

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI MELALUI PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS XI KU 2 SMK NEGERI 1 SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Luthfi Isna Nur Aini, Sigit Santosa, Sri Sumaryati*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

luthfi.isna@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran komputer akuntansi di kelas XI KU 2 SMK Negeri 1 Sukoharjo dengan penerapan model *Problem Based Learning* tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, serta analisis dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing setiap siklus dilaksanakan 6 x 45 menit. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI KU 2 SMK Negeri 1 Sukoharjo yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang terbagi dalam 3 komponen berurutan yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran komputer akuntansi. Rata-rata nilai persentase capaian indikator motivasi belajar siswa dari hasil angket pada pratindakan sebesar 41,96% meningkat sebesar 68,34% pada siklus I, dan meningkat sebesar 82,85% pada siklus II. Rata-rata nilai persentase capaian indikator motivasi belajar siswa dari hasil observasi siswa pada pratindakan sebesar 18,28% meningkat sebesar 53,71% pada siklus I, dan meningkat sebesar 87,27% pada siklus II.

Simpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran komputer akuntansi pada siswa kelas XI KU 2 SMK Negeri 1 Sukoharjo, hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian yang mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Kata kunci: *motivasi belajar siswa, problem based learning*

ABSTRACT

The objective of this research is to improve the learning motivation in the Computer Accounting subject matter of students in Grade XI Finance 2 of State Vocational High School 1 of Sukoharjo through the application of Problem Based Learning.

This research used the classroom action research with two cycles. Each cycles was divided into: plan research, collecting data, observe and interpret data, and reflection. Also each cycles was held three meetings with 6 x 45 minutes sections. The subject of research were the student as many as 36 in Grade XI Finance 2 of State Vocational High School 1 of Sukoharjo. The techniques of collecting data of this research were observation, interview, questionnaire, and documentation. Validated by using the method triangulation. Descriptive qualitative method which divided into three components: reduction data, providing data, and conclusion is used to analyze the data.

The result of research shows that the application of Problem Based Learning can improve the students's learning motivation in computer accounting. The improvement of motivation can be identify by the result of observation sheet and observation. The average percentage of motivation indicator based on the result from questionnaire on pre-action is 41,96%; the first cycle becomes 68,34% and it becomes 82,85% in the second cycle. Meanwhile, the average percentage based on observation during pre-action is 18,28%; the first cycle becomes 53,71%, and it becomes 87,27% in the second cycle.

Thus the application of Problem Based Learning can improve the learning motivation and result in the Computer Accounting subject matter of students in Grade XI Finance 2 of State Vocational High School 1 of Sukoharjo as shown by the improvement of learning achievement and learning in every cycles.

Keywords: learning motivation, problem based learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang patut diperhatikan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 dijelaskan, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara". Berdasarkan pengertian pendidikan

nasional di atas, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat mencerdaskan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, maka dibutuhkan keterlibatan guru dan siswa demi keberhasilan pendidikan dan proses belajar mengajar di sekolah.

Kedudukan siswa di sekolah adalah sebagai pelajar yang menuntut ilmu dan guru adalah sebagai pengajar yang mentransfer ilmu kepada siswa. Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa inilah yang dinamakan sebuah proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, interaksi antara guru dan murid menjadi

syarat utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

Keberhasilan belajar mengajar dapat dipengaruhi dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam dan luar siswa. Faktor dari dalam siswa yakni kemauan atau motivasi dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan guru. Lain halnya dengan faktor dari luar siswa, yakni faktor guru dan prasarana. Guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa harus efektif dan efisien yaitu dengan memilih metode yang disesuaikan dengan sarana dan prasarana di kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dalam kegiatan belajar di kelas.

Dewasa ini, pembelajaran di tingkat satuan pendidikan mengharuskan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar (*student centered*) dengan belajar dari pengalamannya sendiri, menemukan, dan memecahkan masalah dengan caranya sendiri, sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar tidak lagi mendominasi kegiatan belajar mengajar (*teacher centered*). Namun hal ini masih terlihat bahwa pembelajaran di kelas belum sepenuhnya melibatkan keaktifan siswa. Guru terlalu mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa hanya sebagai pendengar materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Tidak mengherankan jika siswa cenderung

bosan, jenuh, dan akhirnya tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran tersebut.

Pada kurikulum tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ada beberapa mata pelajaran wajib dan pilihan kejuruan, salah satunya adalah komputer akuntansi yang merupakan mata pelajaran wajib bagi program keahlian keuangan. Mata pelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 1 Sukoharjo telah dipelajari siswa sejak kelas XI dan XII program keahlian keuangan dengan menggunakan *software* yang biasa dikenal dalam dunia akuntansi yaitu MYOB (*Mind Your Own Bussines*).

Mengingat materi transaksi pembelian, penjualan, penerimaan dan pengeluaran kas dibutuhkan dalam kemudahan pencatatan serta pengolahan data transaksi keuangan, terutama jika melibatkan banyak transaksi keuangan dalam satu periode akuntansi, oleh sebab itu siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya program keahlian keuangan harus pandai mengaplikasikan komputer akuntansi tersebut. Selain itu, mata pelajaran komputer akuntansi merupakan bekal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya program keahlian keuangan seiring dengan tuntutan dunia kerja baik perusahaan menengah maupun skala besar yang telah menggunakan *software* aplikasi yang berbasis

teknologi informasi. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran komputer akuntansi secara tuntas. Keberhasilan pembelajaran komputer akuntansi mengenai siklus akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur ditandai dengan besarnya pemahaman konsep ilmu akuntansi dan ilmu teknologi secara baik dan benar, sehingga dapat dibuktikan dengan tingginya nilai tes yang diperoleh siswa. Artinya dalam hal ini siswa sudah mampu dalam mengintegrasikan ilmu akuntansi mereka dengan teknologi informasi .

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI KU 2 SMK Negeri 1 Sukoharjo, berbagai permasalahan muncul terkait dengan motivasi belajar pada komputer akuntansi. Berdasarkan indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil sebesar 13,89% demikian pula dengan hasil angket, indikator ini dimiliki siswa sebesar 39,72%. Indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar berdasarkan observasi awal sebesar 25,00% demikian pula dengan hasil angket, indikator ini dimiliki siswa sebesar 43,33%, Indikator harapan dan cita-cita masa depan berdasarkan observasi awal sebesar 16,67% demikian pula dengan hasil angket, indikator ini dimiliki siswa sebesar 47,00%. Indikator penghargaan dalam belajar berdasarkan observasi awal sebesar 9,72% demikian pula dengan hasil angket, indikator ini dimiliki siswa sebesar 36,11%. Indikator kegiatan menarik dalam

belajar berdasarkan observasi awal sebesar 16,67% demikian pula dengan hasil angket, indikator ini dimiliki siswa sebesar 40,83%. Indikator lingkungan belajar yang kondusif berdasarkan observasi awal sebesar 27,78% demikian pula dengan hasil angket, indikator ini dimiliki siswa sebesar 44,81%.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada diri siswa dapat dikatakan masih rendah. Rendahnya motivasi belajar di kelas XI KU 2 SMK Negeri 1 Sukoharjo menyebabkan hasil belajar siswa dikatakan kurang baik. Oleh karena itu, guru harus menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar yakni dengan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias perhatian siswa dan hasrat keinginan siswa dalam melakukan kegiatan sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat.

Model pembelajaran yang digunakan guru nantinya akan berpengaruh pada proses belajar mengajar dan perubahan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang diperkirakan mampu membenahi motivasi belajar pada mata pelajaran komputer akuntansi adalah model *Problem Based Learning* seperti yang dijabarkan Pradnyana (2013:3), yakni dalam penerapan model *Problem Based Learning* dapat memberikan motivasi belajar yang optimal kepada siswa. Motivasi belajar pada setiap individu sangat penting untuk dapat

menciptakan suasana belajar yang kondusif dan keinginan yang kuat untuk mencapai kepuasan di dalam individu siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan semangat dan senang untuk belajar.

Model *Problem Based Learning* ini adalah suatu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran (Hosnan, 2014 :307-308). Hal ini sejalan dengan Panen (2001) yang dikutip oleh Rusmono (2014:74), yakni model *Problem Based Learning* merangsang siswa untuk menganalisis masalah, memperkirakan jawaban-jawabannya, mencari data, menganalisis data, dan menyimpulkan jawaban terhadap masalah. Dengan kata lain model pembelajaran ini melatih kemampuan memecahkan masalah melalui langkah-langkah sistematis, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Hasil Penelitian Rio Chandra Elita Wati (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian Pradnyana, P.B., Marhaeni,

A.A.I.N., Candiasa, I Made (2013) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang ditulis oleh Sumarji (2009) bahwa motivasi dan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam Statika meningkat signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua dengan penerapan pembelajaran model *problem based learning*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Matthew Etherington (2011) menyatakan bahwa penerapan *Problem Based Learning* membantu guru dalam pembelajaran sains yang berbasis dengan kasus nyata. Sejalan dengan penelitian dari keempat penelitian tersebut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sabine Hoidn, Kiira Karkkainen (2014) berpendapat bahwa dampak positif *Problem Based Learning* adalah meningkatkan motivasi siswa, kepuasan, dan percaya diri dalam pembelajaran, yang mana *Problem Based Learning* membuat siswa belajar berdasarkan cara siswa sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran komputer akuntansi

pada siswa kelas XI KU 2 Tahun Pelajaran 2014/2015 SMK Negeri 1 Sukoharjo? Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mata pelajaran komputer akuntansi siswa kelas XI KU 2 SMK Negeri 1 Sukoharjo setelah diterapkannya model *Problem Based Learning*.

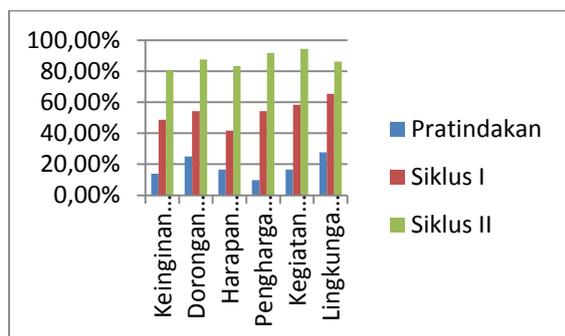
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah narasumber, peristiwa atau aktivitas, serta dokumen dan arsip. Narasumber dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran komputer akuntansi dan siswa kelas XI KU 2. Peristiwa atau aktivitas dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar mata pelajaran komputer akuntansi. Dokumen dan arsip yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP), buku referensi serta data siswa mengenai motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan terhadap guru ketika melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa mengenai motivasi belajar siswa, proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dan bagaimanakah respon atau hasil yang timbul dari proses pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning*. Dokumentasi berbentuk tulisan dan gambar, dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian atau catatan lapangan, sedangkan dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto. Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa terkait motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi. Uji validitas data menggunakan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Prosedur penelitian terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

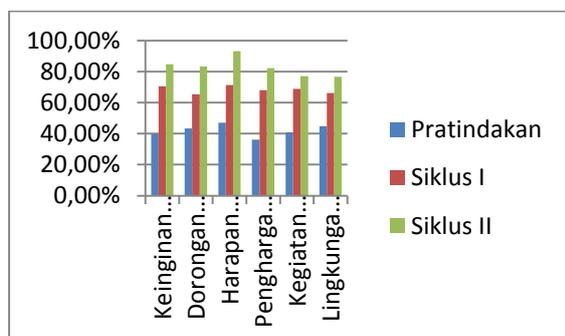
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar mata pelajaran komputer akuntansi dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 12: Hasil Perbandingan Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Observasi

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015)



Gambar 13: Hasil Perbandingan Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Angket

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2015)

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa persentase target pencapaian dapat tercapai. Motivasi belajar mata pelajaran komputer akuntansi terdapat enam indikator yang diukur, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Penjabaran dari masing-masing indikator dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dapat dilihat dari hasil observasi siklus I sebesar 48,61% meningkat sebesar 80,56% pada siklus II. Sedangkan capaian angket siklus I diperoleh sebesar 70,56% meningkat sebesar 84,72% pada siklus II. Pada siklus I masih terlihat siswa yang tidak memiliki referensi lain selain buku yang diwajibkan dari sekolah dan kurang antusias untuk mengerjakan tugas dari guru. Pada siklus II antusias siswa dalam mengerjakan tugas dari guru sudah meningkat dan siswa sudah memiliki referensi lain selain buku yang diwajibkan dari sekolah karena informasi umum tentang materi yang diberikan guru tidak cukup dari buku paket dan lks.

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dapat dilihat dari hasil observasi siklus I sebesar 54,17% meningkat sebesar 87,50% pada siklus II. Sedangkan capaian angket siklus I diperoleh sebesar 65,37% meningkat

sebesar 83,33% pada siklus II. Pada siklus I siswa belum sepenuhnya mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru dan sebagian besar terlihat malu bertanya kepada guru, namun pada siklus II, dengan kesadarannya siswa memperhatikan dan mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru, karena guru hanya menjelaskan materi secara umum saja selebihnya siswa yang mencari berdasarkan informasi yang didapatnya dan aktif bertanya tentang materi yang belum dipahami

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Adanya harapan dan cita-cita masa depan dapat dilihat dari hasil observasi siklus I sebesar 41,67% meningkat sebesar 83,33% pada siklus II. Sedangkan capaian angket siklus I diperoleh sebesar 71,22% meningkat sebesar 93,11% pada siklus II. Pada proses pembelajaran siklus I ke siklus II terjadi peningkatan yaitu terlihat siswa melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena sadar bahwa belajar akan bermanfaat untuk masa depan siswa dan bersungguh-sungguh mengerjakan tugas dari guru untuk mencapai tujuan pembelajaran

4. Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya penghargaan dalam belajar dapat dilihat dari hasil observasi siklus I sebesar 54,17% meningkat sebesar

91,67% pada siklus II. Sedangkan capaian angket siklus I diperoleh sebesar 68,01% meningkat sebesar 82,22% pada siklus II. Terlihat terjadi peningkatan kuantitas siswa dalam berebut menjawab pertanyaan dari guru saat proses pembelajaran karena didalam model *Problem Based Learning* guru memberikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang melibatkan siswa untuk berargumen dengan jawaban siswa sendiri dan terjadi peningkatan pada siswa secara individu dalam berperan dalam kelompok untuk mengerjakan soal diskusi.

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dapat dilihat dari hasil observasi siklus I sebesar 58,33% meningkat sebesar 94,44% pada siklus II. Sedangkan capaian angket siklus I diperoleh sebesar 68,75% meningkat sebesar 77,08% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yakni sesuai dengan penerapan model *Problem Based Learning*, siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar yang menyenangkan.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Adanya lingkungan belajar yang kondusif dapat dilihat dari hasil observasi siklus I sebesar 65,28% meningkat sebesar

86,11% pada siklus II. Sedangkan capaian angket siklus I diperoleh sebesar 66,11% meningkat sebesar 76,67% pada siklus II. Terdapat peningkatan pada siswa dalam proses pembelajaran yakni siswa fokus, tidak melakukan hal di luar pembelajaran ataupun tidak mengantuk saat pembelajaran, karena model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk terlibat dalam kerjasama kelompok.

KESIMPULAN

Penerapan model *Problem Based Learning* secara efektif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian yang mengalami peningkatan tiap indikator setiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian yang mengalami peningkatan tiap indikator setiap siklusnya. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Adanya Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil

Hasil capaian angket pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 39,72% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 70,56% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,72% dengan

kategori tinggi. Hasil capaian observasi pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 13,89% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 48,61% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 80,56% dengan kategori tinggi.

2. Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Hasil capaian angket pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 43,33% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat mejadi 65,37% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33 % dengan kategori tinggi. Hasil capaian observasi pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 25,00% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 54,17% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,50% dengan kategori tinggi.

3. Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Hasil capaian angket pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 47,00% dengan kategori rendah, pada siklus I

meningkat menjadi 71,22% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 93,11% dengan kategori tinggi. Hasil capaian observasi pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 16,67% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 41,67% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33% dengan kategori tinggi.

4. Adanya Penghargaan dalam Belajar

Hasil capaian angket pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 36,11% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 68,01% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,22% dengan kategori tinggi. Hasil capaian observasi pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 9,72% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 54,17% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 91,67% dengan kategori tinggi.

5. Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Hasil capaian angket pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 40,83% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 68,75% dengan

kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 77,08% dengan kategori tinggi. Hasil capaian observasi pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 16,67% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 58,33% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 94,44% dengan kategori tinggi.

6. Adanya Lingkungan belajar yang Kondusif

Hasil capaian angket pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 44,81% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 66,11% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 76,67% dengan kategori tinggi. Hasil capaian observasi pratindakan sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* sebesar 27,78% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat menjadi 65,28% dengan kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi 86,11% dengan kategori tinggi.

Hal ini mendukung dengan hasil studi penelitian oleh Pradnyana (2013:3), yakni dalam penerapan model *Problem Based Learning* dapat memberikan motivasi belajar yang optimal kepada siswa. Hasil penelitian ini juga mendukung teori yang dikemukakan oleh Panen (2001)

yang dikutip oleh Rusmono (2014:74), yakni model *Problem Based Learning* merangsang siswa untuk menganalisis masalah, memperkirakan jawaban-jawabannya, mencari data, menganalisis data, dan menyimpulkan jawaban terhadap masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, R. & Wati, E. (2013). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X.7 SMA Negeri 1 Purworejo. *OIKONOMIA*, 2 (2), 67-72.
- Etherington, Matthew B. (2011). Investigative Primary Science: A Problem-based Learning Approach. *Australian Journal of Teacher Education*, 36 (9), 36-57.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hoidn, S. and K. Kärkkäinen (2014), "Promoting Skills for Innovation in Higher Education: A Literature Review on the Effectiveness of Problem-based Learning and of Teaching Behaviours", *OECD Education Working Papers*, No. 100, OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/5k3tsj671226-en>.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci*
- Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pradnyana, PB., dkk. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol-3. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sumarji. (2009). Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Ilmu Statistika dan Tegangan di SMK. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, 32 (2), 129-140.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.