

Meningatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Base Learning dan metode Teams Game Turnament

Studi kasus :SMA Pangudi Luhur Bernardus dalam pembelajaran Ekonomi



Disusun oleh: Nira Kusuma Sari

SMA Pangudi Luhur Bernardus

Tahun Pembelajaran 2021-2022

BAB 1

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pada penyajian mata pelajaran Ekonomi, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena apa yang dilihat dalam buku merupakan penjelasan secara teori dan definisi sedangkan sisi penggambaran definisi tersebut masih minim. Serta kurangnya motivasi siswa dalam membaca materi dan memahami aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memerlukan suatu model pembelajaran yang dapat menstimulasi cara berfikir siswa dan dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan memotivasi siswa untuk semangat belajar

A. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat memotivasi siswa dan meningkatkan kreatifitas siswa?
2. Apakah penggunaan aplikasi (game) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa

B. Hipotesis

1. Meningkatkan berfikir kreatif dalam pembelajaran ekonomi
2. Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi

C. Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran guru pada proses kegiatan belajar mengajar
2. Siswa semakin termotivasi dalam belajar ekonomi

BAB 2

Hasil Dan Pembahasan

A. Landasan Teori

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sejenis usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan menjaga tingkah laku peserta didik agar mereka lebih giat dalam menjalankan proses belajar sehingga memperoleh hasil yang baik.

Sedangkan motivasi menurut Palittin et al., (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa motivasi dalam dunia pendidikan adalah suatu hal penting yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Menurut Kusnandar (2019) mengatakan motivasi dari dalam diri dalam diri peserta didik diperlukan agar proses pembelajaran bisa berjalan baik. Interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik bisa menggugah motivasi peserta didik karena proses pembelajaran harus dibuat menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Motivasi belajar adalah salah satu kunci utama untuk memperlancar dan menggairahkan siswa dalam mempelajari sesuatu bisa berasal dari model pembelajaran, metode dan media yang digunakan. (Yusuf et al., 2020)

Problem Base Learning

Model Problem Based Learning (PBL) menurut (Erwin, 2018:149) merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model belajar “berbasis” masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanyatergantung dari guru. Penerapan model. Problem Based Learning dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, PBL merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah (Yunansah, Darwis, & AnnaRifai, 2022)

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini digolongkan kepada penelitian kualitatif dalam wujud penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2009:3), menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Artinya, tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan.

Meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas bermula dari permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Guru kemudian mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Pada prinsipnya penelitian tindakan kelas terdiri dari empat unsur, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap tindakan atau pelaksanaan, (3) tahap pengamatan atau observasi, dan (4) tahap refleksi, yang merupakan dasar untuk suatu rancangan pemecahan masalah. Empat unsur tersebut harus ada dalam setiap siklus. Desain Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan metode John Elliot dirancang untuk dapat menyelesaikan satu pokok bahasan yang dilaksanakan secara berkelanjutan dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan atau perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai seperti yang digambarkan. Metode penelitian bersifat kualitatif. Edi Subroto menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif adalah peneliti mencatat dengan teliti dan cermat data yang berwujud kata-kata, kalimat-kalimat, wacana, gambargambar/foto, catatan harian, memorandum, video, tape (2007:8). Data tersebut kemudian dianalisis untuk membuat simpulan umum dari orang-orang yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) John Elliot.

Siklus 1 menjelaskan tentang 4 tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan RPP siklus 1. Selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan RPP siklus 1. Pada kegiatan awal siswa diberikan ceramah. Siswa selanjutnya diminta menyebutkan kegiatan ekonomi serta mengerjakan soal pretest. Pada tahap pengamatan, guru mengamati hasil pretest yang dikerjakan siswa dan mengamati kepuasan siswa dengan melihat ekspresi mereka secara langsung. Tahap terakhir adalah refleksi, disini guru melihat

nilai anak-anak lumayan baik, namun siswa terlihat malas dan tidak bergairah untuk belajar. Sehingga penulis membuat kesimpulan jika pada siklus 1 ini siswa kurang puas dengan metode secara ceramah ini.

Siklus 2 dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat RPP berdasarkan hasil refleksi dari siklus 1 dengan menggunakan metode problem base learning. Pada pelaksanaan pembelajaran, siswa dikelompokkan ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa dan diberi kasus-kasus yang berkaitan dengan materi dan diminta untuk menganalisis dan berdiskusi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, serta mengkaitkan materi ajar dengan artikel atau video pembelajaran yang harus mereka analisis. Kemudian dipresentasikan. Pada akhir pembelajaran siswa Bersama kelompok mengerjakan sebuah game secara team, guna mengingat Kembali materi dan memotivasi siswa untuk pembelajaran.

Pengambilan data dilakukan dengan pretest dan posttest



2.1. Pre Test Yaitu suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan itu biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pre test diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pre test juga bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat dari diadakannya pre test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.

2.2. Post Test Post test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evaluasi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan post test dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil post test ini dibandingkan dengan hasil pre test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang

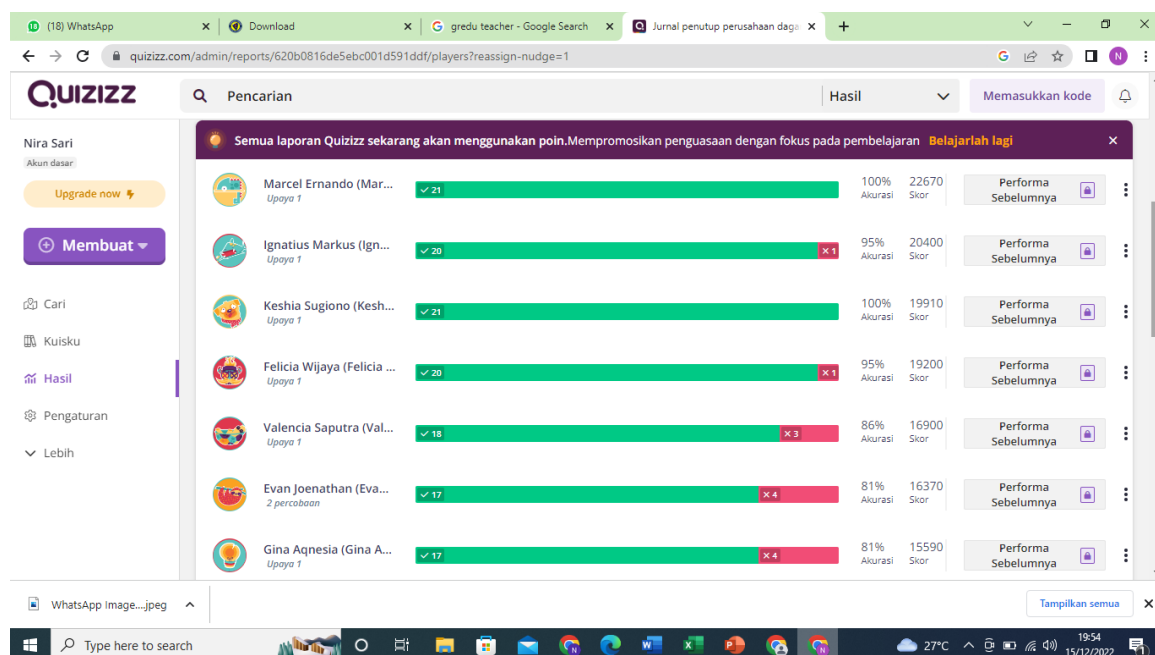
telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa.

Rencana penelitian

Penelitian akan diawali dengan penyusunan RPP pertama kemudian melakukan pembelajaran dengan RPP 1 setelah melakukan evaluasi berdasarkan nilai pretest. Dilanjutkan dengan membuat rancangan RPP ke dua dengan menerapkan metode pembelajaran dan model pembelajaran baru dan dari situ dilihat bagaimana kondisi siswa ada perubahan nilai atau tidak, apakah metode dan model pembelajaran dapat digunakan dan relevan dengan keadaan

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I penelitian ini dimulai pada pertemuan pertama pada tanggal. Pada siklus I terdiri satu kali pertemuan. Pada Pertemuan ini dilaksanakan penerapan model Problem Based Learning dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada Langkah langkah model Problem Based Learning Pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit, kegiatan inti selama 60 menit, dan kegiatan akhir selama 20 menit. Selama pembelajaran berlangsung siswa belajar untuk mengerjakan kasus yang diberikan dengan antusias, dan termotivasi untuk membaca karena inti dari pertanyaan bisa dijawab hanya dengan membaca dan memahami konteks kalimat. Meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur Bernardus dalam pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran Problem Base Learning dan metode Teams Game Turnament dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer terbukti membuat semangat dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Anak aktif selama pembelajaran dan pada saat penutup semua siswa bisa menjawab post test dengan baik



Quizizz digunakan untuk post test setelah pembelajaran

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Materi pelajaran Ekonomi adalah mata pelajaran wajib dan lintas minat. Pada mata pelajaran Ekonomi siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena apa yang dilihat dalam buku merupakan penjelasan secara teori dan definisi sedangkan sisi penggambaran definisi tersebut masih minim. Selain itu, pengetahuan yang didapat melalui media tekstual terkadang menimbulkan kebosanan karena materi yang diberikan dianggap tidak menarik dan monoton. Hal lain juga media tekstual ini sulit dipahami dan diapikasi untuk mehami masalah atau inti pembelajaran yang dipelajari. Sehingga dengan mengaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari dengan menganalisis masalah ekonomi yang ada di sekitar akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Juga dengan memberikan game berisikan pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan pemahaman dalam memahami soal, membuat siswa lebih bersemangat, antusias dan termotivasi dalam pembelajaran.

Lampiran 1

Siswa mengerjakan soal berbasis kasus dengan mencari berbagai sumber belajar



Saat siswa mengerjakan post test menggunakan quiziz



Aplikasi quizwhizzer

Browser tabs: (18) WhatsApp, Download, gredu teacher - Google Search, Jurnal penutup perusahaan, Indeks harga dan inflasi | Quizwhizzer

Address bar: app.quizwhizzer.com/game/637a3a6e049f9b0016c330bb

QUIZWHIZZER

Your Games

Active Games

Question Bank

Make a Game

Public Games

Avatars

Reports

Indeks harga dan inflasi



Correct answer move: 1 space(s)
Incorrect answer move: 0 space(s)

[Start](#)

Questions (10)

[Add ALL questions to your Question Bank](#)

1. pernyataan mengenai indeks harga yang tepat adalah [Add to your Question Bank](#) [10]
2. Indeks harga digunakan untuk mengukur tingkat harga barang yang dibeli produsen, selain ciri tersebut, ciri-ciri lain dari indeks harga produsen adalah ... [Add to your Question Bank](#) [10]
3. Bu Sinta sebagai konsumen membeli banyak stok gas elpiji karena tahu harga gas elpiji akan mengalami kenaikan. Peristiwa tersebut menimbulkan inflasi karena ... [Add to your Question Bank](#) [10]

Menjelang hari ada harga barang-barang kebutuhan sehari-hari mengalami kenaikan. [Add to your Question Bank](#)

[Tampilkan semua](#)

Taskbar: WhatsApp Image...jpeg, WhatsApp Image...jpeg, WhatsApp Image...jpeg, Type here to search, 27°C, 20:04, 15/12/2022

DAFTAR PUSTAKA

- Erwin, W. (2018). Strategi pembelajaran Edutainment berbasis Karakter. *Ar-Ruzz Media*.
- I Palittin D, W. W. (2019). Hubungan motivasi Belajar Dengan Hasil belajar fisika. *Jurnal keguruan dan Ilmu pendidikan* , 101.
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model Problem Base Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya* , 17-30.
- Yunansah, H., Darwis, M., & AnnaRifai, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas X SMK Mandiri Kraksaan Probolinggo Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 2.

LAMPIRAN

1. Alat dan bahan
2. Hasil penelitian