

**IMPLEMENTASI *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH
PRESENTASI DI KELAS X TB SMK MUHAMMADIYAH
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**MUNIRA RIZKIYAH
NIM. 180212022**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH**

2022

Implementasi Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi



Disusun Oleh :

MUNIRA RIZKIYAH
NIM. 180212022

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Pembimbing I

Dr. Hazrullah S. Pd. I., M. Pd
197907012007101002

Pembimbing II

Fathiah, M. Eng.
198606152019032010

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Munira Rizkiyah
NIM : 180212022
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PTI
Alamat : Jl.Al-Huda No.61 Kampung Laksana, Kec. Kuta Alam, Banda Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Implementasi *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh”** adalah benar-benar karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 Juli 2022

A R - R A N I R Yang menyatakan,

Munira Rizkiyah



ABSTRAK

Nama : Munira Rizkiyah
NIM : 180212022
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh

Tanggal Sidang : 22 Juli 2022
Tebal Skripsi : 83 Halaman
Pembimbing I : Dr.Hazrullah S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing II : Fathiah, M.Eng.
Kata Kunci : *Problem Based Learning*, hasil belajar, peningkatan pemahaman, Perangkat Lunak Pengolah Presentasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menggunakan 3 siklus dan subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas X TB semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 43,07 pada siklus II sebesar 63,84 dan meningkat pada siklus III rata-rata kelas menjadi 77,69. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dapat dilihat dari persentase ketuntasan sebesar 53,84% dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 7 siswa. Sedangkan untuk siklus III dengan persentase ketuntasan sebesar 76,92% dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 10 siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Implementasi Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh”**. Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orangtua tercinta, Ayahanda Muhammad dan Ibunda Siti Zahara yang selalu memanjatkan do'a, mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta kepada adik-adik yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan strata 1 ini.
2. Dr. Muslim Razali, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Yusran, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
4. Firmansyah, S.Kom., M.T selaku Operator Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
5. Dr.Hazrullah S.Pd.I., M.Pd selaku penasehat akademik dan pembimbing I (satu) yang telah memberikan bimbingan, kemudahan dan dukungan sehingga terselesainya skripsi ini.

6. Fathiah, M.Eng selaku pembimbing II (dua) yang telah memberikan saran, motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Raihan Islamadina S.T., M.T selaku penguji yang telah memberikan saran dan perbaikan terhadap skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan, Mahasiswa/I PTI UIN Ar-Raniry 2018 yang selalu memberikan semangat, meluangkan waktu untuk saling bertukar pendapat, serta memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Banda Aceh, Juli 2022
Penulis,

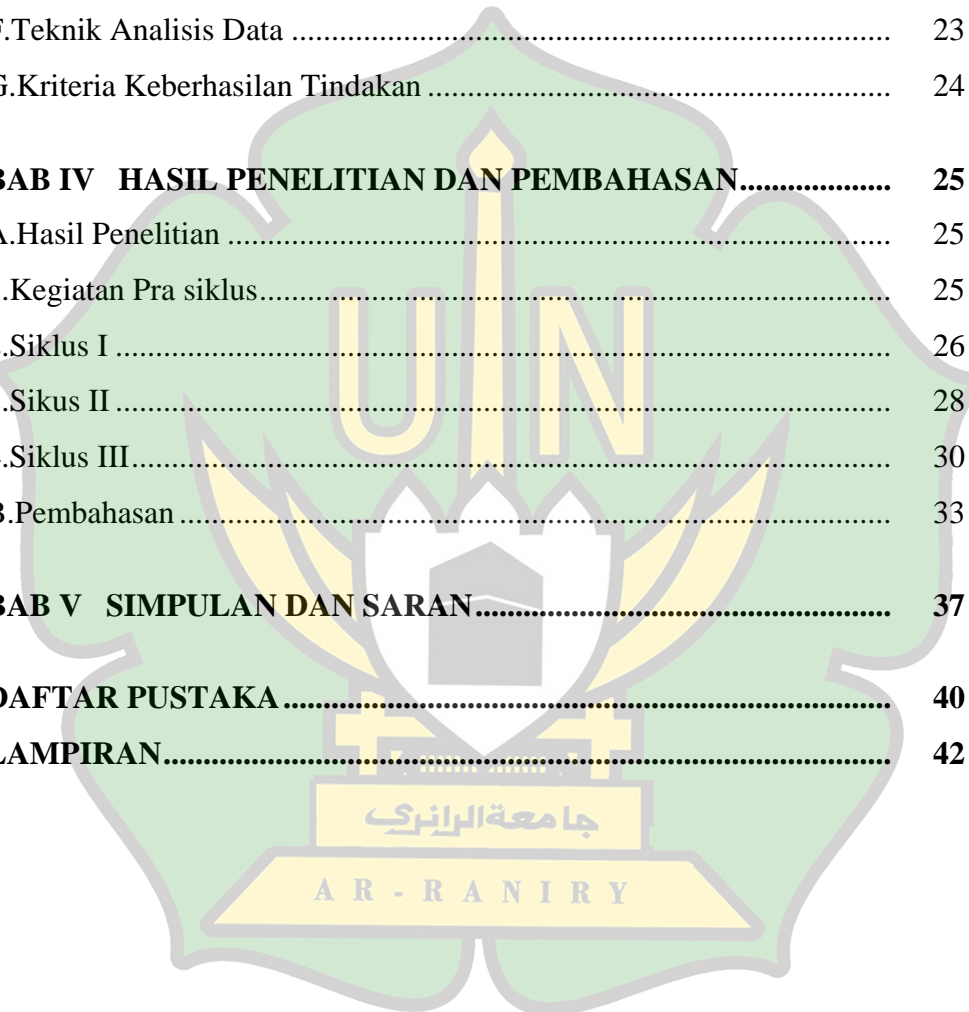
Munira Rizkiyah
NIM 180212022



DAFTAR ISI

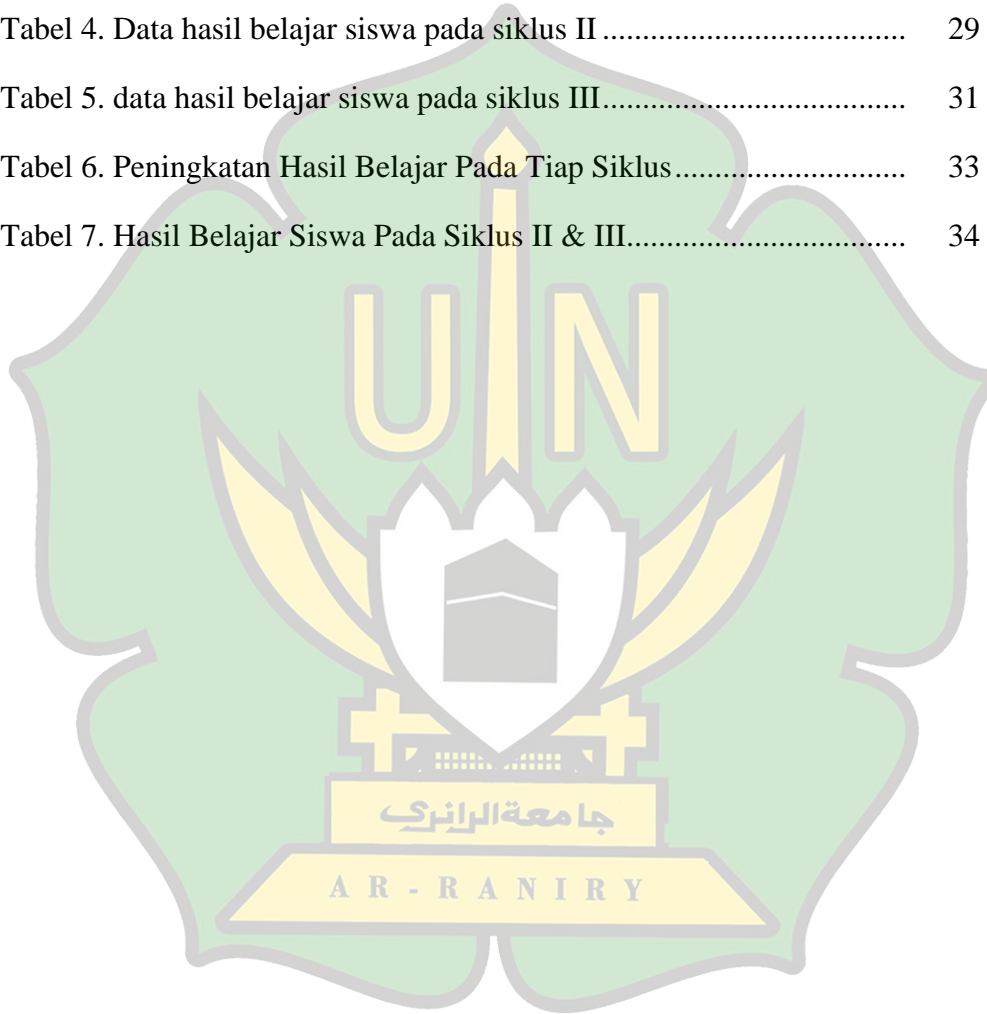
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Ruang Lingkup Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A.Kajian Teori.....	5
1.Model Problem Based Learning.....	5
2.Hasil Belajar Siswa	9
3.Pembelajaran Simulasi Digital.....	9
4.Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi.....	11
B.Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	15
A.Jenis dan Desain Penelitian	15
B.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	16
1.Lokasi Penelitian	16
2.Waktu Penelitian	16
C.Subyek Penelitian	16
1.Populasi.....	16
2.Sampel.....	16
D.Jenis Tindakan.....	16

1.Tahapan Penelitian	17
2.Siklus I	18
3.Siklus II	19
4.Siklus III.....	21
E.Teknik dan Instrumen Penelitian	22
1.Teknik Pengumpulan Data.....	22
2.Instrumen Penelitian.....	22
F.Teknik Analisis Data	23
G.Kriteria Keberhasilan Tindakan	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A.Hasil Penelitian	25
1.Kegiatan Pra siklus.....	25
2.Siklus I	26
3.Sikus II	28
4.Siklus III.....	30
B.Pembahasan	33
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	37
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42



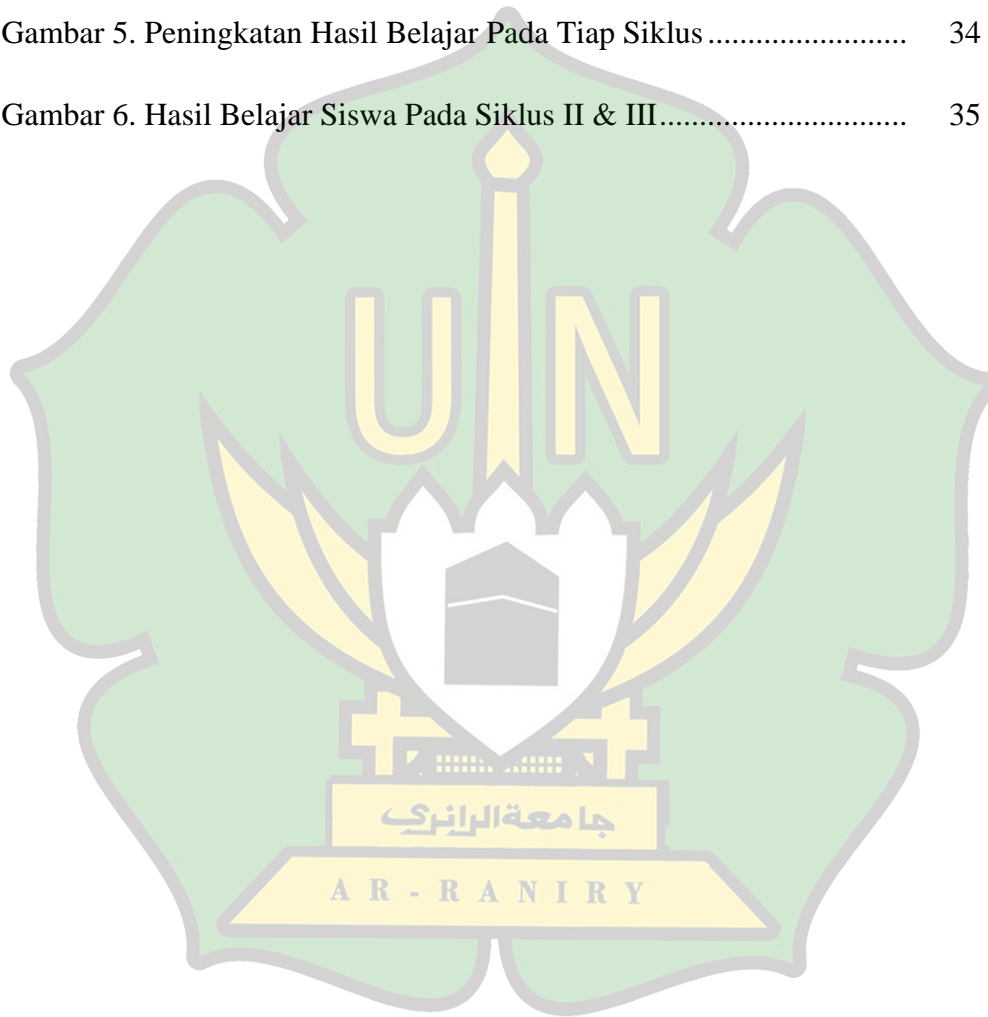
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	12
Tabel 2. Jadwal rencana penelitian tindakan kelas	26
Tabel 3. Data hasil belajar siswa pada siklus I.....	27
Tabel 4. Data hasil belajar siswa pada siklus II	29
Tabel 5. data hasil belajar siswa pada siklus III.....	31
Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Pada Tiap Siklus.....	33
Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II & III.....	34



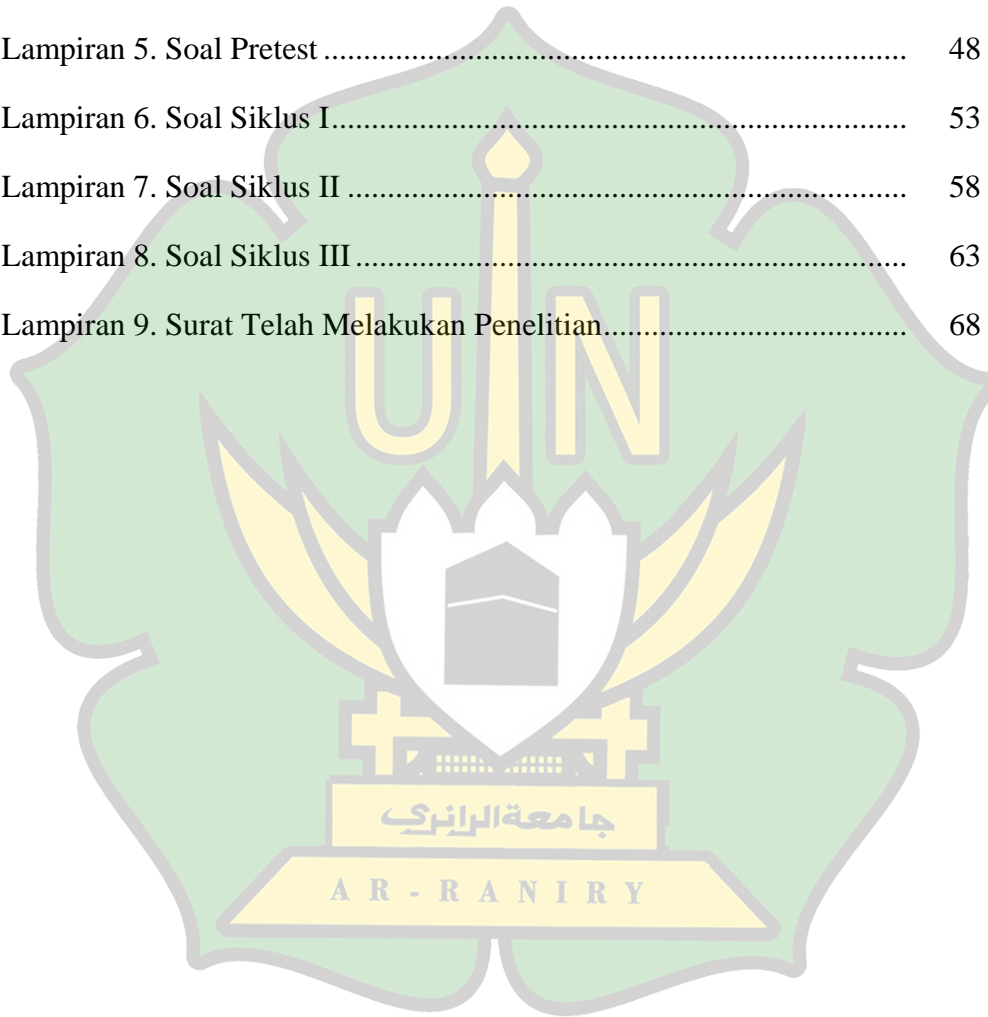
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	17
Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-Rata Prasiklus & Siklus I.....	28
Gambar 3. Perbandingan Nilai Rata-Rata Siklus I & Siklus II.....	30
Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata Siklus II & Siklus III	32
Gambar 5. Peningkatan Hasil Belajar Pada Tiap Siklus	34
Gambar 6. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II & III.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	28
Lampiran 2. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	30
Lampiran 3. Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.....	32
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	42
Lampiran 5. Soal Pretest	48
Lampiran 6. Soal Siklus I.....	53
Lampiran 7. Soal Siklus II	58
Lampiran 8. Soal Siklus III.....	63
Lampiran 9. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam bidang pendidikan, peran teknologi informasi sangat diperlukan dan memegang peranan penting dalam kualitas pendidikan saat ini dan tentunya perkembangan mutu pendidikan tidak bisa diimbangi hanya dengan mengandalkan peran teknologi saja, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk menunjang keberhasilan pendidikan. Begitu juga sama halnya dengan mutu pendidikan yang diterapkan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK Muhammadiyah Banda Aceh merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di Ujung Batee, No. 17, Seutui, Baiturrahman, Kota Banda Aceh. SMK Muhammadiyah memiliki 3 kejuruan yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Audio Video (TAV) dan Tata Busana (TB).

Pada kelas X TKR dan TB diajarkan mata pelajaran yang berkaitan dengan informatika dan merupakan salah satu kompetensi TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) yaitu Simulasi Digital. Simulasi digital dianggap merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan dalam kurikulum 2013, karena pada materi tersebut banyak diajarkan cara dapat menggunakan aplikasi e-learning mengingat adanya pandemi covid 19 yang suatu saat diperlukan jika proses belajar mengajar diadakan secara online sehingga siswa tidak merasa terbebani karena sudah mempelajarinya secara langsung di sekolah. Perangkat lunak pengolah presentasi merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran simulasi digital, pada materi tersebut siswa dibimbing untuk dapat memahami konsep serta teknik dasar dalam mendesain slide menggunakan powerpoint serta diakhir sesi pembelajaran siswa dapat menjelaskan fungsi dari fitur-fitur apa saja yang digunakan dalam pembuatan slide.[1]

Hasil observasi dari melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) dapat saya simpulkan bahwa sebagian guru terpaku dengan sistem konvensional (ceramah) menjadikan kebanyakan anak didik ada yang tidak fokus bahkan sebagian dari mereka asyik mengobrol dengan temannya yang lain sehingga tidak memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat berpikir dan aktif dalam keikutsertaan pada mata pelajaran tersebut. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X pada SMK Muhammadiyah Banda Aceh memiliki permasalahan dalam aktivitas belajar.

Pada masa pandemi yang sedang melanda seluruh dunia saat ini, sebagian sekolah yang ada di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran menggunakan daring (*online*), kegiatan tetap berlanjut tanpa harus bertemu dan belajar mengajar tetap berjalan sebagaimana mestinya. Walaupun begitu, ada juga sekolah yang masih menerapkan sistem pembelajaran dengan tatap muka seperti yang dilakukan oleh SMK Muhammadiyah, sehingga SMK ini dianggap layak dijadikan objek penelitian oleh peneliti karena penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Dilihat dari permasalahan siswa pada SMK tersebut maka peneliti ingin menerapkan *Problem Based Learning* yang merupakan suatu model pendedahan yang menuntut siswa lebih aktif di dalam kelas.[2]

Problem based learning ini bukan metode yang dirancang untuk pendidik agar dapat memberikan informasi sebanyak-banyaknya tentang suatu pelajaran yang diajarkan, akan tetapi model pembelajaran ini dirancang untuk peserta didik agar dapat berpikir kritis dan aktif pada pemecahan suatu permasalahan pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga model ini dapat diartikan lebih lanjut yaitu penglibatan siswa secara langsung pada pembelajaran sehingga guru hanya akan mengarahkannya saja selanjutnya semua diserahkan kepada para siswa tersebut.

Pada tahap-tahap penerapan *Problem Based Learning*, guru hanya membimbing siswa untuk dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, Sedangkan untuk selanjutnya siswa yang akan aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

Siswa akan dibimbing oleh guru untuk aktif dalam memahami dari awal ide konsep sampai isi dalam materi dan dapat memecahkan masalah dari pertanyaan yang diberikan serta dapat berdiskusi secara aktif bersama teman diskusinya.

Adanya implementasi *Problem Based Learning* besar harapan agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan penguasaan materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi pada kelas X di SMK Muhammadiyah

B. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pemaparan yang telah dikemukakan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi di kelas X TB SMK Muhammadiyah Banda Aceh ?
2. Bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi dengan menggunakan model *problem based learning* di kelas X TB SMK Muhammadiyah Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi di kelas X TB SMK Muhammadiyah Banda Aceh.

2. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi dengan penggunaan *problem based learning*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi SMK

Bagi SMK, diharapkan model pbl ini dapat meningkatkan mutu pendidikan karena keberhasilan model ini dapat meningkatkan setiap perbaikan permasalahan di dalam kelas serta, memberikan solusi tepat bagi sistem belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Dari pengkajian diharapkan menjadi sumbangan informasi yang berharga bagi guru untuk kemajuan penguasaan siswa terhadap materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi.

3. Bagi Siswa

Meningkatnya kemajuan belajar bagi siswa SMK Muhammadiyah Banda Aceh pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi.

4. Bagi Peneliti

Sebagai acuan penerapan ilmu yang sudah dipelajari agar dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik, Sehingga nantinya model pembelajaran ini dapat bermanfaat ketika peneliti nantinya menjadi pendidik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Pengkajian ini hanya difokuskan untuk meneliti Bagaimana Mengimplementasikan *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi di SMK Muhammadiyah Banda Aceh.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Problem Based Learning

Problem based learning ataupun pembelajaran berdasarkan masalah adalah sebuah metode pengenalan siswa pada kasus yang terkait dengan materi yang dibahas sekaligus meminta siswa untuk memecahkan dan mengatasi kasus tersebut. PBL juga merupakan metode yang dirancang khusus untuk membantu siswa agar lebih mandiri terutama pada bagian berpikir untuk mencari solusi dalam mengatasi masalah.[3]

Pengaplikasian PBL diaplikasikan untuk kemajuan belajar, dengan harapan siswa dapat memecahkan dan mengatasi masalah secara lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran ini diciptakan terpusat kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya misalnya saat guru membagikan kelompok antar peserta didik dan masing-masing kelompok dapat saling bekerjasama dalam menemukan masalah dan kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikannya dengan cara melihat petunjuk yang telah disampaikan.[4]

Sebelum membahas model ini secara lanjut, akan lebih baiknya jika mengulas beberapa model-model pembelajaran lainnya. Berikut ada beberapa model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru :

a. Konvensional / Ceramah

Salah satu metode pembelajaran yang populer dalam dunia pendidikan adalah metode ceramah. Metode ini sering digunakan dalam kegiatan pada awal pembelajaran, metode ini tentu memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat dijadikan sebagai metode menyampaikan informasi dalam jumlah yang banyak atau materi yang padat dengan waktu yang singkat. Sedangkan, kelemahan dari metode ini adalah guru

akan kesulitan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Demonstrasi

Metode ini berlangsung dengan cara memperagakan sebuah kejadian, benda, prosedur melakukan sesuatu, atau hal lain yang dapat dilihat secara nyata oleh peserta didik. Proses pemeragaan dapat dilakukan secara langsung oleh guru ataupun menggunakan media yang relevan dengan materi pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami dan menerima materi belajar dengan jelas bagaimana suatu proses dapat berjalan atau bekerja. Proses demonstrasi juga dapat dijadikan alternatif lain untuk mendalami materi selain dengan metode ceramah.

c. Inquiry

Metode pembelajaran inquiry merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir peserta didik dalam melakukan penyelidikan secara logis, kritis, sistematis, dan analitis. Tujuan dari metode ini adalah memberikan ruang pada keterlibatan peserta didik dalam mencari dan menemukan sendiri jawaban atas suatu permasalahan. Metode ini juga memberikan kesempatan belajar yang tinggi bagi peserta didik dengan kemampuan di atas rata-rata. Akan tetapi, metode ini membutuhkan waktu yang cukup lama serta cukup sulit melakukan kontrol dalam proses belajar peserta didik.

Dengan meninjau dan melihat pengertian dari ketiga model pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa peran lembaga pendidikan sangat penting guna menyokong dan membantu terbentuknya sumber daya yang potensial. Pendidikan melalui lembaga formal merupakan cara yang sangat tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar yang dituntut memiliki kemampuan dalam segala hal yang berkaitan pelaksanaan pengajaran di kelas.

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan siswanya, walaupun sebaik apa kurikulum yang diterapkan, sarana prasarana terpenuhi, tetapi bila guru belum berkualitas maka proses belajar mengajar belum dikatakan baik.

Oleh sebab itu guru bukan hanya mengajar melainkan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk mengadakan perubahan-perubahan dan perbaikan pada proses pembelajarannya. Seorang guru ideal akan mampu bertindak dan berfikir kritis dalam menjalankan tugasnya secara profesional dan dapat menemukan alternatif yang harus diambil dalam proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.[5]

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Selain itu pembelajaran ideal berarti tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran. Maka oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran PBL karena dianggap sangat layak jika diimplementasikan untuk anak didik di SMK Muhammadiyah Banda Aceh.

PBL memiliki beberapa tahapan langkah penerapan awal yang dilakukan oleh guru yaitu :

1. Tahapan langkah 1 : Menerangkan konsep pembelajaran secara rinci
Tugas Pendidik : Pada tahap awal pendidik akan menerangkan konsep pembelajaran serta menjelaskan secara rinci mengenai pelajaran tersebut, serta melibatkan siswa untuk aktif dalam

- penyampaian materi.
2. Tahapan langkah 2 : Mengatur siswa untuk melakukan penelitian pembelajaran.
Tugas Pendidik : Pendidik mengarahkan siswa mendefinisikan beberapa tugas.
 3. Tahapan langkah 3 : Mengarahkan terbentuknya kerjasama antarkelompok
Tugas Pendidik : Pendidik memacu pikiran siswa untuk terbuka dalam pencarian masalah, menelaah serta berpikir keras untuk penyelesaiannya.
 4. Tahapan langkah 4 : Menyiapkan alat pendukung pembelajaran
Tugas Pendidik : Guru memberikan tugas diskusi kelompok dalam pembuatan slide powerpoint, Maka siswa ditugaskan untuk menyiapkan video slide presentasi powerpoint dan dapat menjelaskan cara pembuatan slide dari awal sampai akhir video kepada siswa lainnya.
 5. Tahapan langkah 5 : Melakukan observasi terhadap hasil pengamatan siswa
Tugas Pendidik : Pendidik bekerjasama dengan siswa untuk melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang diamatinya.

Problem based learning dianggap layak untuk diimplementasikan oleh guru kepada peserta didiknya terutama untuk model sistem pembelajaran di SMK, karena dianggap dapat meningkatkan kemajuan belajar. Pada umumnya, metode yang sering diterapkan adalah konvensional (ceramah) pada proses belajar mengajar sehingga sebagian siswa hanya duduk mendengarkan dan bercengkerama dengan sesama kawannya karena dianggap pembelajaran tersebut membosankan

Metode ceramah adalah metode pengkajian untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan penjelasan langsung, Biasanya pada metode ini siswa akan duduk dengan tenang dan mendengarkan gurunya yang berbicara

di depan. Metode ini jarang melibatkan siswa sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada siswa SMK yang dituntut untuk memahami teori dan praktik ketika akan terjun ke tengah masyarakat nanti, Sehingga model *Problem Based Learning* dianggap sangat layak untuk diimplementasikan.[6]

Model pembelajaran Problem Based Learning seperti ini digunakan guru untuk membantu siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah yang berupa masalah dan merangsang siswa untuk secara tidak langsung mengungkapkan pikiran dan pendapatnya.

Melalui penerapan model ini, secara tidak langsung guru menciptakan suasana belajar yang positif bagi siswa serta, akan dituntut untuk mengeluarkan pendapat terhadap pemecahan masalah dalam materi yang diberikan dan tugas guru hanyalah menyiapkan fasilitas untuk mendukung penelitian.[7]

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan pencapaian nyata siswa terhadap usaha penguasaan materi didalam kelas dengan pembuktian yang dicantumkan dalam nilai akhir setiap semester.[8]

Dalam penentuannya, evaluasi sangat diperlukan dalam mengamati perkembangan sampai meningkatnya hasil belajar. Dalam penentuan hasil pencapaian oleh siswa harus ada standar yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan seperti, standar keberhasilan tindakan dianggap berhasil yaitu jika seluruh atau sekurang-kurangnya 75% dari seluruh kelas terlibat secara aktif, maka kriteria keberhasilan pelaksanaan metode dianggap berhasil dan bermutu tinggi dengan melihat rata-rata siswa memenuhi standar ketuntasan minimal 75 (KKM).

3. Pembelajaran Simulasi Digital

Simulasi digital merupakan suatu mata pelajaran baru yang diajarkan setara dengan pergantian kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 (k13). Simulasi Digital termasuk kompetensi keahlian teknologi komputer dan

jaringan (TKJ) sehingga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan digital. [9]

Pada awal pembelajaran biasanya guru akan membahas tentang ide konsep atau gagasan kemudian guru meminta siswa untuk mempraktekkannya melalui media digital baik laptop maupun komputer yang terhubung dengan internet serta dapat menjelaskannya dengan baik. Untuk itu, para siswa SMK Muhammadiyah Banda Aceh diajarkan simulasi digital disebabkan mata pelajaran tersebut merupakan sarana untuk mengkomunikasikan konsep dan ide melalui presentasi digital.[10]

Simulasi digital dianggap mata pelajaran yang penting untuk diajarkan dalam kurikulum 2013, karena pada materi tersebut banyak diajarkan cara dapat menggunakan aplikasi e-learning mengingat adanya pandemi covid 19 yang suatu saat diperlukan jika proses belajar mengajar diadakan secara online sehingga siswa tidak merasa terbebani karena sudah mempelajarinya secara langsung di sekolah.

Perangkat Lunak Pengolah Presentasi / Powerpoint adalah salah satu dari materi yang diajarkan pada simulasi digital. Pada materi tersebut diajarkan cara untuk dapat menggunakan fitur-fitur yang tepat dalam mendesain slide presentasi serta dapat menjelaskan tools apa saja yang sudah digunakan peserta didik dari awal sampai pembuatan slidanya selesai.

Simulasi digital juga banyak memberi manfaat dalam pembelajaran, selain mengajarkan cara menggunakan media digital untuk proses belajar mengajar, mata pelajaran ini juga dapat menambah wawasan siswa dalam menggunakan media digital ketika akan memasuki jenjang perguruan tinggi, sebagaimana yang kita ketahui banyak saat ini para mahasiswa yang kurang bisa mengoperasikan atau menggunakan media digital seperti laptop atau komputer, sedangkan 2 media tersebut sangat dibutuhkan oleh mahasiswa pada semua perguruan tinggi baik itu untuk pembuatan tugas, mempresentasikan tugas ataupun lainnya yang membutuhkan media tersebut.

4. Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi

Perangkat lunak pengolah presentasi merupakan aplikasi yang berfungsi untuk menampilkan file presentasi yang terdiri dari kumpulan slide yang berisi teks, gambar, ataupun video yang dipresentasikan untuk menjelaskan suatu topik. Oleh karena itu, persiapan presentasi sangat diutamakan baik itu dari tampilan slide yang rinci ataupun komunikator yang handal pada saat melakukan presentasi.[10]

Perangkat lunak pengolah presentasi merupakan salah satu materi pokok yang terdapat pada mata pelajaran Simulasi Digital.

Pada materi tersebut guru membimbing siswa untuk dapat memahami konsep serta teknik dasar dalam mendesain slide menggunakan powerpoint serta diakhir sesi pembelajaran siswa dapat menjelaskan fungsi dari fitur-fitur apa saja yang digunakan dalam pembuatan slide.

Pada awal kegiatan pembelajaran peserta didik bersama-sama dengan guru akan melihat sebuah tayangan powerpoint pembelajaran tentang presentasi dan manfaatnya, kemudian peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait dengan tayangan yang diberikan.

Setelah pembahasan pembelajaran materi sudah diajarkan, maka guru akan membuat kelompok diskusi yang ditugaskan untuk mendesain slide presentasi menggunakan powerpoint dan tugas guru hanya melakukan pemantauan selama kegiatan kelompok berlangsung. Kemudian peserta didik secara berkelompok akan mempresentasikan hasil karya desainnya dan menjelaskan setiap fitur-fitur apa saja yang digunakan dalam pembuatan slide presentasi.[11]

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ikhsan Rizkqi	Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi di smk muhammadiyah 1 banda aceh.	2019	Analisis Deskriptif	<p>Hasil penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran problem based learning pada siswa kelas XI.</p> <p>PTK Siklus II digunakan dalam penelitian dengan Instrumen pengumpulan data berupa observasi serta tes.</p> <p>Mengukur peningkatan keaktifan siswa diamati dengan melakukan perbandingan antara hasil tes pada siklus 1 dan 2 dengan teknik deskriptif.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan adanya aktifitas belajar siswa kela XI smk muhammadiyah 1 banda aceh mengalami peningkatan.</p>

2	G. A. Hendika Paramarta, M. Santo Gitakarma, dan N. Santiyadnya ³	Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran perakitan komputer.	2019	Analisis Statistik Deskriptif	Hasil penelitian ini adalah mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara, Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (ptk) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. . Instrumen pengumpulan data berupa metode tes yang berbentuk pilihan ganda. Diambil kesimpulan dari penelitian ini adanya kemajuan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah.
3	Luh Darsani	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA	2019	Metode Deskriptif	Hasil penelitian ini adalah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan 2 siklus. Dengan melakukan penggantian metode pembelajaran dari metode konvensional menjadi

					pendekatan berbasis masalah ternyata hasil yang diperoleh meningkat dari data awal 57 dengan ketuntasan belajar 57,89 % menjadi rata-rata 67, dan ketuntasan belajar 63,16 % pada siklus I. setelah perlakuan tindakan dilakukan dengan cukup intensif hasil yang diperoleh pada siklus II naik rata-rata menjadi 78 dengan ketuntasan belajar 100 %.
--	--	--	--	--	---

Berdasarkan rincian tabel ketiga penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa adanya kelebihan tersendiri dari penelitian ini dibandingkan dengan ketiga jurnal penelitian sebelumnya. Apabila dilihat dari segi kelebihan, ketiga penelitian jurnal diatas hanya memiliki 2 siklus yang jika siklus kedua berhasil maka penelitian dihentikan, berbeda dengan penelitian ini yang mana peneliti mengimplementasikan model PBL ini dengan terdiri dari 3 siklus.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan jenis model yang digunakan dalam penelitian. Tujuan diterapkan model ini dalam rangka mengatasi permasalahan pembelajaran serta menggunakan sejumlah siswa di dalam kelas sebagai objeknya. Penelitian dibuat menjadi 3 siklus yakni siklus I, II, dan III serta setiap siklus memiliki tahapan kajiannya sendiri. Pada siklus I, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran yang terdahulu (konvensional). Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan *Problem Based Learning* pada Siklus II, jika hasil yang ditargetkan belum tercapai pada siklus II, kemudian akan dilanjutkan sampai ke siklus III. Apabila keberhasilan kerja telah tercapai pada siklus ini maka siklus penelitian akan dihentikan.

Peneliti akan terlibat langsung dan melibatkan guru pamong selaku kolaborator pada setiap tahapan dimulai dari kesepatan materi sampai perumusan laporan akhir kajian. Pamong dan peneliti akan bekerja sama mengevaluasi kegiatan perbaikan yang akan dilaksanakan, dimana peran peneliti sebagai perancang model pembelajaran yang akan diterapkan dan guru sebagai pemantau pembelajaran. Penelitian ini juga dibantu oleh teman peneliti yang mengambil peran penting agar kegiatan observasi menjadi lebih objektif.

Model Kemmis & McTaggart dianggap layak untuk dijadikan desain penelitian dalam penelitian ini. Pada penelitian tahapan siklus diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan pada terakhir akan dilaksanakan refleksi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SMK Muhammadiyah Banda Aceh yang berada di Ujung Batee, No. 17, Seutui, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh..

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 kali pertemuan pada bulan mei yaitu dari tanggal 10-24 mei. Pembagian pertemuan setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan acuan bila indikator kemajuan belum tercapai maka siklus akan dilanjutkan.

C. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 2 kelas yaitu kelas X TKR dan X TB.

2. Sampel

Peserta didik kelas X TB di SMK Muhammadiyah Banda Aceh yang terdiri dari 17 siswi putri menjadi pihak yang diteliti dan sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Pertimbangan awal mengambil sampel penelitian pada kelas tersebut karena kurangnya penguasaan materi perangkat lunak pengolah presentasi bahkan siswa masih belum paham betul mengenai konsep dari materi tersebut.[12]

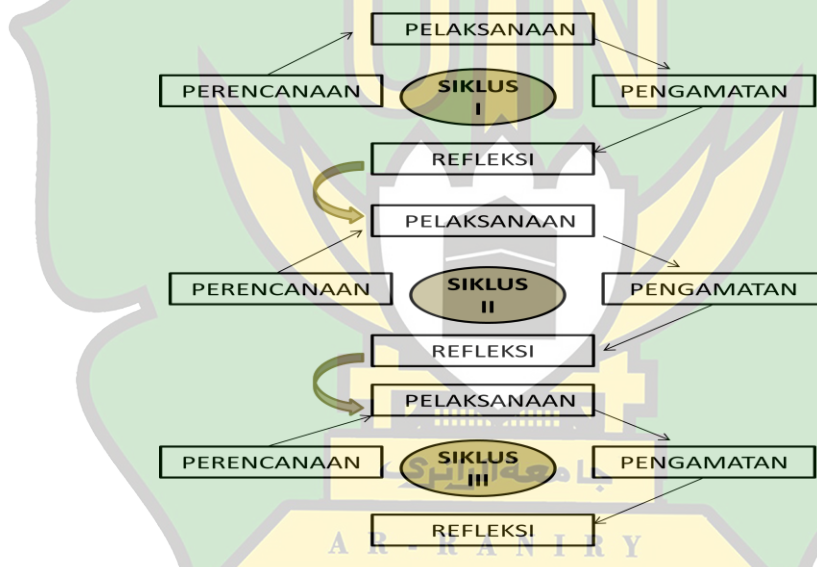
D. Jenis Tindakan

Pada jenis tindakan dengan tujuan pencapaian hasil yang diinginkan maka siklus penelitian terdiri siklus I, II, dan III untuk mencapai efek yang diinginkan. Setiap siklus pada siklus ini berisi beberapa kegiatan antara lain rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, serta observasi dan refleksi.

1. Tahapan Penelitian

1. Perencanaan Tindakan (planning)

- a. Pada tahap ini, mengidentifikasi masalah di kelas dan menyiapkan rencana tindakan untuk mengatasinya. Sebelum siklus I, peneliti akan mengajukan pertanyaan berupa pre-test untuk memahami kemampuan siswa dalam mendalami materi yang diajarkan. Pada penelitian ini, tahap perencanaan berupa penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan penyusunan instrumen penelitian berupa sumber atau media yang berkaitan dengan pembelajaran, menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan menyiapkan lembar observasi untuk mengamati hasil peningkatan belajar siswa.[13]



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

2. Pelaksanaan Tindakan (action)

Pada tahapan implementasi tindakan biasanya dilakukan minimal oleh dua orang peneliti, yaitu orang yang akan mempelajari dan kolaborator yang akan memantau perubahan-perubahan yang diakibatkan oleh tindakan tersebut. Pada tahapan ini guru menerapkan model PBL dalam pembelajaran dan

melaksanakan pembelajaran berdasarkan yang telah direncanakan dari awal sebelum proses belajar mengajar berlangsung.

3. Pengamatan (*observation*)

Peneliti akan melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan pembelajaran dilakukan. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan pengambilan data. Pengambilan data dilakukan melalui pengamatan hasil belajar siswa melalui tes hasil belajar.

4. Refleksi (*reflecting*)

Setelah melakukan semua tahapan sebelumnya maka tahapan refleksi merupakan tahapan terakhir yang akan dianalisis dan dicermati oleh peneliti. Refleksi dilakukan guna mengetahui tingkat keberhasilan tindakan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahapan ini juga dilakukan evaluasi terhadap permasalahan di kelas. Refleksikan pada akhir setiap siklus, dan modifikasi rencana tindakan berdasarkan refleksi ini sehingga dapat diimplementasikan untuk siklus berikutnya.

2. Siklus I

Siklus I diterapkan sebanyak 1 kali pertemuan, dengan rancangan kegiatan dibawah ini.

1. Perencanaan

- a. Menyiapkan RPP.
- b. Menyiapkan alat yang berkaitan dengan pelajaran.
- c. Menyiapkan alat penilaian berupa ujian tertulis.
- d. Menyiapkan lembaran pengamatan untuk melihat kemajuan hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Tindakan dimulai dengan penyampaian konsep materi.

- b. Pemberian materi oleh guru
 1. Guru memfasilitasi terjadinya keaktifan selama proses belajar mengajar
 2. Dibukanya sesi tanya jawab disela pembelajaran untuk melihat seberapa besar penguasaan materi oleh siswa tersebut.
- c. Pemberian tugas tentang materi tersebut
- d. Pembelajaran ditutup

3. Pengamatan

Tahapan pengamatan kondisi yang terjadi di dalam kelas pada pembelajaran materi perangkat lunak pengolah presentasi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran ini diamati oleh peneliti/pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Refleksi

Tahapan refleksi adalah sebagai berikut :

- a. Meninjau ulang siklus I
- b. Evaluasi setiap proses dan hasil pembelajaran siklus I
- c. Membuat rincian permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran mereka.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II

3. Siklus II

Model *Problem Based Learning* akan diterapkan di dalam siklus II, sebagai perbaikan terhadap proses belajar mengajar siklus I yang dianggap masih kurang tepat untuk diterapkan di dalam kelas. Materi pokok pada siklus II adalah membuat slide presentasi dengan menggunakan powerpoint.

1. Perencanaan

- a. Menyiapkan RPP.
- b. Menyiapkan alat yang berkaitan dengan pelajaran.

- c. Menyiapkan alat penilaian berupa ujian tertulis.
- d. Menyiapkan lembaran pengamatan untuk melihat kemajuan hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa dan pada 1 kelompok terdapat 1 orang siswa tambahan.
- b. Guru menjelaskan ide konsep atau gagasan dan tugas kelompok yang sudah dibagi
- c. Guru memberikan tema yang berbeda untuk setiap kelompok.
- d. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pembuatan slide presentasi beserta tools yang telah digunakan.
- e. Setelah selesai diskusi, guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang sudah dipresentasikan oleh kelompok.
- f. Guru memberikan lembar observasi untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi
- g. Pembelajaran ditutup.

3. Pengamatan

Tahapan pengamatan kondisi yang terjadi di dalam kelas pada pembelajaran materi perangkat lunak pengolah presentasi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Kegiatan pembelajaran ini diamati oleh peneliti/pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Refleksi

Tahapan refleksi adalah sebagai berikut :

- a. Meninjau ulang siklus II.
- b. Mengevaluasi setiap proses dan hasil pembelajaran siklus II.
- c. Membuat rincian permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran mereka.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III.

4. Siklus III

Pada siklus III peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, karena dianggap belum mencapai tingkatan hasil maksimal dan pada siklus ini, peneliti tetap memakai model *problem based learning*.

1. Perencanaan

- a. Menyiapkan RPP.
- b. Menyiapkan sumber dan media yang berkaitan dengan pelajaran.
- c. Menyiapkan alat penilaian berupa ujian tertulis.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kemajuan hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa dan pada 1 kelompok terdapat 1 orang siswa tambahan.
- b. Guru menjelaskan ide konsep atau gagasan dan tugas kelompok yang sudah dibagi.
- c. Guru memberikan tema yang berbeda untuk setiap kelompok.
- d. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pembuatan slide presentasi beserta tools yang telah digunakan
- e. Setelah selesai diskusi, guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang sudah dipresentasikan oleh kelompok.
- f. Guru memberikan kuis secara individual dan mengumumkan hasil kuis.
- g. Guru menutup pembelajaran.

3. Pengamatan

Kegiatan observasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengamati aktivitas siswa saat belajar mendemonstrasikan dan mengolah materi perangkat lunak pengolah presentasi. Kegiatan pembelajaran ini diamati oleh peneliti/pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Refleksi

Tahapan refleksi adalah sebagai berikut :

- a. Meninjau ulang siklus III.
- b. Evaluasi setiap proses dan hasil pembelajaran siklus III.
- c. Membuat rincian permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran mereka.
- d. Menyimpulkan kegiatan.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Metode Tes

Metode tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berdasarkan materi yang diajarkan pada mata pelajaran simulasi digital. Pre-test digunakan untuk mengetahui penguasaan awal peneliti terhadap topik digital dan analog sebelum pelaksanaan siklus I, dan post-test digunakan untuk mengukur tingkat prestasi belajar siswa setelah melakukan tindakan. Diskusi dan praktik diberlakukan demi melihat kemajuan hasil pembelajaran dan melihat apakah adanya kerjasama antar teman diskusinya.

b. Dokumentasi

Peneliti menyisipkan dokumentasi sebagai bahan bukti karena telah diberlakukannya sebuah penelitian oleh peneliti dan untuk melengkapi data-data dengan akurat serta selama aktivitas pembelajaran berlangsung peneliti dibantu oleh teman sejawatnya untuk melakukan dokumentasi.

2. Instrumen Penelitian

Hasil belajar akan diamati dalam kajian ini guna meninjau kemajuan hasil penguasaan materi oleh peserta didik. Pemilihan pilihan ganda sebagai

acuan yang digunakan dalam tes yang diberikan pada setiap akhir siklus, serta praktik langsung setelah dijelaskannya materi seperti membuat slide presentasi yang didiskusikan bersama teman diskusi antarkelompok untuk kemudian dipresentasikan di depan menggunakan *projector*.

F. Teknik Analisis Data

Setiap aspek kajian akan diamati sebagai acuan penetapan hasil. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu tindakan yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa dengan cara menentukan rata-rata skor tes. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, dapat menggunakan rumus berikut:[14]

$$X_{\text{rata-rata}} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$X_{\text{rata-rata}}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk mencari rumus persentase ketuntasan siswa (TB), maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$TB = \frac{\sum S > 70}{n} \times 100\%$$

Ket :

TB = Ketuntasan belajar

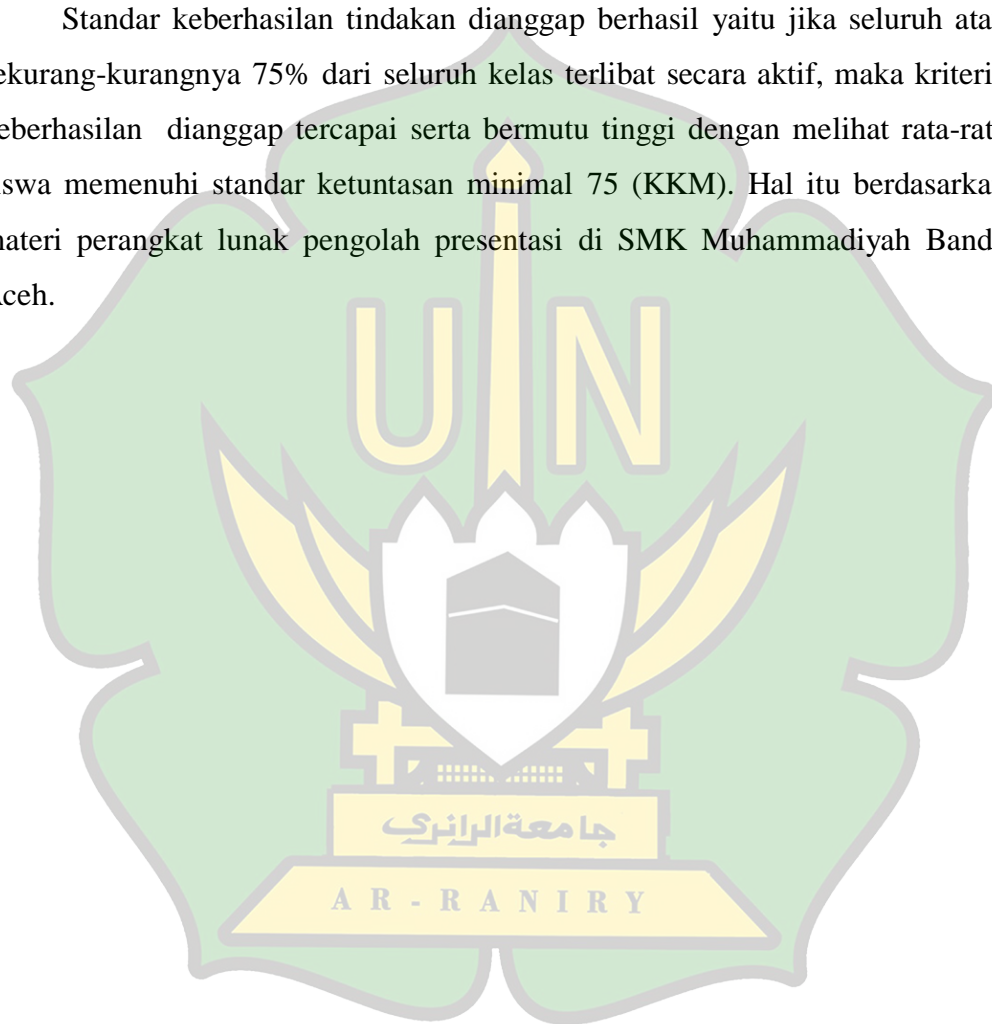
$\Sigma S > 70$ = Jumlah siswa yang mendapat nilai > 70

n = Banyak Siswa

100 = Bilangan tetap

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Standar keberhasilan tindakan dianggap berhasil yaitu jika seluruh atau sekurang-kurangnya 75% dari seluruh kelas terlibat secara aktif, maka kriteria keberhasilan dianggap tercapai serta bermutu tinggi dengan melihat rata-rata siswa memenuhi standar ketuntasan minimal 75 (KKM). Hal itu berdasarkan materi perangkat lunak pengolah presentasi di SMK Muhammadiyah Banda Aceh.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra siklus

Sebelum dilaksanakan penelitian dilakukan diskusi dengan guru pengampu Mata Pelajaran Simulasi Digital terlebih dahulu pada tanggal 10 Mei 2022 di SMK Muhammadiyah Banda Aceh. Observasi awal dilakukan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang biasanya dihadapi oleh guru saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Hasil observasi awal pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di kelas X TB, sebagian besar siswa masih kurang memperhatikan proses pembelajaran, Siswa terlihat bosan dalam menanggapi pembelajaran, Siswa juga cenderung kurang aktif dan kurang berinteraksi dengan siswa lain selama proses pembelajaran berlangsung. [15]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu dapat diketahui bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih rendah sehingga perlu mendapatkan perhatian agar keaktifan siswa dapat meningkat, karena rendahnya keaktifan siswa selama pembelajaran akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Peneliti membuat soal *Pretest* yang berjumlah 20 soal untuk melihat seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Sebelum dimulainya penelitian dilakukan penetapan kompetensi dasar yang dijadikan sebagai materi yang dikaji dalam pengimplementasian model pembelajaran Problem Based Learning dan materi yang dikaji yaitu perangkat lunak pengolah presentasi. kemudian disusun rancangan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Penentuan jumlah kelompok dan anggota-anggotanya dibantu oleh guru yaitu ditentukan dengan cara pembagian menurut daftar nilai siswa. Cara ini dilakukan agar anggota kelompok merata atau tidak mendominasi pada satu

kelompok. Tugas guru selama pembelajaran adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan cara menyelesaikan penugasan yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok. Tugas peneliti dibantu dengan rekan peneliti selama kegiatan pembelajaran adalah mengamati proses pembelajaran secara keseluruhan dan mengamati guru dalam membimbing siswa agar memaksimalkan kerja kelompok, memantau aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas kelompok, dan mengevaluasi kinerja pembelajaran.

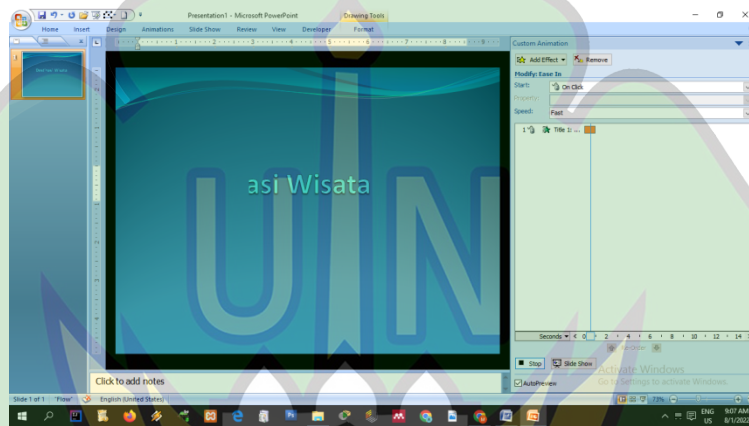
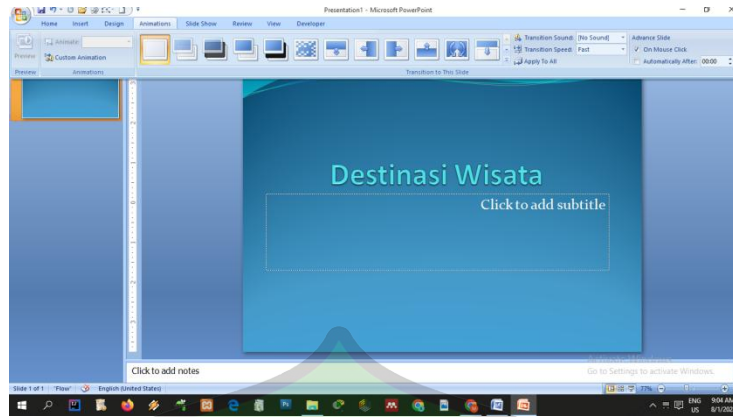
Tabel 2. Jadwal rencana penelitian tindakan kelas

Siklus	Pertemuan ke-	Hari, Tanggal	Jam
I	1	Selasa, 10 mei 2022	11.00 – 12.00
II	1	Selasa, 17 mei 2022	11.00 – 12.00
III	1	Selasa, 24 mei 2022	11.00 – 12.00

2. Siklus I

Penelitian pada pertemuan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 10 mei 2022 di kelas X TB. Berdasarkan pengamatan penelitian maka, hasil belajar siswa dapat diamati melalui seberapa besar pengetahuan siswa terhadap materi.

Pada siklus I, peneliti memberi arahan kepada setiap kelompok untuk membuat desain *slide powerpoint* dan membuat animasi baik animasi teks ataupun gambar yang akan disisipkan. Kemudian setelah mendesain slide tiap anggota kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil karya desainnya. Berikut contoh *slide* yang dibuat menggunakan aplikasi *powerpoint* dan hanya menggunakan *tools* yang ada di aplikasi tersebut serta membuat animasi teksnya:



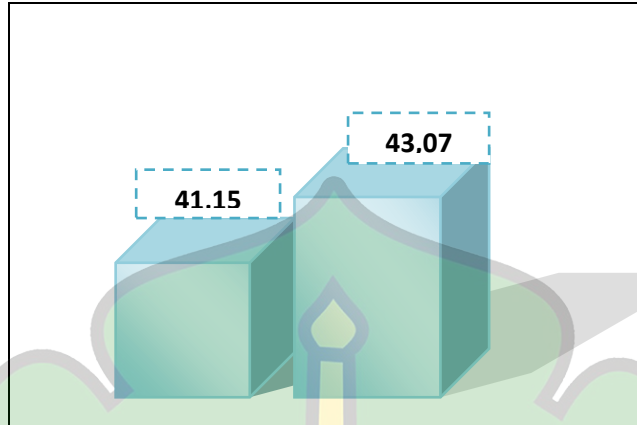
Proses pembelajaran pada siklus I harus adanya perbaikan karena belum mencukupi persentase ketuntasan yang diinginkan karena melihat tidak cukupnya waktu dikarenakan pretest dan posttest pada siklus I dilaksanakan bersamaan pada hari tersebut dengan menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

Tabel 3. Data hasil belajar siswa pada siklus 1

Hasil Belajar Siswa Siklus I	Nilai
Nilai Tertinggi	60
Nilai Terendah	20
Rata-Rata	43,07
Jumlah Siswa Tuntas	-
Persentase Ketuntasan (%)	-

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas XI TB pada siklus I menunjukkan rata-rata 43,07 dari 13 siswa. Pada siklus ini belum adanya siswa yang masuk kedalam kategori tuntas karena nilai tertinggi

yang diperoleh siswa adalah 60 dan belum mencapai nilai ketuntasan KKM yaitu 75 sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.[16]



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-Rata Prasiklus & Siklus I



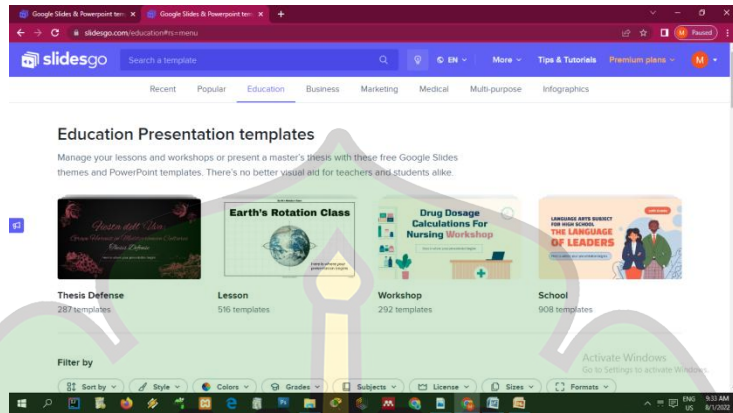
Lampiran 1. Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

3. Sikus II

Penelitian pada pertemuan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 17 mei 2022 di kelas X TB. Berdasarkan pengamatan penelitian maka, hasil belajar siswa dapat diamati melalui seberapa besar pengetahuan siswa terhadap meteri.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, peneliti melihat belum adanya peningkatan yang signifikan dari siswa, sehingga peneliti memberikan solusi dalam pembelajaran guna untuk memudahkan siswa dalam mendesain slide

yaitu penggunaan *website slidesgo*. *Slidesgo* merupakan *website* yang didesain khusus untuk mendownload berbagai macam *templates*, sehingga siswa tidak hanya terpaku pada template yang ada di *powerpoint* saja. Berikut link untuk membuka laman website : <https://slidesgo.com/education#rs=menu>.

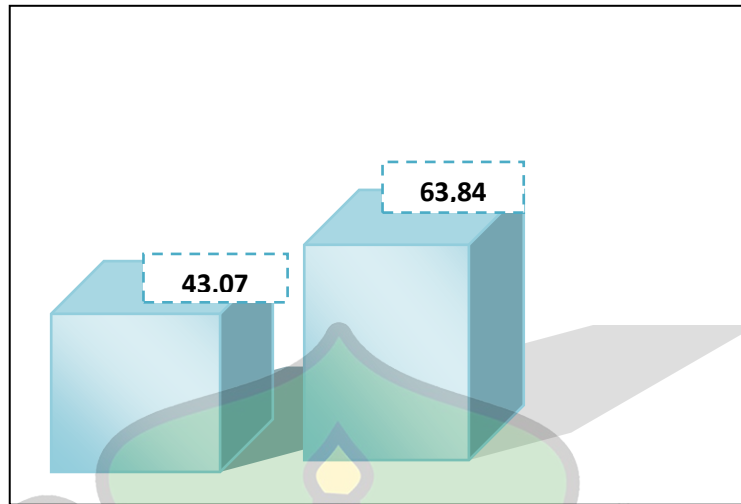


Berikut data hasil belajar siswa pada siklus II, dengan melihat hasil dari refleksi siklus tersebut:

Tabel 4. Data hasil belajar siswa pada siklus II

Hasil Belajar Siswa Siklus II	Nilai
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	45
Rata-Rata	63,84
Jumlah Siswa Tuntas	7
Persentase Ketuntasan (%)	53,84

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas XI TB pada siklus II menunjukkan rata-rata 63,84 dari 13 siswa. Pada siklus ini nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 dan dianggap sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 karena terdapat siswa yang belum tuntas dan dapat dikategorikan banyak maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Rata-Rata Siklus I & Siklus II

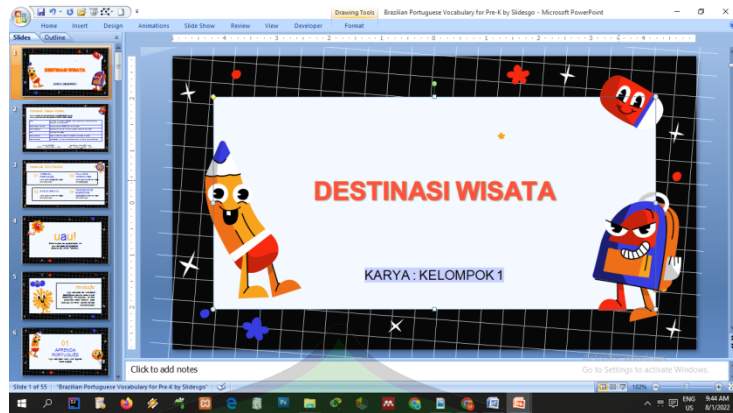


Lampiran 2. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

4. Siklus III

Penelitian pada pertemuan siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Mei 2022 di kelas XI TB. Berdasarkan pengamatan penelitian maka, hasil belajar siswa dapat diamati melalui seberapa besar pengetahuan siswa terhadap materi.

Pada siklus III, peneliti masih mengarahkan siswa untuk mendownload template di website slidesgo, siswa hanya menggunakan *powerpoint tools* untuk mengetik dan membuat animasi teks. Berikut contoh hasil setelah template di download:

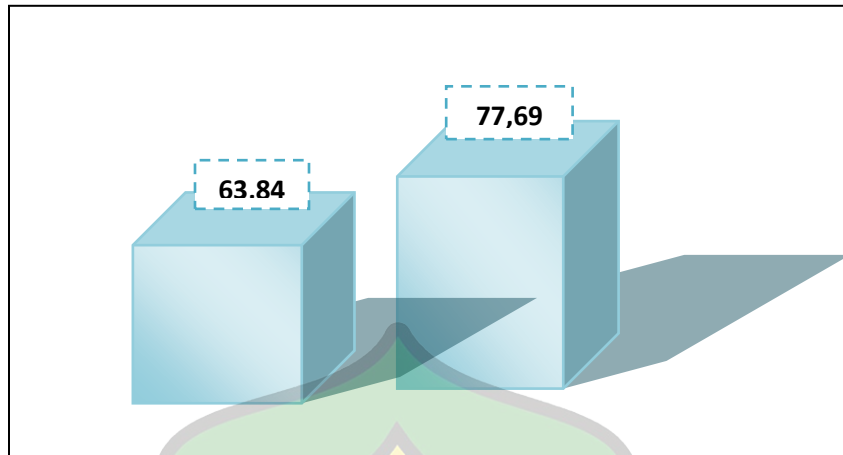


Proses pembelajaran pada siklus III berjalan cukup baik dan evaluasi pembelajaran (post-test) dilaksanakan pada pertemuan ketiga dengan menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

Tabel 5. Data hasil belajar siswa pada siklus III

Hasil Belajar Siswa Siklus II	Nilai
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	55
Rata-Rata	77,69
Jumlah Siswa Tuntas	10
Persentase Ketuntasan (%)	76,92

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas XI TB pada siklus III menunjukkan rata-rata 77,69 dari 13 siswa. Sebanyak 10 siswa masuk dalam kategori tuntas dengan nilai ≥ 75 . Siswa yang masuk dalam kategori belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan nilai < 75 . Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 55. Rata-rata nilai siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75.



Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata Siklus II & Siklus III



Lampiran 3. Penelitian Tindakan Kelas Siklus III

AR - RANIRY

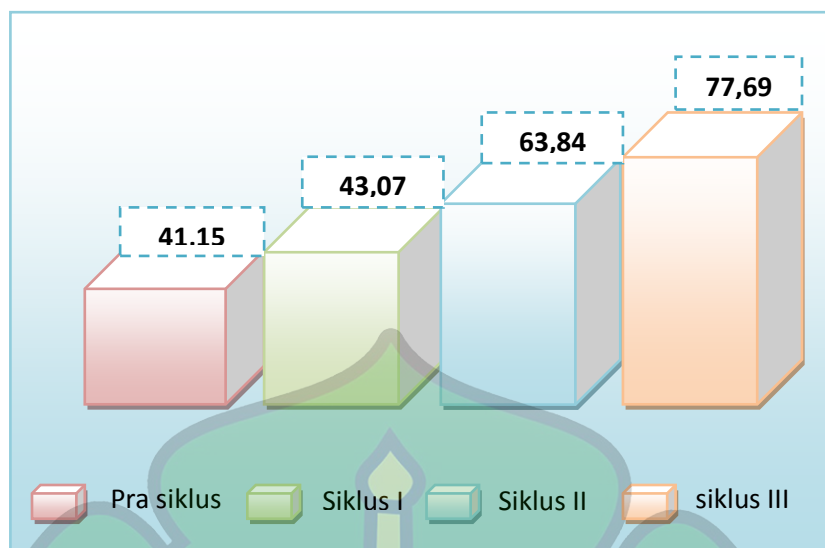
B. Pembahasan

1. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa

A. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas XI TB dapat meningkatkan hasil belajar pengetahuan siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui tes hasil belajar pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dan siklus III.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Pada Tiap Siklus

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai Tertinggi	60	60	80	95
Nilai Terendah	30	20	45	55
Rata-Rata	41,15	43,07	63,84	77,69
Jumlah Siswa Tuntas	-	-	7	10
Persentase Ketuntasan (%)	-	-	53,84	76,92



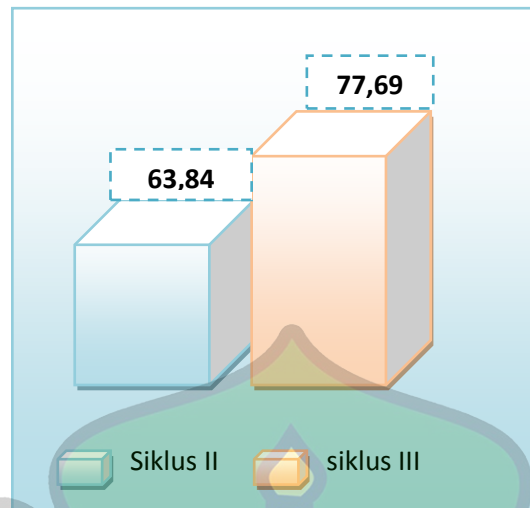
Gambar 5. Peningkatan Hasil Belajar Pada Tiap Siklus

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat diketahui bahwa rata-rata kelas pada pra-siklus yaitu sebesar 41,15 dan untuk siklus I rata-rata kelas adalah menjadi 43,07. Pada pra siklus dan siklus I ini persentase ketuntasan belum didapatkan karena tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 75. Siklus II rata-rata kelas menjadi 63,84 dengan persentase ketuntasan sebesar 53,84% dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 7 siswa. Sedangkan, pada siklus III rata-rata kelas menjadi 77,69 dengan persentase ketuntasan sebesar 76,92% dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 10 siswa.[17]

2. **Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi dengan menggunakan model *problem based learning***

Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II & III

Hasil Belajar Siswa	Siklus II	Siklus III
Nilai Tertinggi	80	95
Nilai Terendah	45	55
Rata-Rata	63,84	77,69
Jumlah Siswa Tuntas	7	10
Persentase Ketuntasan (%)	53,84	76,92

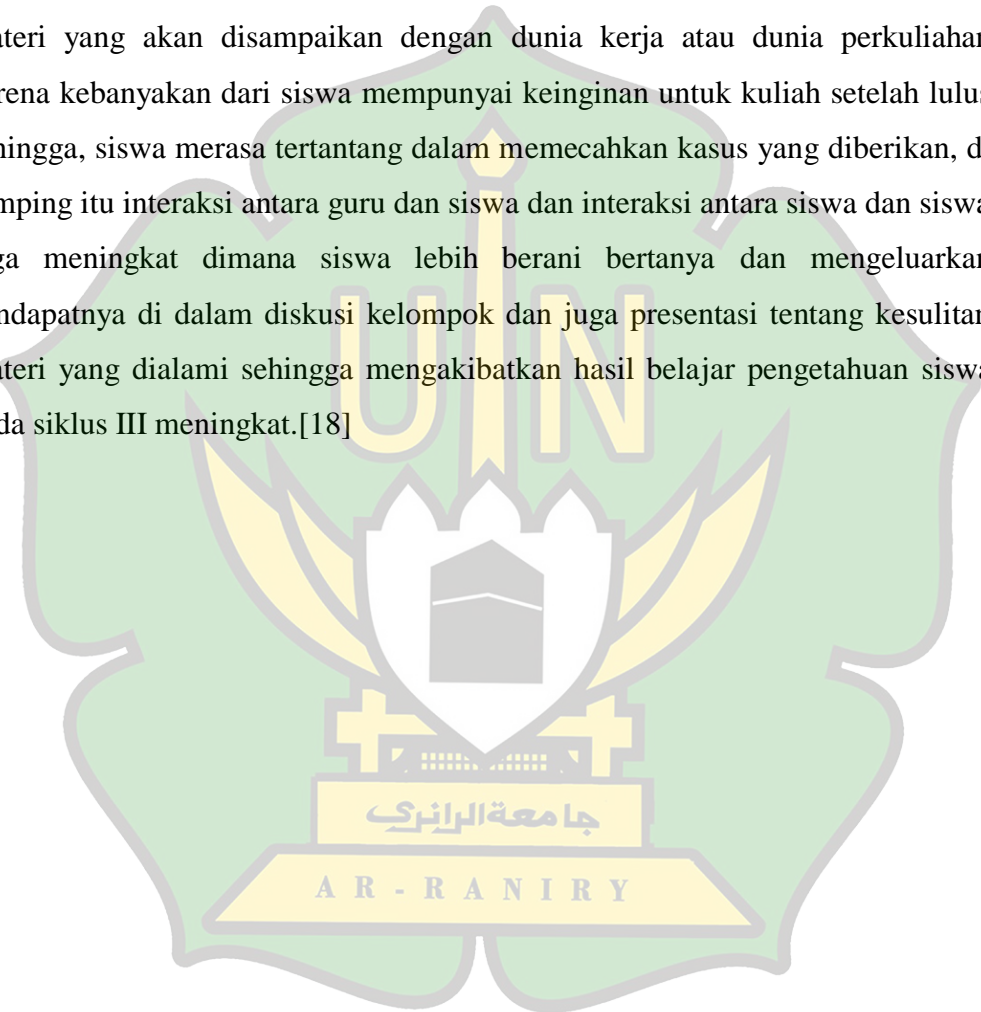


Gambar 6. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II & III

Berdasarkan Tabel 5. dapat diketahui bahwa rata-rata kelas pada siklus II yaitu 63,84 dengan persentase ketuntasan sebesar 53,84% dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 7 siswa. Sedangkan untuk siklus III rata-rata kelas menjadi 77,69 dengan persentase ketuntasan sebesar 76,92% dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 10 siswa. Pelaksanaan praktikum dilakukan dengan berkelompok dan setiap kelompok dituntut untuk memahami setiap langkah-langkah yang telah diterangkan diawal pembelajaran.

Pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning*, terdapat kelompok siswa yang masih belum bisa membuat presentasi slide dengan baik, sehingga menyebabkan terdapat beberapa kelompok yang tertinggal ketika mengikuti pembelajaran pada siklus II sehingga hasil belajar siswa pada evaluasi siklus II belum begitu maksimal dimana terdapat 6 siswa yang tidak memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Materi pembelajaran yang diberikan pada siklus II menyebabkan kesulitan tersendiri bagi siswa. Sedangkan pada siklus III hasil belajar siswa menjadi lebih baik dimana hanya 3 siswa yang tidak memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55.

Pada siklus III siswa lebih memahami prosedur pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning karena guru memberikan kiat baru agar siswa lebih mudah dalam membuat presentasi slide yaitu dengan menggunakan *website slidesgo* yang kegunaannya adalah untuk mendownload *templates* yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak mengalami kendala dalam pembuatan slide dan juga guru lebih memotivasi siswa akan pentingnya mempelajari materi yang akan disampaikan dengan dunia kerja atau dunia perkuliahan karena kebanyakan dari siswa mempunyai keinginan untuk kuliah setelah lulus sehingga, siswa merasa tertantang dalam memecahkan kasus yang diberikan, di samping itu interaksi antara guru dan siswa dan interaksi antara siswa dan siswa juga meningkat dimana siswa lebih berani bertanya dan mengeluarkan pendapatnya di dalam diskusi kelompok dan juga presentasi tentang kesulitan materi yang dialami sehingga mengakibatkan hasil belajar pengetahuan siswa pada siklus III meningkat.[18]



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh apat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning di kelas Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil post-test dan tes praktik pada siklus II menunjukkan rata-rata kelas sebesar 63,84 dan pada siklus III menunjukkan rata-rata kelas sebesar 77,69.
2. Pelaksanaan pembelajaran pada materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning di kelas Tb Smk Muhammadiyah Banda Aceh dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini berdasarkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus II ke siklus III. Hal ini dikarenakan pada siklus II terdapat kelompok siswa yang masih belum bisa membuat presentasi slide dengan baik, sehingga menyebabkan terdapat beberapa kelompok yang tertinggal ketika mengikuti pembelajaran pada siklus II sehingga hasil belajar siswa pada evaluasi siklus II belum begitu maksimal dimana terdapat 6 siswa yang tidak memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45, Sedangkan pada siklus III siswa lebih memahami prosedur pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning karena guru memberikan kiat baru agar siswa lebih mudah dalam membuat presentasi slide yaitu dengan menggunakan *website slidesgo* yang kegunaannya adalah untuk mendownload *templates* yang lebih bervariasi.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan dimana hanya 3 siswa yang tidak memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TB SMK Muhammadiyah Banda Aceh. Hal tersebut terbukti dari diperolehnya data yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* perlu di terapkan sebagai variasi pembelajaran di dalam kelas oleh guru.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami di kelas X TB SMK Muhammadiyah Banda Aceh. adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan ini hanya dilakukan 3 siklus selama 3 kali pertemuan, dimana setiap siklusnya hanya dilakukan selama sekali pertemuan dikarenakan seluruh siswa akan melaksanakan ujian kenaikan kelas.
2. Tidak adanya laboratorium yang disediakan oleh sekolah sehingga mengharuskan untuk melakukan penelitian di kelas X TB dengan alat yang seadanya.

D. Saran

1. Guru sebaiknya mampu memanfaatkan alokasi waktu dengan baik. Pengelolaan waktu yang baik dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tiap tahap pembelajaran sesuai batas waktu yang ditentukan sehingga siswa dituntut lebih aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.
2. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sebaiknya dilaksanakan secara berkesinambungan agar siswa terlatih dan terbiasa untuk melakukan kerja ilmiah dalam proses pembelajaran di kelas.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Al-laduni, *Panduan Perlindungan Guru di Sekolah, Madrasah, dan Pesantren*. 2018.
- [2] M. arfan Gusnanto, “UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN RANCANG BANGUN JARINGAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA KELAS XI TKJ A DI SMK NEGERI 2 KLATEN,” 2018.
- [3] Q. Donni Juni Priansa, S.Pd., S.E., m.m., *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. 2017.
- [4] O. W. Dari and Taufina, “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur),” *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 98–107, 2021.
- [5] E. B. Tarigan, E. J. Simarmata, A. R. Abi, and D. S. Tanjung, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2294–2304, 2021.
- [6] I. Rizki, M. Marzuki, and S. Sadrina, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan keaktifan siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio dan Televisi di SMK Muhammadiyah 1 Banda Aceh,” *CIRCUIT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 3, no. 1, 2019, doi: 10.22373/crc.v3i1.4241.
- [7] G. . Hendika, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER,” *Fondatia*, vol. 1, no. 1, pp. 68–91, 2019, doi: 10.36088/fondatia.v1i1.89.
- [8] N. Malahayati, Hadi Kurniawan, Rahmatul Ummy, *Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Elektronika Mikroprosesor Di Kelas X SMK Negeri 5 Telkom*, vol. 5, no. 1. 2021.

- [9] N. Faradilla., S. Saleh, and H. Arhas, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Utilization of Learning Media in Digital Simulation Subjects," *J. Pemikir. Ilm. dan Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 4, no. 2, pp. 79–90, 2018
- [10] A. H. Renny Setya Indahini , Sulton and M. H. Hassan, *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA moBiLE LEarNiNg PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL KELAS X SMK*, vol. 1, no. 2. 2018.
- [11] Prof. Dr. Achmad Sanusi, *Sistem Nilai*, no. Nuansa Cendekia. 2017.
- [12] P. D. K. H. Timotius, "Pengantar Metodologi Penelitian," *J. Pendidik. Akunt. Indones. Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelit.*, no. Andi Yogyakarta, p. 71, 2017.
- [13] A. A. Zainal Aqib, "Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi," *J. ptk*, no. 19, p. Andy Yogyakarta, 2018.
- [14] M. hasan rasidi Zainal Aqib, "Metodologi Penelitian Tindakan," no. 79, p. ANDY Yogyakarta, 2019.
- [15] B. Gambu and S. Pd, "Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Lembor Tahun Ajaran 2019 / 2020," pp. 5–6, 2020.
- [16] R. Saragih and D. N. Sitompul, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa," *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 2, no. 1, p. 11, 2021
- [17] A. Astrilova, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan ...," *J. Ilm. Edunomika*, vol. 4, no. 3, pp. 354–362, 2020
- [18] E. Nurbiyanto, "Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Jurusan Tkr Smk Negeri 2 Yogyakarta," *J. Pendidik. Vokasi Otomotif*, vol. 2, no. 1, pp. 115–126, 2019

LAMPIRAN

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah Banda Aceh

Bidang Keahlian : Teknologi dan Rekayasa

Kompetensi Keahlian : Teknik Otomotif dan Teknik Elektronika

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/Ganjil

Materi Pokok : Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Powerpoint

Kelas : X

Tahun Pelajaran : 2021/2022

Alokasi Waktu : 6 JP x 30 Menit

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide
- 4.5 Membuat slide untuk presentasi

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat memahami konsep serta teknik dasar dalam mendesain slide menggunakan powerpoint dan melakukan presentasi bersama kelompoknya masing-masing setelah membuat desain slide tersebut.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, berdo'a (membaca Al-Fatihah dan doa sebelum belajar), kemudian melakukan absensi dan melakukan apersepsi pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (30 Menit)

Pertemuan 1

Orientasi:

1. Peserta didik bersama-sama dengan guru melihat sebuah tayangan powerpoint pembelajaran tentang presentasi dan manfaatnya.
2. Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait dengan tayangan yang diberikan.

Mengamati:

1. Guru membuat kelompok diskusi yang terdiri dari 3 kelompok.
2. Guru menampilkan fitur-fitur yang terdapat pada powerpoint.

Menalar:

1. Guru memberikan tema kepada masing-masing kelompok.
2. Guru melakukan pemantauan, observasi dan selama kegiatan kelompok berlangsung.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya:

1. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil karya desainnya.
2. Guru bertanya jawab dengan Peserta didik terkait fitur-fitur desain presentasi yang diberi.

3. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang fungsi fitur slide pada powerpoint.

Menganalisis dan mengevaluasi proses:

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
2. Kelompok lain diminta menanggapi dan memberikan penilaian tentang hasil diskusi kelompok lain.

Mengkomunikasikan:

1. Peserta didik menyajikan hasil diskusi dengan cara menyampaikan manfaat membuat desain slide powerpoint dalam melakukan presentasi.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik diarahkan oleh guru untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung, guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 2

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, berdo'a (membaca Al-Fatihah dan doa sebelum belajar), kemudian melakukan absensi dan melakukan apersepsi pembelajaran.

1. Kegiatan Inti (30 Menit)

Orientasi:

1. Peserta didik bersama dengan kelompoknya mendesain slide presentasi yang sudah dibuat.
2. Peserta didik mempresentasikan hasil pembuatan slide presentasi.

Mengamati:

1. Guru mengamati kelompok yang sedang melakukan presentasi.
2. Guru melihat kerja sama dan kekompakan antar kelompok

Menalar:

1. Guru melakukan pemantauan, observasi dan selama kegiatan presentasi kelompok berlangsung.
2. Guru melakukan evaluasi terhadap presentasi yang telah berlangsung.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya:

1. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil karya desainnya.
2. Guru bertanya jawab dengan Peserta didik terkait fitur-fitur desain presentasi kelompoknya.
3. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang fungsi fitur slide pada powerpoint.

Menganalisis dan mengevaluasi proses:

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
2. Kelompok lain diminta menanggapi dan memberikan penilaian tentang hasil diskusi kelompok lain.

Mengkomunikasikan:

Peserta didik menyajikan hasil diskusi dengan cara menyampaikan manfaat membuat desain slide powerpoint dalam melakukan presentasi.

2. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik diarahkan oleh guru untuk melakukan refleksi atas

pembelajaran yang sudah berlangsung, guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 3

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, berdo'a (membaca Al-Fatihah dan doa sebelum belajar), kemudian melakukan absensi dan melakukan apersepsi pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (30 Menit)

Orientasi:

1. Peserta didik bersama dengan kelompoknya mendesain slide presentasi yang sudah dibuat.
2. Peserta didik mempresentasikan hasil pembuatan slide presentasi.

Mengamati:

1. Guru mengamati kelompok yang sedang melakukan presentasi.
2. Guru memberikan tema yang berbeda untuk setiap kelompok
3. Guru melihat kerja sama dan kekompakan antar kelompok.

Menalar:

1. Guru melakukan pemantauan, observasi dan selama kegiatan presentasi kelompok berlangsung.
2. Guru melakukan evaluasi terhadap presentasi yang telah berlangsung.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya:

1. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan hasil karya desainnya.

2. Guru bertanya jawab dengan Peserta didik terkait fitur-fitur desain presentasi kelompoknya.
3. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang fungsi fitur slide pada powerpoint.

Menganalisis dan mengevaluasi proses:

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
2. Kelompok lain diminta menanggapi dan memberikan penilaian tentang hasil diskusi kelompok lain.

Mengkomunikasikan:

Peserta didik menyajikan hasil diskusi dengan cara menyampaikan manfaat membuat desain slide powerpoint dalam melakukan presentasi.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik diarahkan oleh guru untuk melakukan refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung, kemudian mengakhiri kegiatan pembelajaran.

D. PENILAIAN

1. Sikap (Observasi, Penilaian individual, Penilaian Antar Teman)
2. Pengetahuan (Tes tertulis)

E. MEDIA & ALAT PEMBELAJARAN

1. Papan tulis dan spidol
2. Slide PowerPoint
3. Laptop
4. projector

Lampiran 5. Soal Pretest

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat slide presentasi adalah.....
 - a. *Microsoft Excel*
 - b. *Microsoft Word*
 - c. *Microsoft PowerPoint*
 - d. *Microsoft Access*
2. Icon yang digunakan untuk menampilkan slide presentasi adalah
 - a. *New slide*
 - b. *Save as*
 - c. *Text box*
 - d. *Reset*
3. Icon yang digunakan untuk menebalkan teks adalah
 - a. *Italic*
 - b. *Bold*
 - c. *Underline*
 - d. *reset*
4. Icon yang digunakan untuk memiringkan teks adalah
 - a. *Italic*
 - b. *Bold*
 - c. *Underline*
 - d. *reset*
5. Icon yang digunakan untuk menggaris bawahi teks adalah
 - a. *Italic*
 - b. *Bold*

- c. *Underline*
- d. *Reset*
6. Tab yang memiliki icon font yang digunakan untuk mengedit bentuk serta ukuran huruf adalah
- a. *Tab home*
- b. *Tab insert*
- c. *Tab design*
- d. *Tab review*
7. Pada saat slide ditayangkan, tampilan dapat dihentikan sehingga kembali ke tampilan awal menggunakan tombol
- a. *Esc*
- b. *Shift*
- c. *CapsLock*
- d. *Tab*
8. Dibawah ini termasuk fungsi dari power point, kecuali.....
- a. Membuat animasi
- b. Membuat slide presentasi
- c. Membuat presentasi grafik
- d. Membuat makalah / proposal
9. Apabila terlihat ikon *Sound* pada slide, berarti slide tersebut disisipi
- a. Musik / suara ke dalam slide
- b. Grafik ke dalam slide
- c. Tabel ke dalam slide
- d. Gambar ke dalam slide

10. Apabila terlihat ikon table pada slide, berarti slide tersebut disisipi

- a. Musik / suara kedalam slide
- b. Grafik ke dalam slide
- c. Tabel ke dalam slide
- d. Gambar ke dalam slide

11. Icon yang digunakan untuk menambahkan teks ke dalam shape/bentuk adalah

- a. *Text box*
- b. *Font*
- c. *New slide*
- d. *reset*

12. Icon yang digunakan untuk menambahkan gaya huruf pada teks adalah

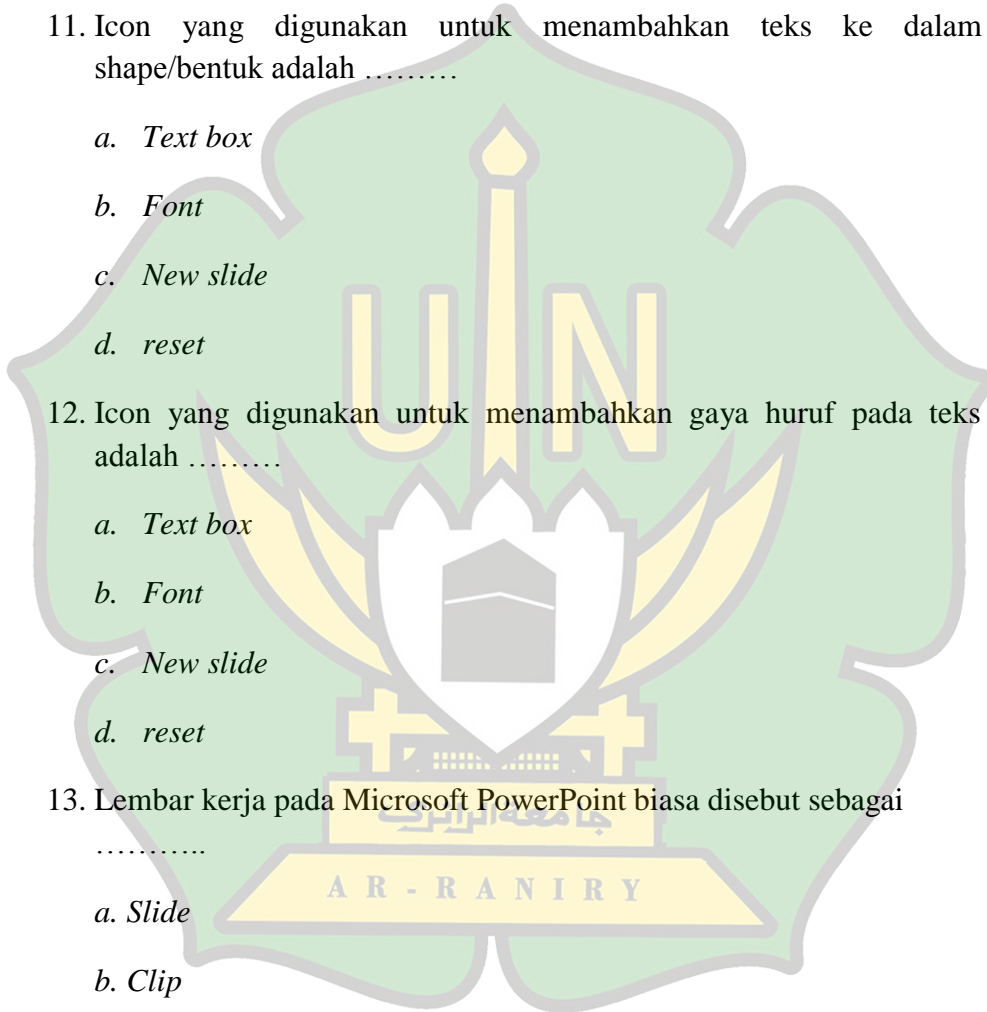
- a. *Text box*
- b. *Font*
- c. *New slide*
- d. *reset*

13. Lembar kerja pada Microsoft PowerPoint biasa disebut sebagai

- a. *Slide*
- b. *Clip*
- c. *Layer*
- d. *Themes*

14. Tombol pada Keyboard yang berfungsi untuk mengakhiri slide show adalah.....





- a. *Delete*
- b. *Textur*

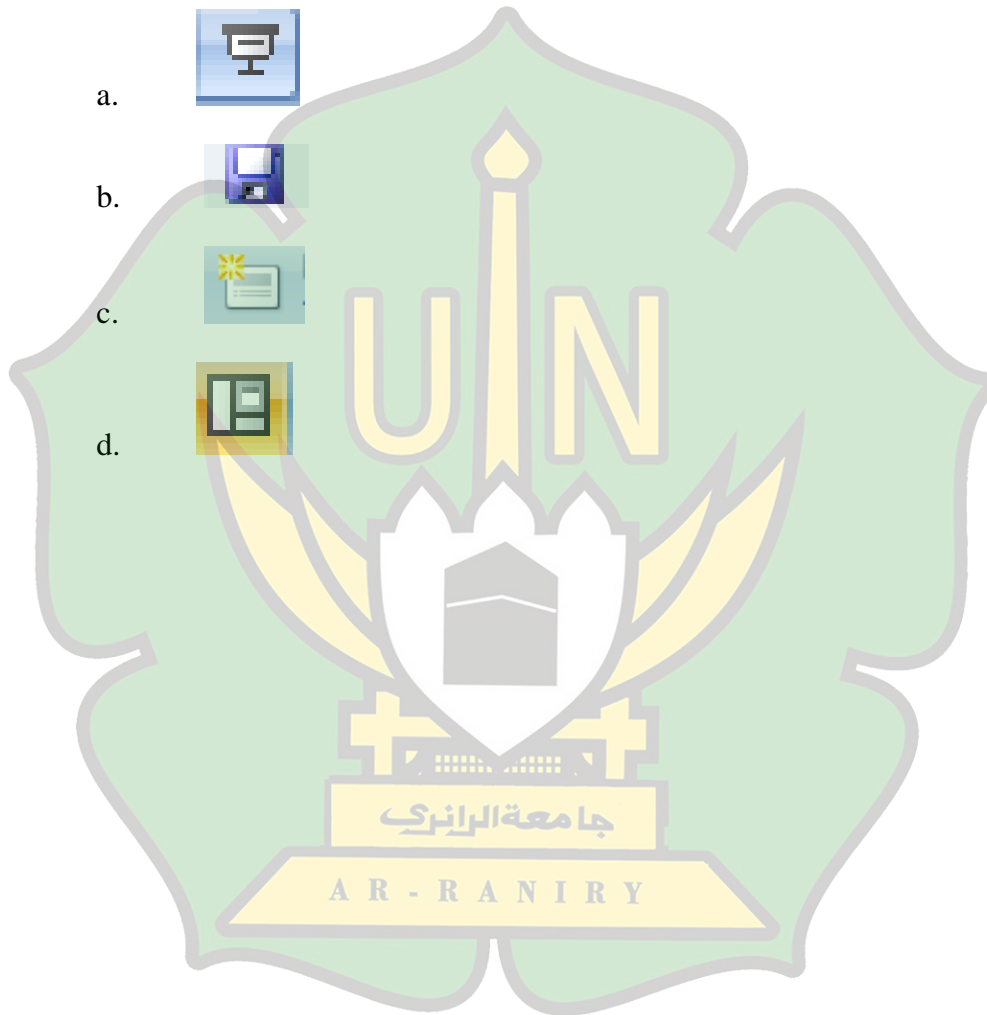


- c. *Space*
- d. *ESC*
15. Tombol pada keyboard yang berfungsi untuk mengakhiri slide show adalah
- a. *Delete*
- b. *Textur*
- c. *Space*
- d. *ESC*
16. Untuk menggerakkan sebuah animasi biasanya tab yang digunakan adalah
- a. *Tab insert*
- b. *Tab design*
- c. *Tab animation*
- d. *Tab slide show*
17. **Add effect** pada tab animation berfungsi untuk
- a. Menambahkan efek transisi animasi
- b. Menambahkan animasi pada slide
- c. Menambahkan kecepatan transisi
- d. Menambahkan suara transisi
18. Dalam pembuatan transisi slide pada tab animation untuk membuat huruf pada layar bergerak secara otomatis ketika dijalankan adalah dengan mengklik
- a. *On mouse click*
- b. *Automatically after*
- c. *Transition sound*
- d. *Transition speed*
19. Cara cepat menyimpan slide presentasi adalah dengan mengklik tombol

- a. Ctrl + v
- b. Ctrl + c
- c. Ctrl + a
- d. Ctrl + s

20. Icon yang digunakan untuk menyimpan slide yang sudah didesain adalah

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 



Lampiran 6. Soal Siklus I

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat slide presentasi adalah.....
 - a. *Microsoft Excel*
 - b. *Microsoft Word*
 - c. *Microsoft PowerPoint*
 - d. *Microsoft Access*
2. *New Slide* digunakan untuk
 - a. Mengelola jendela perangkat lunak powerpoint
 - b. Menampilkan slide presentasi
 - c. Sebagai area kerja dalam membuat presentasi
 - d. Bekerja
3. *Icon underline* digunakan untuk
 - a. Menebalkan teks
 - b. Memiringkan teks
 - c. Menggaris bawah teks
 - d. Menghapus teks
4. *Icon italic* digunakan untuk
 - a. Menebalkan teks
 - b. Memiringkan teks
 - c. Menggaris bawah teks
 - d. Menghapus teks
5. *Icon bold* digunakan untuk
 - a. Menebalkan teks
 - b. Memiringkan teks
 - c. Menggaris bawah teks





- d. Menghapus teks
6. Untuk menyisipkan / menambahkan gambar grafik dalam slide presentasi berada dalam tab
- Home
 - Insert
 - Design
 - view
7. Langkah pertama dalam membuat file presentasi baru adalah.....
- Klik File -> New
 - Klik File -> Save
 - Klik File -> Open
 - Klik File -> Print
8. Cara cepat menampilkan atau menjalankan slide presentasi adalah dengan mengklik tombol
- F1
 - F3
 - F4
 - F5
9. Apabila terlihat ikon Chart pada slide, berarti slide tersebut disisipi
- Musik / suara ke dalam slide
 - Grafik ke dalam slide
 - Tabel ke dalam slide
 - Gambar ke dalam slide
10. Icon yang digunakan untuk mengetik huruf di dalam shapes/bentuk adalah
- Text box*

- b. *Align text*
- c. *Text Direction*
- d. *Shape fill*

11. Fungsi tab *insert table* adalah

- a. Memasukkan diagram
- b. Memasukkan grafik
- c. Memasukkan tabel
- d. Memasukkan suara

12. Untuk dapat menjalankan slide presentasi maka *icon* yang digunakan adalah

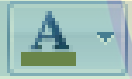

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

13. *Icon Shapes* dalam pembuatan slide digunakan untuk

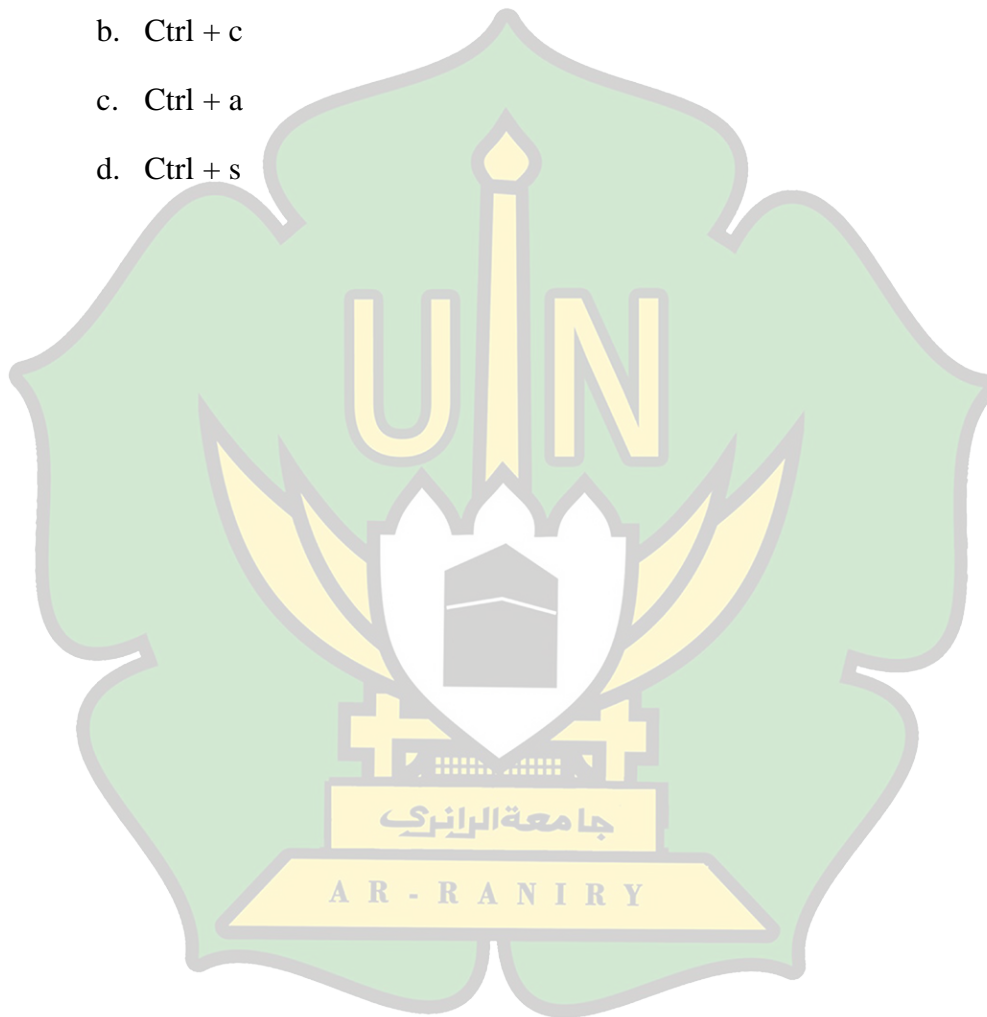
- a. Menyisipkan grafik pada slide
- b. Menyisipkan diagram pada slide
- c. Menyisipkan bentuk-bentuk pada slide
- d. Menyisipkan gambar pada slide

14. *Tab Animation* digunakan untuk

- a. Membuat transisi layar slide
- b. Menyisipkan animasi pada layar slide
- c. Membuat desain layar slide

- d. Menyisipkan gambar pada layar slide
15. *Custom Animation* pada Tab animation digunakan untuk
- a. Menambahkan efek transisi pada layar slide
 - b. Menambahkan animasi pada layar slide
 - c. Menambahkan kecepatan transisi pada layar slide
 - d. Menambahkan suara transisi pada layar slide
16. Dalam pembuatan transisi slide pada tab animation untuk membuat huruf pada layar bergerak secara otomatis ketika dijalankan adalah dengan mengklik
- a. *On mouse click*
 - b. *Automatically after*
 - c. *Transition sound*
 - d. *Transition speed*
17.  icon ini berfungsi untuk
- a. Memberikan warna pada bentuk gambar
 - b. Memberikan warna pada garis gambar
 - c. Memberikan warna pada efek gambar
 - d. Memberikan warna pada kata / huruf
18. Fungsi *tab slide show* adalah
- a. Menjalankan slide yang sudah dibuat
 - b. Menghentikan slide yang sudah dibuat
 - c. Menampilkan ulang slide yang sudah dibuat
 - d. Menghapus slide
19.  fungsi *icon* tersebut adalah
- a. Membuat halaman slide baru

- b. Membuka slide yang sudah dibuat
 - c. Menyimpan slide yang sudah dibuat
 - d. Menghapus slide
20. Cara cepat menyimpan slide presentasi adalah dengan mengklik tombol
- a. Ctrl + v
 - b. Ctrl + c
 - c. Ctrl + a
 - d. Ctrl + s



Lampiran 7. Soal Siklus II

1. Fungsi aplikasi *powerpoint* adalah

 - a. Membuat animasi
 - b. Mempresentasikan slide
 - c. Membuat presentasi grafik
 - d. Semuanya benar

2. *Icon* yang digunakan untuk dapat menampilkan slide presentasi adalah

 - a. *Format painter*
 - b. *New slide*
 - c. *Layout*
 - d. *Reset*

3. Tab yang memiliki icon font yang digunakan untuk mengedit bentuk serta ukuran huruf adalah

 - a. *Tab home*
 - b. *Tab insert*
 - c. *Tab design*
 - d. *Tab review*

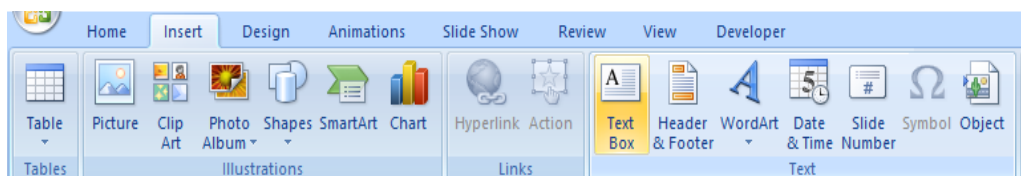
4. Cara membuat lembar kerja baru adalah dengan menggunakan

 - a. *Ctrl + O*
 - b. *Ctrl + N*
 - c. *Ctrl + C*
 - d. *Ctrl + V*

5. Untuk menyisipkan / menambahkan gambar grafik dalam slide presentasi berada dalam tab

 - a. *Home*

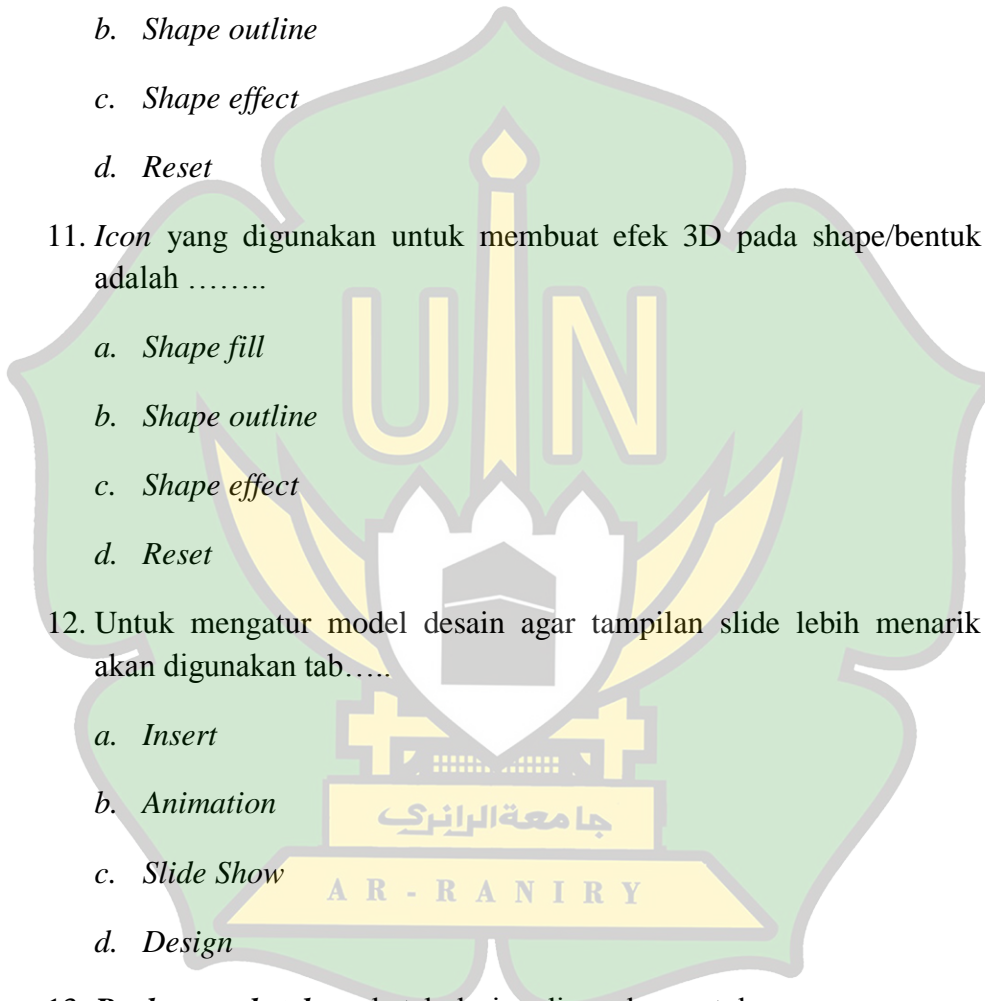
- b. *Insert*
- c. *Design*
- d. *view*
6. Cara cepat menampilkan atau menjalankan slide presentasi adalah dengan mengklik tombol
- a. F1
- b. F3
- c. F4
- d. F5
7. Pada saat slide ditayangkan, tampilan dapat dihentikan sehingga kembali ke tampilan awal menggunakan tombol
- a. *Esc*
- b. *Shift*
- c. *CapsLock*
- d. *Tab*
8. Apabila terlihat ikon Sound pada slide, berarti slide tersebut disisipi
- a. Musik / suara ke dalam slide
- b. Grafik ke dalam slide
- c. Tabel ke dalam slide
- d. Gambar ke dalam slide
- 9.



Fungsi *icon text box* tersebut adalah

- a. menetik huruf di dalam shapes/bentuk

- b. Memasukkan gambar ke dalam shapes/bentuk
 - c. Mengedit shapes/bentuk
 - d. Menghapus shapes/bentuk
10. *Icon* yang digunakan untuk memasukkan warna ke dalam shape/bentuk adalah
- a. *Shape fill*
 - b. *Shape outline*
 - c. *Shape effect*
 - d. *Reset*
11. *Icon* yang digunakan untuk membuat efek 3D pada shape/bentuk adalah
- a. *Shape fill*
 - b. *Shape outline*
 - c. *Shape effect*
 - d. *Reset*
12. Untuk mengatur model desain agar tampilan slide lebih menarik akan digunakan tab.....
- a. *Insert*
 - b. *Animation*
 - c. *Slide Show*
 - d. *Design*
13. **Background style** pada tab design digunakan untuk
- a. Memberikan warna pada layar belakang slide
 - b. Memberikan gaya huruf pada layar belakang slide
 - c. Memberikan efek transisi pada layar belakang slide
 - d. Menyembunyikan layar belakang slide



14. Untuk menggerakkan sebuah animasi biasanya *tab* yang digunakan adalah

- a. *Tab insert*
- b. *Tab design*
- c. *Tab animation*
- d. *Tab slide show*

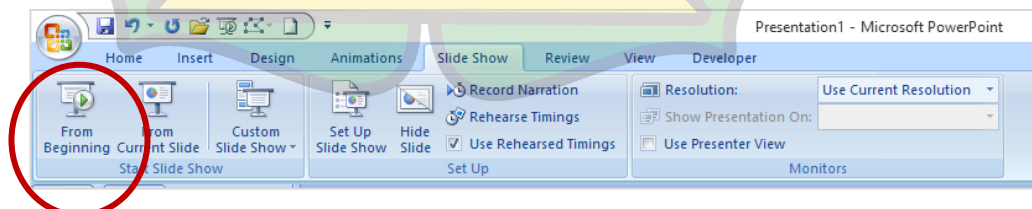
15. *Add effect* pada *tab animation* berfungsi untuk

- a. Menambahkan efek transisi animasi
- b. Menambahkan animasi pada slide
- c. Menambahkan kecepatan transisi
- d. Menambahkan suara transisi

16. Dalam pembuatan transisi *slide* pada *tab animation* untuk membuat huruf pada layar bergerak secara otomatis ketika dijalankan adalah dengan mengklik

- a. *On mouse click*
- b. *Automatically after*
- c. *Transition sound*
- d. *Transition speed*

17.



Fungsi *icon* pada yang dilingkari merah tersebut adalah

- a. Tampilan Slide akan kembali ke slide pertama
- b. Tampilan slide yang baru saja dijalankan akan ditayangkan
- c. Menjalankan slide

d. Menghentikan slide

18. Untuk dapat menjalankan slide presentasi maka icon yang digunakan adalah



19. Icon yang digunakan untuk menyimpan *slide* yang sudah didesain adalah



20. Cara cepat menyimpan *slide* presentasi adalah dengan mengklik tombol

e. Ctrl + v

f. Ctrl + c

g. Ctrl + a

h. Ctrl + s

Lampiran 8. Soal Siklus III

1. Program yang biasa digunakan untuk pembuatan slide untuk presentasi agar terlihat lebih mudah disebut...
 - a. MS. Access
 - b. MS. Word
 - c. MS. Excel
 - d. MS. Power Poin

2. Untuk menambahkan slide baru dapat dilakukan melalui menu bar ...
 - a. Insert – Group Slides – New Slides
 - b. Button – Insert – New Slides
 - c. Home – Group Slides – New Slides
 - d. Home – Styles – New Slides

3. Format file dokumen *Microsoft PowerPoint* pada umumnya ber-*extention* ...
 - a. xls
 - b. ppt
 - c. rft
 - d. mdb

4. Untuk menambahkan teks pada slide, pilih dan klik menu ...
 - a. Insert – Group Text – Text Box
 - b. Insert – Paragraph – Text Box
 - c. Home – Group Text – Text Box
 - d. Home – Group Text – Font

5. Menambahkan gambar ke dalam materi presentasi yang sedang dipersiapkan baik berasal dari default power point maupun dari file yang kita punyai merupakan fungsi dari...
 - a. *Insert word art*

- b. Insert clip art*
- c. Insert table*
- d. Insert table*
6. *Microsoft PowerPoint* adalah paket program *Microsoft Office* yg digunakan untuk :
- Membuat pengetikan naskah
 - Membuat laporan daftar
 - Membuat grafik
 - Membuat presentasi dalam berbagai tampilan
7. Lembar kerja pada *Microsoft PowerPoint* biasa disebut sebagai ...
- Slide*
 - Clip*
 - Layer*
 - Themes*
8. *Slide show* dalam *MS. Power point* berfungsi untuk...
- Menampilkan keseluruhan slide di layar kerja dalam bentuk ukuran kecil
 - Melakukan pilihan terhadap object tertentu
 - Untuk menangani file, menyisipkan object baik gambar atau grafik
 - Menampilkan tayangan sebuah slide
9. Tombol pada *Keyboard* yang berfungsi untuk mengakhiri *slide show* adalah...
- Delete*
 - Textur*
 - Space*
 - ESC*

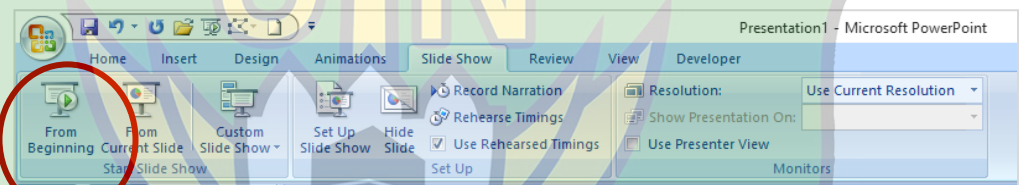
10. Untuk mengatur model desain agar tampilan slide lebih menarik akan digunakan tab.....

- a. *Insert*
- b. *Animation*
- c. *Slide Show*
- d. *Design*

11. **Background style** pada tab *design* digunakan untuk

- a. Memberikan warna pada layar belakang slide
- b. Memberikan gaya huruf pada layar belakang slide
- c. Memberikan efek transisi pada layar belakang slide
- d. Menyembunyikan layar belakang slide




12.



Fungsi icon pada yang dilingkari merah tersebut adalah

- a. Tampilan Slide akan kembali ke slide pertama
- b. Tampilan slide yang baru saja dijalankan akan ditayangkan
- c. Menjalankan slide
- d. Menghentikan slide

13. Untuk dapat menjalankan slide presentasi maka icon yang digunakan adalah

- a. 
- b. 
- c. 



- d.
14. Tampilan *Full screen* beserta animasinya dapat dilihat dengan menggunakan perintah
- a. *View - slide show*
 - b. *Slide show – from beginning*
 - c. *View – show*
 - d. *Slide show – view show*
15. Cara cepat menampilkan atau menjalankan slide presentasi adalah dengan mengklik tombol
- a. F1
 - b. F3
 - c. F4
 - d. F5
16. Untuk mengatur animasi dapat menggunakan.....
- a. *Slide design*
 - b. *Animation schemes*
 - c. *Custom animation*
 - d. *Design template*
17. Animasi adalah.....
- a. Text yang bergerak
 - b. Gambar dan text yang bergerak
 - c. Gambar dan file bergerak
 - d. Object bergerak
18. Cara cepat menyimpan slide presentasi adalah dengan mengklik tombol
- a. Ctrl + v

b. Ctrl + c

c. Ctrl + a

d. Ctrl + s

19. Icon yang digunakan untuk menyimpan slide yang sudah didesain adalah



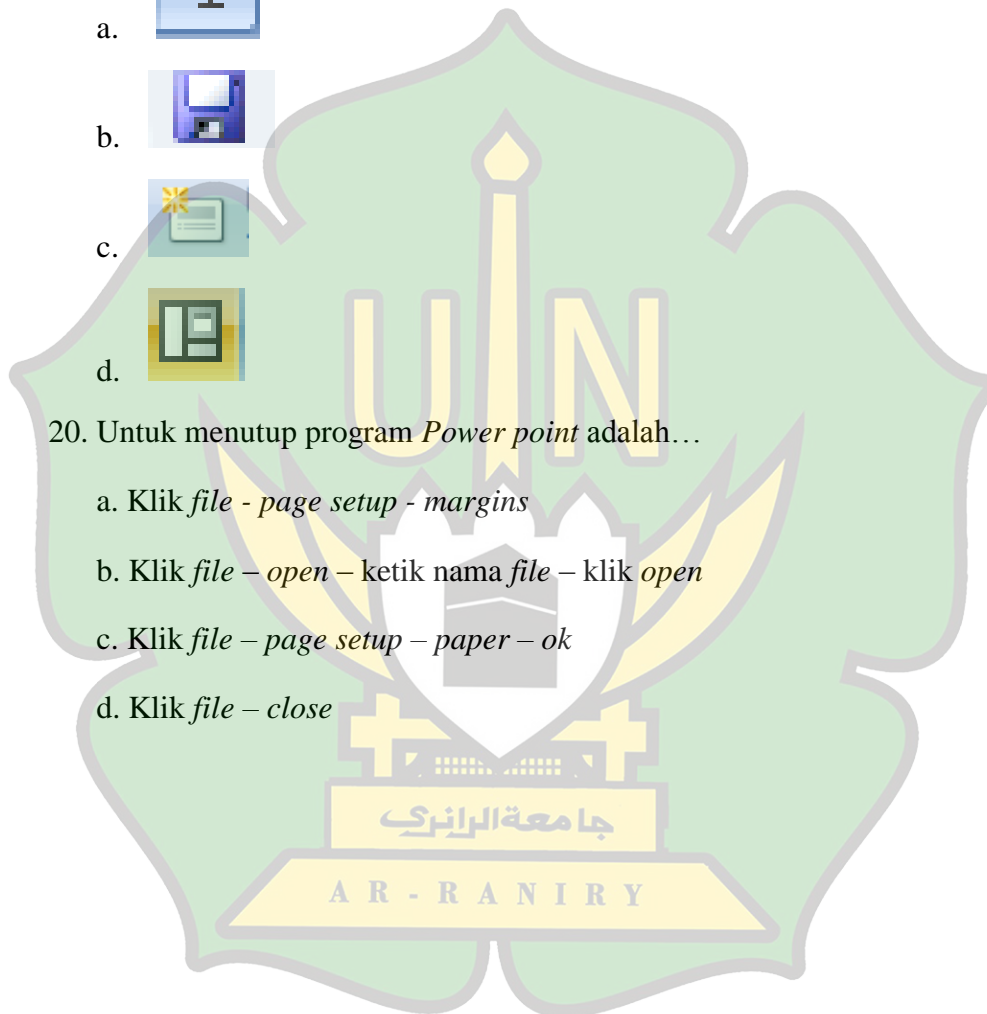
20. Untuk menutup program *Power point* adalah...

a. Klik *file - page setup - margins*

b. Klik *file - open -* ketik nama *file - klik open*

c. Klik *file - page setup - paper - ok*

d. Klik *file - close*




Lampiran 9. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMK MUHAMMADIYAH BANDA ACEH

Jalan Ujung Batee II No. 17 Seutui Banda Aceh Hp. 085277088810 Kode Pos 23243
FB: SMK Muhammadiyah I Banda Aceh, Email: smkmuhammadiyah_ibandaaceh@yahoo.co.id,
smksmuhammadiyahba@gmail.com Website: <http://smkmuhammadiyahbanda.aceh>



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor: 422/SMK-MU/153/2022


Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Banda Aceh, menerangkan bahwa:

Nama	: Munira Rizkiyah
Nim	: 180212022
Program Studi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi	: UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SMK Muhammadiyah Banda Aceh pada tanggal 10, 17 dan 24 Mei 2022 dengan judul penelitian **"Implementasi Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Presentasi Di Kelas X TB Smk Muhammadiyah Banda Aceh"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 07 Juni 2022
Kepala Sekolah



Dewi Yulisna, S.Pd., M.Pd
NIP. 198210182006042009

AR-RANIRY

DATA DIRI

Nama Lengkap : Munira Rizkiyah
Nim : 180212022
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PTI
Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Timur, 03 Juni 2000
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Simpang Ulim, Aceh Timur
Email : 180212022@student.ar-raniry.ac.id

DATA ORANG TUA

a. Nama Ayah : Muhammad
b. Nama Ibu : Siti Zahara
c. Pekerjaan Ayah : Jualan
d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
e. Alamat Orang Tua : Simpang Ulim, Aceh Timur

PENDIDIKAN YANG DITEMPUH

a. TK : TK Baitul Karim Simpang Ulim
b. SD : SDN 1 Simpang Ulim
c. SMP/MTs : MTs Ulumuddin Lhokseumawe
d. SMA/MA : MA Ulumuddin Lhokseumawe

