



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7211-7219

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Problem Based Learning (PBL) dengan Media Amplop Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Alat Pembayaran di Kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya

Irfa Diana Sari^{1✉}, Rahmi Wilandari², Albrian Fiky Prakoso³

Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Profesi, Guru Universitas Negeri Surabaya

Email: irfadianasari33@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pembayaran melalui model *problem based learning* pada peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian Tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 37 peserta didik sebagai subjek penerima tindakan, sedangkan untuk subjek pelaku tindakan adalah guru ekonomi kelas X-1 selaku guru, teman sejawat selaku subjek yang melakukan observasi proses pembelajaran, Guru Pamong selaku subjek sumber data. Metode pengumpulan data dilakukan melalui Teknik dokumentasi, tes, dan observasi. Penelitian Tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus, tiap-tiap siklus terdiri dari: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar sistem pembayaran peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 21 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar sistem pembayaran peserta didik juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 77,4, pada siklus II sebesar 79,2 dan pada siklus III sebesar 95,7. Selain itu, presentase ketuntasan belajar peserta didik, yaitu sebelum Tindakan sebesar 46%, pada siklus I sebesar 65% dan pada siklus II sebesar 92%.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Media Pembelajaran, Dan Hasil Belajar.*

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of payment system material through a problem-based learning model in class X-1 students of SMA Negeri 21 Surabaya in the 2022/2023 academic year. The subjects of this class action research were class X-1 students of SMA Negeri 21 Surabaya for the academic year 2022/2023 as many as 37 students as subject recipients of the action, while for the subject of action participants were class X-1 economics teachers as teachers, colleagues as subjects who observing the learning process, Teacher Pamong as the subject of the data source. Methods of data collection is done through documentation techniques, tests, and observations. This Action Research was conducted in three cycles, each cycle consisting of: planning, action, observation and reflection. The results of this study indicate that the use of the problem-based learning model can improve the learning outcomes of the payment system students in class X-1 SMA Negeri 21 Surabaya in the 2022/2023 academic year. This can be seen from the average value of the student payment system learning outcomes which also increased, namely in cycle I of 77.4, in cycle II of 79.2 and in cycle III of 95.7. In addition, the percentage of students' learning completeness, namely before the action was 46%, in cycle I was 65% and in cycle II was 92%.

Keywords: : *Problem Based Learning, Learning Media, And Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya agar peserta didik mengenal dan mengembangkan potensi dirinya, baik secara intelektual, spiritual, maupun keterampilan sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat luas. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha mengarahkan segala daya kodrat yang ada pada diri anak, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, agar dapat mencapai kesempurnaan hidup. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mewujudkan potensi dirinya yang bersifat keagamaan, kekuatan spiritual dan kemandirian. penguasaan secara aktif mengembangkan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan masyarakat yang dikemukakan di atas memperjelas bahwa pendidikan bertujuan untuk menjadikan manusia produktif, kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, dalam melaksanakan tujuan pendidikan nasional, pemerintah membuat kurikulum yang diharapkan dapat memenuhi tujuan pendidikan nasional tersebut.

SMA Negeri 21 Surabaya menerapkan kurikulum merdeka pada Kelas X. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan berbagai jenis pembelajaran internal yang isinya lebih optimal

sehingga memungkinkan peserta didik memiliki cukup waktu untuk membiasakan diri dengan konsep dan memperkuat keterampilannya. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai sumber pengajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus direncanakan dan dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang merdeka. Berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, pada akhir sesi pembelajaran, peserta didik kemudian diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik, metode ceramah membosankan, mereka berharap melalui penggunaan lingkungan belajar yang inovatif dan keterlibatan aktif peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar akan meningkat.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diukur dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil maksimal yang dicapai peserta didik dalam menempuh suatu mata pelajaran tertentu setelah mengalami proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai hasil belajar. Hasil belajar tidak hanya mutlak berupa nilai, tetapi juga dapat berupa perubahan positif, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain-lain. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan model pembelajaran dan media yang digunakan. Audie (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam mempersiapkan dan memproduksi bahan ajar, kebutuhan peserta didik harus diperhatikan dan bahan ajar disesuaikan sedemikian rupa sehingga media yang digunakan dapat mengembangkan efeknya secara utuh. Inovasi dan kreativitas tidak boleh diabaikan saat menciptakan lingkungan belajar. Dengan bantuan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif, minat dan pembelajaran peserta didik harus ditingkatkan.

Media merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran merupakan sumber belajar bersama guru. Ini disebut sebagai alat yang dirancang oleh guru. Ketika media membawa pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung tujuan pendidikan, media tersebut disebut sebagai media pembelajaran (Mustika & Hariani, 2017). Amplop Misteri adalah alat yang dibuat dari Amplop. Di dalam amplop terdapat kartu-kartu pertanyaan yang berbeda sesuai pada materi yang dibahas dalam pembelajaran. Dikatakan misterius karena kartu soal dimasukkan dalam amplop acak sehingga isi kartu tidak diketahui. Peserta didik sebagai penyampai materi harus menjawab pertanyaan yang mereka terima dari amplop. Peserta didik yang berperan sebagai validator

memiliki tugas untuk memvalidasi jawaban dan mengemukakan pendapatnya. Dengan cara ini, masalah yang ada didiskusikan di kelas dan dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Prastikawati, Rofiqah, & Widayanti, 2020), menyebutkan bahwa hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran STAD melalui media kokami dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model konvensional.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi pembelajaran yang praktis, aktif dan berpusat pada peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mempengaruhi prestasi belajarnya (Shofwani & Rochmah, 2021). *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang memicu suatu masalah. Dalam hal ini, ia dapat mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi, berpikir kritis dan analitis, serta mengidentifikasi dan menggunakan sumber belajar yang tepat. Dalam metode pembelajaran ini guru hanya sebagai pembimbing dengan cara melihat pemikiran dan pendapat peserta didik dan mendampingi peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya. Model pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai konteks di mana peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan dan konsep yang bermakna tentang materi pembelajaran tersebut. Dengan metode ini, masalah yang ada didiskusikan di kelas dan dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Shofwani & Rochmah, 2021) yang mengatakan bahwa metode *problem based learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen operasional.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menyusun penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Problem Based Learning (PBL) dengan media Amplop Misteri pada materi alat pembayaran di kelas X-1 SMAN 21 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Pada penelitian tindakan, kegiatan tersebut dilakukan dalam rangkaian siklus kegiatan. Dalam suatu penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahap (Arikunto, 2008:16) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 21 Kota Surabaya kelas X-1 yang jumlah peserta didiknya 37 peserta didik. Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SMA Negeri 21 Kota Surabaya. Selain peserta didik, sebagai subjek penelitian adalah observer dan guru bidang studi.

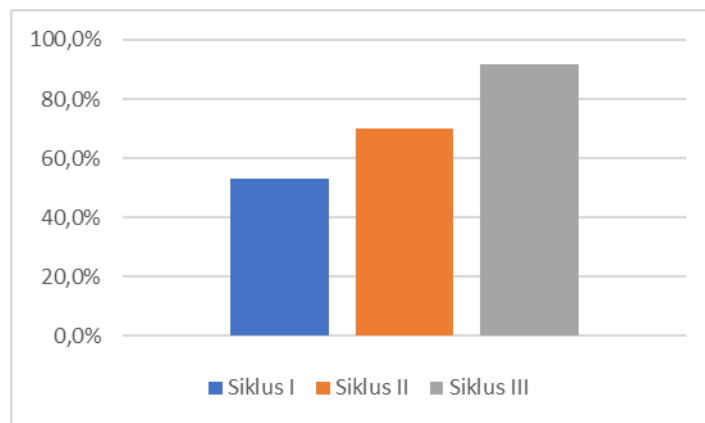
Metode pengumpulan data dilakukan melalui Teknik dokumentasi, tes, dan observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: a) dokumentasi, b) tes, dan c) observasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik sebelum penelitian, selama penelitian dan setelah penelitian dilaksanakan. Observasi yang digunakan adalah observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan peneliti sebagai pedoman melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang akurat dalam pengamatan.

Lembar observasi juga digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi setiap Tindakan agar kegiatan observasi tidak terlepas dari konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Tes digunakan untuk melihat seberapa besar penguasaan konsep sistem pembayaran peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil tes dianalisis guna mengetahui penguasaan materi sistem pembayaran setelah dilakukan model pembelajaran problem based learning Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila nilai rata-rata tes peserta didik sekurang-kurangnya 80,0 dan banyak peserta didik dengan nilai di atas batas KKM yaitu $\geq 80,0$ mencapai $\geq 85\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh tentang aktivitas guru selama III siklus, mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 53,3% (cukup efektif), pada siklus II sebesar 70% (efektif), dan meningkat pada siklus III sebesar 91,9% (sangat efektif). Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II yaitu 16,7 dan dari siklus II ke siklus III yaitu 21,9. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

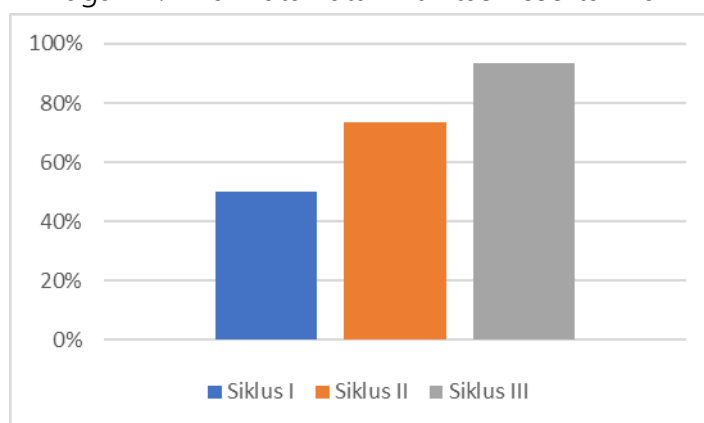
Bagan 1: Nilai Rata-rata Aktivitas Guru



Dari bagan 1 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri pada tema sistem pembayaran dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena pada siklus III guru dapat mengelola pembelajaran lebih baik dari siklus I dan siklus II dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, inti dan penutup sudah terlaksana sesuai Modul Ajar dengan baik.

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran melalui penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri selama III siklus adalah siklus I diperoleh nilai sebesar 50% (cukup efektif), siklus II diperoleh nilai sebesar 73,3% (efektif), dan siklus III sebesar 93,3% (sangat efektif). Peningkatan yang diperoleh dari siklus I ke siklus III yaitu 43,3%. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat adanya peningkatan pada aktivitas peserta didik dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri. Hal ini terlihat pada saat peserta didik melakukan percobaan berdasarkan masalah. Untuk nilai rata-rata lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Bagan 2: Nilai Rata-rata Aktivitas Peserta Didik

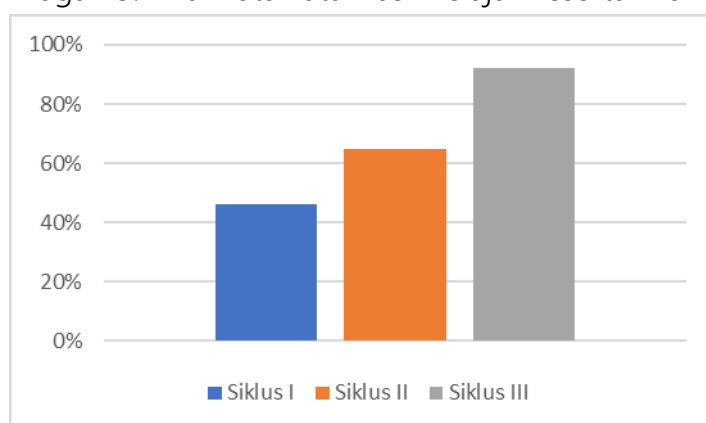


Dari bagan 2 dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama III siklus dalam pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri pada tema sistem pembayaran berada pada kategori baik sekali. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I 50% kategori cukup efektif, siklus II 73,3% kategori efektif, dan

siklus III 93,30% kategori sangat efektif. Hal ini disebabkan karena aktivitas peserta didik pada siklus III terlihat bahwa dalam proses pembelajaran sudah semakin baik, semua aspek semakin sesuai dengan waktu yang ideal yang telah ditentukan. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri pada tema sistem pembayaran berada pada kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan Modul Ajar.

Untuk melihat hasil belajar peserta didik pada tema sistem pembayaran melalui penerapan model *problem based learning* dengan media amplop misteri, maka peneliti mengadakan tes pada setiap akhir pertemuan. Tes yang diadakan setelah pembelajaran berlangsung bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Setelah hasil tes terkumpul maka data tersebut diolah dengan melihat kriteria ketuntasan minimal yang berlakunya di SMA Negeri 21 Surabaya yaitu: secara individu ≥ 80 dan $\geq 80\%$ peserta didik tuntas klasikal. Pada siklus I, berdasarkan nilai tes 20 dari 37 peserta didik belum tuntas hasil belajarnya dan yang tuntas belajarnya 17 peserta didik (46%). Kategori ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran secara klasikal adalah jika mencapai 85%, sehingga ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I belum tercapai. Pada siklus II, berdasarkan nilai tes 13 dari 37 peserta didik belum tuntas hasil belajarnya dan yang tuntas belajarnya 24 peserta didik (65%). Kategori ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran secara klasikal adalah jika mencapai 85%, sehingga ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II belum tercapai. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus III dapat diketahui bahwa 3 dari 37 peserta didik belum tuntas belajarnya dan yang tuntas belajarnya 34 peserta didik (92%). Kategori ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran secara klasikal adalah jika mencapai 85%. Dengan demikian, hasil tes belajar peserta didik pada siklus III tuntas secara klasikal. Untuk nilai rata-rata lebih jelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Bagan 3: Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik



Dari bagan 3 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik selama III siklus dalam pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri pada tema sistem pembayaran berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I 46% kategori kurang baik, siklus II 65% kategori cukup, dan siklus III 92% kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan media amplop misteri pada tema sistem pembayaran berada pada kategori baik.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terjadi peningkatan aktivitas guru selama 3 siklus sebesar 38,6 % setelah menerapkan *problem based learning* dengan media amplop misteri pada materi sistem pembayaran. Presentase akhir pada siklus III sebesar 91,9%. Presentase tersebut masuk pada kategori sangat efektif. (2) Setelah melalui pengamatan 3 siklus diperoleh hasil berupa peningkatan pada aktivitas peserta didik sebesar 43,3% ketika menerapkan *problem based learning* dengan media amplop misteri pada materi sistem pembayaran. Presentase akhir pada siklus III sebesar 93.3%. Presentase tersebut masuk pada kategori sangat efektif. (3) Penerapan *problem based learning* dengan media amplop misteri pada materi sistem pembayaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMAN 21 Surabaya. Pada siklus I ketuntasan peserta didik hanya sebesar 46%, siklus II 65%, dan pada siklus III meningkat menjadi 92%. Presentase ketuntasan di kelas X-1 pada siklus 3 masuk pada kategori baik

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2 (1), 586-595.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL EDUKASI*, VII (3), 5-11.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah Vol. 3 No. 2*, 139-144.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Umsida Press.

- Prastikawati, D., Rofiqah, S. A., & Widayanti. (2020). Model Pembelajaran STAD Melalui Media Kotak Kartu Misterius (Kokami): Penerapan Terhadap Hasil Belajar Fisika SMP Materi Usaha dan Pesawat Sederhana. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher* 1 (2), 77-85.
- Shofwani, S. A., & Rochmah, S. (2021). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Managemen Operasional di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio, Volume 7, No.2*, 439-445.
- Sumiati, S., & Ramli, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Metode Problem Solving pada Peserta Didik Kelas X di SMAN 2 Katingan Hilir. *NERACA Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 3 Nomor 1*, 31-36.
- Zufriadi, Hermita. N, & Vista. N. A (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media *question box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 161 Pekanbaru. *Jurnal Tunjuk Ajar*. 2 (1), 20-29.