

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Si-Bajakah

Efforts to Improve Student Learning Outcomes in Digital Simulation and Communication Subjects Using Problem Based Learning Models Assisted by Si-Bajakah Learning Media

Siti Nor Ainah¹, Hendri², Ade Salahudin Permadi^{2*}

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya¹, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

adepermadi87@gmail.com

Abstract. *This study aims to: (1) Decrypt the learning activities of students after using si-bajakah learning media. (2) Improving student learning outcomes in Simulation learning and digital communication using the Problem Based Learning model assisted by Si-Bajakah learning media. The method and type of research used in this study is Classroom Action Research (PTK). The subjects in this study were class X students of SMK Negeri 3 Palangkaraya, totaling 9 people. The data collection techniques in this study are Observation and Test. Meanwhile, data analysis techniques use qualitative analysis and quantitative analysis.*

The results of this study show that: (1) The learning activities of students during the application of the Problem Based Learning model assisted by Si-Bajakah learning media in the subject of Simulation and Digital Communication at SMK Negeri 3 Palangkaraya are good. This can be seen in the acquisition of the average score of the first cycle of 2.90. Meanwhile, the average score of cycle II is 3. (2) There is an increase in the learning outcomes of Simulation and Digital Communication in the application of the Problem Based Learning model assisted by Si-Bajakah learning media in the Simulation and Digital Communication subjects at SMK Negeri 3 Palangkaraya where in the initial data (pre-test) an average score of 60.22 with a classical completion of 33.33% was obtained. In Cycle I obtained an average value of 72.22 with a classical completion of 44.44%. Furthermore, in Cycle II, students obtained an average score of 84.44 with a classical completion of 100%.

Keywords: *Learning Outcomes, Simulation and Digital Communication, Problem Based Learning, Si-Bajakah Learning Media*

Abstrak. . Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran si-bajakah. (2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran Si-Bajakah. Metode dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Palangkaraya yang berjumlah 9 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi dan Tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Aktivitas belajar peserta didik selama penerapan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran Si-Bajakah pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Palangkaraya menjadi baik. Hal tersebut terlihat pada perolehan skor rata-rata siklus I 2,90. Sedangkan perolehan skor rata-rata siklus II 3. (2) Adanya peningkatan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital dalam penerapan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran Si-Bajakah pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Palangkaraya dimana pada data awal (pre-test) diperoleh nilai rata-rata 60,22 dengan ketuntasan klasikal 33,33%. Pada Siklus I memperoleh nilai rata-rata 72,22 dengan ketuntasan klasikal 44,44%. Selanjutnya pada Siklus II, peserta didik memperoleh nilai rata-rata 84,44 dengan ketuntasan klasikal 100%

Kata Kunci: Hasil Belajar, Simulasi dan Komunikasi Digital, Problem Based Learning, Media Pembelajaran Si-Bajakah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan (Aryanthi, *et al.*, 2019). Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antusias kepentingan masa depan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting didalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) (Santika, *et al.*, 2023., & Makhrian, 2023.). Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa guna menyiapkan lulusnya sebagai tenaga siap kerja serta mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional (Miftah, 2019).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 17 ayat (2) menyatakan kegiatan pembelajaran harus bisa dilakukan oleh guru dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan berjalan lebih maksimal.

Guru merupakan sarana dalam penyampaian materi atau pelajaran yang dilakukan dikelas saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi, disini guru berperan sangat penting sebagai faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam menuntut ilmu selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan peserta didik tersebut dapat diukur dengan nilai pada akhir proses pembelajaran atau disebut hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar peserta didik yang baik adalah media pendukung dalam penyampaian materi yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyikapinya dengan seksama agar apa yang di cita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud. Apalagi dimasa pandemi Covid 19 seperti sekarang ini sangat diperlukannya media pembelajaran jarak jauh demi terlaksananya proses belajar mengajar. Salah satunya adalah pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran si-bajakah.

Mengajar dapat diartikan sebagai interaksi diantara siswa dan guru (Pane, *et al.*, 2017., & Inah., 2015). Pengertian ini tidak membatasi mengajar sebagai interaksi langsung atau bertatap muka antara guru dan siswa melainkan juga bisa berinteraksi melalui media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya salah satunya pembelajaran jarak jauh (*E-Learning*).

Pada dasarnya e-learning merupakan konsep atau metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Di samping itu, para pakar pendidikan mendefinisikan *e-learning* sebagai proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip pembelajaran yang dipadu dengan teknologi. Atau dengan kata lain, sistem pembelajaran tidak menitikberatkan pada pertemuan tatap muka langsung antara peserta pelatihan dan pengajar di dalam kelas. Melainkan, melalui proses digital yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Pada era global dan digital seperti saat ini yang semakin berkembang dengan pesat dan sangat maju mampu menunjang seluruh aktivitas yang ada di sekitar kita termasuk dalam kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran mampu mempermudah guru untuk menjelaskan point-point penting terkait pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas X PH 1 SMK Negeri 3 Palangkaraya saat pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman materi pada peserta didik kurang baik. Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini

menumbuhkan kompetensi antar bangsa, sehingga menuntut adanya perkembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan bagi Indonesia hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan. Model disini berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) perlu dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat dipahami oleh peserta didik.

Problem Based learning atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah khususnya dalam penelitian ini adalah simulasi dan komunikasi digital. Dalam pembelajaran lebih menekankan keterlibatan peserta didik aktif, orientasi yang induktif dan bukan deduktif, penemuan atau pengkonstruksian pengetahuan peserta didik sendiri. Pembelajaran ini meliputi pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Sehingga peneliti menduga Problem Based Learning atau Pembelajaran Berbasis Masalah dapat memacu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir karena peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar itu sendiri dan keterampilan memecahkan masalah sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran serta memahamidan memecahkan masalah simulasi dan komunikasi digital yang diberikan.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital akan lebih baik dan dapat membantu memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru, merangsang peserta didik untuk memperoleh pengalaman melalui tayangan yang dilihatnya dan peserta didik juga lebih mudah mengerti dengan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*. Dapat menarik minat peserta didik untuk belajar Simulasi dan Komunikasi Digital, peserta didik dapat giat belajar.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi (Tekege, 2017., Fauzi, *et al.*, 2023., & Rahim, 2011) . Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam pembelajarannya.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat dilewati dengan semangat dan tidak membosankan. Peneliti ingin menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran si-bajakah untuk meningkatkan hasil belajar eserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Si-Bajakah adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran jarak jauh khususnya dimasa pandemi covid-19 ini. Dengan menerapkan Si-Bajakah diharapkan peserta didik akan kembali aktif, senang dalam mengikuti pembelajaran, dan juga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Palangkaraya untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Perhotelan pada bulan November sampai Januari tahun pelajaran 2021.

Metode penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas ,dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran si-bajakah sebagai media yang digunakan untuk pembelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Perhotelan 1 di SMK Negeri 3 Palangkaraya, adapun yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik dalam

pembelajaran menggunakan media pembelajaran si-bajakah. Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik X Perhotelan 1 Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 9 orang

SIKLUS I

1. Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menyusun lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik.
- c. Merancang Media Pembelajaran.
- d. Menyusun tes hasil belajar peserta didik.
- e. Pelaksana Tindakan
- f. Mempersiapkan bahan serta Media Pembelajaran.
- g. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- h. Menyampaikan materi yang telah dimuat di media pembelajaran si-bajakah.
- i. Membuat kesimpulan terhadap pelajaran yang telah disampaikan.
- j. Memberikan tes hasil belajar kepada peserta didik.

2. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh dilakukan oleh teman sejawat atau meminta bantuan kepada guru bidang studi simulasi dan komunikasi digital untuk mengamati segala aktivitas dari pendidik (peneliti) dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis, memahami dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil kerja peserta didik. Kegiatan menganalisis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai pada proses pembelajaran. Hasil refleksi dijadikan sebagai bahan untuk menentukan apakah siklus I dapat diakhiri atau masih perlu dilakukan siklus selanjutnya.

SIKLUS n :

Siklus n dilaksanakan apabila siklus I dinyatakan belum berhasil. Siklus n disini adalah siklus kelanjutan dari siklus I.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif tes dan observasi, penelitian ini akan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kuantitatif

Tes hasil belajar yaitu mengumpulkan data kuantitatif hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pra tindakan dan sesudah tindakan.

b. Data Kualitatif

Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data aktifitas peserta didik dan guru.

Untuk menganalisis data guna menjawab permasalahan, maka data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus, penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh melalui instrument yang telah dikumpulkan sebelumnya diolah menjadi dua jenis yaitu kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil deskripsi data didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Peserta Didik

Dalam pengujian hipotesis tindakan terhadap aktivitas peserta didik dapat dilihat dari perbandingan atau perubahan dari gambar siklus I hingga siklus akhir penelitian (siklus II).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, nilai pencapaian aktivitas peserta didik pada siklus I adalah Pengamat 1 = 47, pengamat 2 = 46 dengan rata-rata 2,90 kategori cukup pada saat menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan web si-bajakah, peserta didik mulai aktif ikut dalam proses pembelajaran. Pada siklus II nilai pencapaian aktivitas peserta didik adalah Pengamat 1 = 47, pengamat 2 = 49 dengan rata-rata 3.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan web si-bajakah dapat meningkatkan aktivitas peserta didik agar lebih aktif, sehingga hipotesis tindakan teruji kebenarannya.

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam pengujian hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik mencapai nilai ketuntasan individual 75 dan secara klasikal terdapat 85% peserta didik yang memperoleh nilai 75.

Berdasarkan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 62,22 ketuntasan klasikal 33,33% dalam kategori kurang tercapai. Siklus I nilai rata-rata adalah 72,22 ketuntasan klasikal 44,44% dalam kategori cukup tercapai, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik 84,44 ketuntasan 100% dalam kategori tercapai. Hasil tersebut telah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang nilai ketuntasan individual yang telah ditetapkan yakni mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dengan ketuntasan 85%, ini berarti bahwa menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan si-bajakah, dapat meningkatkan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik SMK Negeri 3 Palangkaraya, sehingga hipotesis tindakan terhadap hasil belajar peserta didik teruji kebenarannya.

Pembahasan Tindakan Penelitian

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap aktivitas peserta didik maka diperoleh hasil peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I skor yang diperoleh dari pengamat I dan pengamat II adalah 139,5 dengan rata-rata 2,90. Sedangkan, pada siklus II nilai pencapaian aktivitas peserta didik yang diperoleh dari pengamat I dan Pengamat II adalah 144 dengan rata-rata 3. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan si-bajakah aktivitas peserta didik menjadi lebih aktif.

Dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan si-bajakah dapat memicu keaktifan peserta didik sehingga peserta didik merasa tertarik dan sangat bersemangat menerima pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan si-bajakah di kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 3 Palangkaraya.

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik maka diperoleh hasil belajar peserta didik dari tes awal. Tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II. Pada tes awal nilai rata-rata peserta didik adalah 60,22 dengan presentase ketuntasan klasikal peserta didik hanya mencapai 33,33% kategori kurang tercapai, siklus I nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 72,22 dengan presentase ketuntasan klasikal mencapai 44,44% dan belum memenuhi ketuntasan klasikal, sehingga dilanjutkan pada penelitian siklus II nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 84,44 dengan ketuntasan klasikal meningkat hingga mencapai 100% kategori tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media pembelajaran zoom dan si-bajakah pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi Komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 3 Palangkaraya.

SIMPULAN

Aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi Komunikasi dalam jaringan berbantuan web si-bajakah dengan kategori Baik setelah dilakukannya pengamatan terhadap proses pembelajaran tersebut.

Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi Komunikasi dalam jaringan berbantuan web si-bajakah di kelas X Perhotelan 1 SMK Negeri 3 Palangkaraya. Terbukti dari hasil awal test yang menunjukkan peserta didik hanya mampu memperoleh nilai rata-rata yaitu 62,22 dengan ketuntasan klasikal 33,33%. Kemudian pada tahap selanjutnya pada Siklus I hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari hasil sebelumnya (data awal) yaitu dengan nilai rata-rata 72,22 dengan ketuntasan klasikal 44,44%. Tahap selanjutnya Siklus II peserta didik mampu memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 100% dimana nilai rata-rata peserta didik pada siklus II yaitu 84,44.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanthi, K, D., Suwatra, I, I, W., Suarjana, I, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Media Komunikasi FPIPS* **17** (1) 33-43. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i1.22215>
- Fauzi, M., & Arifin, M, S. (2023). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan Islam. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam* **8**(1) 19-33. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.217>
- Hartanto, W.(2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, **10**(1)
- Inah, E, N. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Al-TA'DIB : Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* **8**(2) 150-167. <https://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i2.416>

- Makhrian, A. (2022). Pengembangan Proses Pembelajaran SMK Melalui New Media di Kota Bengkulu. *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial Dan Humaniora*, **6**(2), 145–153. <https://doi.org/10.33369/jkaganga.6.2.145-153>
- Miftah, M., Raharjo, T, J., Utomo, K, B, RC, A, R. (2019). Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia di SMKN Jateng. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* **2** (1) 1078-1085.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, **3**(2), 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahim, M. Y. (2016). Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, **6**(2), 127-135. <https://doi.org/10.24252/.v6i2.1408>
- Santika, A., SImanjuntak, E, R., Amalia, R., Kurniasari, S, R. (2023) . Peran Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dalam Memposisikan Lulusan Siswanya Mencari Pekerjaan. *Pedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* **14** (1) 84-94. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v14i1.12626>
- Tekege, M. (2017). (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA : Jurnal Teknologi dan Rekayasa* **2** (1) 40-52.