

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan yang lebih dulu disusun oleh guru. Dalam rancangan ini, guru menetapkan segala keperluan pembelajaran termasuk tujuan, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Apabila rancangan tersebut sudah menjadi satu kesatuan yang utuh, maka terbentuk suatu model pembelajaran.

Soekamto, dkk. (dalam Nurulwati, 2000:10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pendapat tersebut selaras dengan Joyce (1992:4) yang mengungkapkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.

Dalam mengajarkan suatu materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu misalnya materi pelajaran, tujuan yang akan dicapai, dan fasilitas yang

tersedia. Arends (2001:24) menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu prosedur sebagai pedoman guru untuk merencanakan pembelajaran di kelas dalam rangka mencapai suatu tujuan.

2. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Dalam kegiatan belajar mengajar, tugas seorang guru adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Tujuan yang diharapkan adalah pengetahuan siswa bertambah dari yang tidak tahu menjadi tahu. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat agar proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa berlangsung secara efektif. *Problem Based Learning* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang dapat dilakukan untuk siswa di sekolah.

Menurut Nurhadi dkk (2009:16) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Hal ini disampaikan juga oleh Arends (dalam Trianto 2007:68) menyatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan

maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Problem Based Learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar siswa (*student-centered learning*). *Problem Based Learning* berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep prinsip yang dipelajarinya dari berbagai ilmu. Permasalahan sebagai fokus, stimulus dan pemandu proses belajar. Sementara guru menjadi fasilitator dan pembimbing (Eveline Siregar & Hartini Nara (2011:119).

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Mn Liu (2005) menjelaskan karakteristik PBL, yaitu: (1) *learning is student – centered*: proses pembelajaran PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar; (2) *authentic problems form the organizing focus for learning*: masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik; (3) *new information is acquired through self-directed learning*: siswa berusaha untuk mencari informasi melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya; (4) *learning occurs in small groups*: dilaksanakan dalam kelompok kecil; (5) *teacher act as facilitators*: guru hanya berperan sebagai fasilitator.

b. Tujuan Problem Based Learning

Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru tetapi juga ikut serta dalam kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga melakukan kegiatan eksplorasi dengan membaca buku di perpustakaan, mencari di situs *website*, maupun bertanya kepada sumber langsung. Menurut Dewey yang dikutip oleh Rusmono (2012:74), sekolah merupakan laboratorium untuk pemecahan masalah kehidupan nyata, karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk menyelidiki lingkungan mereka dan membangun secara pribadi pengetahuannya.

Hosnan (2014:298) menjelaskan bahwa tujuan utama dari model PBL bukan sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan siswa itu sendiri yang secara aktif dapat memperoleh pengetahuannya sendiri. PBL juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Trianto (2017:71) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* berusaha membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom. Dengan bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri, siswa belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari *Problem Based Learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kemandirian belajar, dan keterampilan sosial yang menyebabkan siswa menjadi aktif guna memperoleh pengetahuan sendiri.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Problem Based Learning*

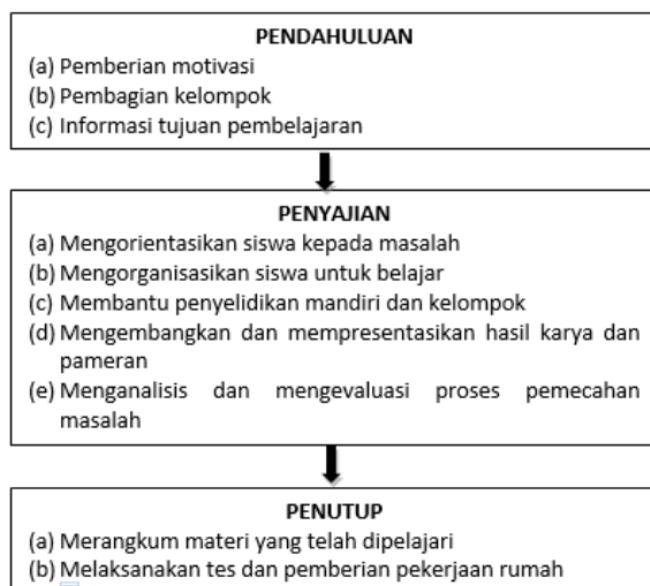
Langkah-langkah pelaksanaan *Problem Based Learning* menurut Ibrahim&Nur (dalam Trianto, 2017:12), yaitu

Tabel 1. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Mengorientasi peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan saran atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dituntut untuk menjadi penyidik yang aktif
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan

Menurut Baron (dalam Rusmono, 2012), keterlibatan siswa dalam strategi pembelajaran PBL meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusmono (2012:78) yang menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dengan PBL adalah strategi yang dimulai dengan: kegiatan

kelompok, yaitu membaca kasus; menentukan masalah mana yang relevan dengan tujuan pembelajaran; membuat rumusan masalah; membuat hipotesis; mengidentifikasi sumber informasi, diskusi, dan pembagian tugas; melaporkan kemajuan yang dicapai setiap anggota kelompok saat presentasi di kelas. Lebih lanjut Rusmono menjelaskan proses pelaksanaan *Problem Based Learning* dalam bagan seperti berikut :



Gambar 1. Pelaksanaan PBL menurut Rusmono (2012:83)

Berdasarkan bagan di atas, tahapan pelaksanaan *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut :

- 1) Tahap pendahuluan
 - a) Pemberian motivasi

Pada tahap ini guru memberi motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang akan dipilih.

- b) Pembagian kelompok

Guru membagi kelompok siswa yang terdiri dari 3-4 orang.

- c) Informasi tujuan pembelajaran

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa.

- 2) Tahap penyajian

- a) Mengorientasikan siswa kepada masalah.

Pada tahap ini guru memberi bahan ajar atau materi kepada siswa . selain itu guru juga memberi siswa masalah untuk suatu materi pelajaran yang membangkitkan minat dan keingintahuan siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

- b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.

Pada pelaksanaan *Problem Based Learning*, siswa membutuhkan kerjasama untuk menyelesaikan masalah dalam kelompoknya. Pada tahap ini siswa melakukan diskusi dan guru memantau kegiatan siswa. Guru juga bertugas untuk membantu siswa merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan.

- c) Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok.

Guru memberi lembar kerja kepada masing-masing siswa dalam kelompoknya untuk dikerjakan secara bersama-sama. Guru mendorong siswa untuk mencari informasi dalam rangka menyelesaikan masalah tersebut. Setiap siswa diajarkan untuk menjadi penyelidik aktif dengan cara mengumpulkan dari berbagai sumber sehubungan dengan masalah yang mereka hadapi.

- d) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya dan pameran.

Guru memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil karyanya. Sementara kelompok lain memperhatikan dan mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang mempresentasikan karyanya.

- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap ini guru membantu siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi jawaban mereka.

- 3) Penutup

- a) Merangkum materi yang telah dipelajari.

Guru dan siswa bersama-sama merangkum materi pelajaran.

- b) Melaksanakan tes dan pekerjaan rumah.

Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa dan member pekerjaan rumah kepada siswa.

Dalam pelaksanaan *Problem Based Learning* peran guru berbeda dengan kelas tradisional. Suparman (2014) menyatakan bahwa selama proses pembelajaran peserta didik mendiskusikan masalah-masalah, menetapkan apa yang diketahui, membuat hipotesis, menetukan tujuan, dan mengorganisir kegiatan. Dalam hal ini instruktur lebih sebagai pembimbing proses pembelajaran daripada menyiapkan materi pembelajaran. Selaras dengan pendapat tersebut, peran guru dalam kelas *Problem Based Learning* menurut Ibrahim dan Nur (2000:15) adalah: (1) mengajukan masalah atau mengorganisasi siswa kepada masalah autentik, yaitu masalah kehidupan nyata sehari-hari; (2) memfasilitasi/membimbing penyelidikan,

misalnya melakukan pengamatan atau melakukan eksperimen/percobaan; (3) memfasilitasi dialog siswa; (4) mendukung belajar siswa.

d. Manfaat *Problem Based Learning*

Apabila langkah-langkah *Problem Based Learning* dilaksanakan dengan benar, maka akan didapat manfaat seperti yang dijelaskan oleh Amir (2009:27-29) yaitu: (1) menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar; (2) meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan; (3) mendorong siswa untuk berpikir; (4) membangun kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan social. Siswa diharapkan memahami perannya dalam kelompok dan menerima pendapat dan pandangan dari orang lain; (5) membangun kecakapan belajar; (6) memotivasi siswa.

Pendapat senada juga disampaikan oleh Richard L. Arrend (2008:43) yang menyebutkan beberapa manfaat pembelajaran berbasis masalah untuk siswa yaitu membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan *Problem Based Learning* . Kelebihan PBL menurut Trianto (2014:68-69) antara lain: (1) siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut; (2) melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi; (3) pengetahuan tertanam berdasarkan skema yang dimiliki siswa sehingga

pembelajaran lebih bermakna; (4) siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajari; (5) menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif di antara siswa; (7) pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.

Di samping keunggulan, *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, di antaranya: (1) manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba; (2) keberhasilan strategi pembelajaran membutuhkan cukup waktu untuk persiapan; (3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dengan demikian, yang dimasuk dengan *Problem Based Learning* adalah suatu bentuk pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud menyusun pengetahuan mereka sendiri. *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik seperti pembelajaran berpusat pada siswa, permasalahan yang dihadapkan bersifat nyata, mencari pengetahuan atau informasi baru, diadakan dalam kelompok-kelompok kecil, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Dalam praktiknya, PBL dimulai dengan pengenalan masalah yang dilakukan oleh guru. Kemudian dilanjutkan

dengan siswa yang mengumpulkan informasi dan melakukan diskusi kelompok. Tahap terakhir, siswa akan mempresentasikan hasil laporan dan melakukan evaluasi pemecahan masalah bersama guru. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan fokus dan mendorong siswa untuk berpikir. Tetapi, kelemahan dari *Problem Based Learning* ini adalah membutuhkan cukup waktu agar keberhasilan strategi pembelajaran dapat tercapai.

3. Keaktifan

a. Pengertian Keaktifan

Siswa yang memiliki keaktifan tinggi ditunjang dengan guru kreatif yang mampu memfasilitasi kondisi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Tingginya keaktifan siswa di kelas merupakan indikator keinginan siswa untuk belajar. Keaktifan tidak hanya dapat dilihat dari kegiatan memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tetapi juga termasuk dalam kegiatan diskusi, mengemukakan pendapat, dan sebagainya.

Menurut Djoko Santoso dan Umi Rochayati (2007), pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah: aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggung jawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespon pertanyaan. Mulyasa (dalam Umi Rochayati, dkk, 2014) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun social dalam proses

pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri.

Kata “aktif” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti giat (bekerja, berusaha). Sedangkan keaktifan berarti hal atau keadaan di mana seseorang dapat aktif. Anton M. Mulyono (2008:26) mengemukakan keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Pendapat di atas sejalan dengan pendapat dari Sanjaya (2010:132) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas psikis seperti aktivitas mental.

b. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Meningkatnya keaktifan siswa merupakan tolok ukur berkualitasnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru bertugas untuk mengkondisikan siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Martinis (2007:84) menjelaskan cara-cara untuk meningkatkan keaktifan siswa, yaitu sebagai berikut: (1) memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); (3) mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik; (4) memberikan stimulus (masalah, topic, dan konsep yang akan dipelajari); (5) memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya; (6) memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; (7) memberi umpan balik (*feedback*); (8) melakukan tagihan-tagihan terhadap

peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; (9) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Selain itu, Martinis (2007:80-81) juga mengemukakan bahwa keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala: (1) pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik; (2) guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar; (3) tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar); (4) pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep; (5) melakukan pengukuran secara kontinyu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berperan sangat penting. Salah satu penyebab hasil belajar yang meningkat adalah keaktifan siswa yang tinggi. Keaktifan yang dimaksud adalah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Trinandita (1984) menyatakan bahwa hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Muhibbin Syah (2013:129-136), membagi faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menjadi tiga macam , yakni: (1) faktor internal (faktor dari dalam diri siswa; (2) faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa); (3) faktor Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*).

Faktor internal meliputi: (1) aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran; (2) aspek psikologis, misalnya tingkat kecerdasan atau inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) yaitu kondisi lingkungan sosial dan non sosial di sekitar siswa. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

d. Indikator Keaktifan

Dalam proses pembelajaran, indikator keaktifan sangat diperlukan untuk menentukan seberapa berhasilnya sebuah model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Paul D.Deirich (dalam Hamalik:2007) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa bedasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang

lain; (2) kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi; (3) kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan; (4) kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket; (5) kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar; (6) kegiatan emosional (*emotional activities*) yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani; (7) kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model; (8) kegiatan mental, yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.

Mendukung pendapat di atas, Sudjana (1988:72) mengemukakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; (5) melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh; (7) melatih diri dalam memecahkan masalah yang sejenis; (8) kesempatan dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Selain pendapat tersebut, Nana Sudjana dan Syaiful Bahri menguraikan indikator keaktifan siswa meliputi: (1) anak didik melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara; (2) anak didik belajar secara individual untuk menerapkan

konsep, prinsip, dan generalisasi; (3) anak didik terlibat dalam pemecahan masalah secara kelompok; (4) anak didik berani mengajukan pendapat atau bertanya kepada guru/siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (5) ada aktivitas belajar analisis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan; (6) antar anak didik terjalin hubungan social dalam melaksanakan kegiatan belajar; (7) setiap anak didik diberi kesempatan dan berusaha mencari berbagai sumber belajar untuk pemecahan masalah; dan (8) setiap anak didik menilai kemampuan diri dan hasil belajar yang dicapainya.

Keterkaitan keaktifan siswa terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Keterkaitan keaktifan dan PBL

Aspek Keaktifan	Keterkaitan dengan PBL
Kegiatan visual dan mendengarkan	Tahapan pertama PBL adalah orientasi masalah dari guru kepada siswa. Pada tahap ini siswa akan mengalami fase menerima informasi, yang diwujudkan dengan kegiatan menyimak yaitu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Kegiatan menyimak juga terlihat saat siswa memperhatikan kelompok lain melakukan presentasi laporan
Kegiatan lisan	Selama penyelesaian masalah dalam tahap PBL, siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Semakin aktif siswa, maka semakin aktif pula siswa menuntut sebuah penjelasan dari guru atau teman melalui kegiatan bertanya.
Kegiatan menulis	Dalam kegiatan kelompok pada model pembelajaran PBL, ada banyak gagasan dari masing-masing anggota kelompok. Selain itu akan muncul hal-hal baru yang mungkin siswa belum pernah temui. Untuk lebih mempermudah dalam mengingat dan memahami, maka siswa membuat rangkuman selama pembelajaran. Selain itu pada tahap PBL, siswa dituntut untuk menyajikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk laporan
Kegiatan mental	Inti dari PBL adalah pemecahan masalah. Siswa dituntut untuk memecahkan masalah secara kelompok dengan kegiatan diskusi
Kegiatan emosional	Kegiatan emosional diwujudkan saat siswa melakukan presentasi hasil diskusi. Hal ini dapat dilihat dari kepercayaan diri dan semangat siswa

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat dirangkum bahwa keaktifan adalah segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan baik itu jasmani (fisik) maupun rohani (non fisik). Cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan

keaktifan siswa adalah dengan memberi motivasi kepada siswa, memberi umpan balik (feedback), dan melakukan pembelajaran di mana siswa menjadi pusatnya. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar siswa). Indikator keaktifan meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, emosional, motorik dan mental. Akan tetapi, yang akan digunakan peneliti sebagai indikator keaktifan dalam penelitian ini hanya 10 poin, yaitu (1) memperhatikan penjelasan guru; (2) memperhatikan teman ketika presentasi; (3) menjawab pertanyaan teman; (4) mengajukan pertanyaan; (5) mendengarkan penjelasan guru; (6) mendengarkan teman ketika presentasi; (7) membuat rangkuman selama pembelajaran; (8) kerja sama memecahkan masalah dari guru melalui kegiatan diskusi; (9) berani mengemukakan pendapat; dan (10) bersemangat saat presentasi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara etimologis, hasil belajar merupakan gabungan dari kata hasil dan belajar. Menurut KBBI, hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) akibat usaha. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman. Sudjana (2010:22) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Bloom (Supriono, 2009:6-7) mengungkapkan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application*

(menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organitation* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotori meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Indikator keberhasilan suatu hasil belajar tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Munadi (Rusman, 2012:124) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: (1) faktor internal (faktor fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya; faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik); (2) faktor eksternal (faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial; faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan berupa kurikulum, sarana, dan guru).

Clark (Shabri:2005) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik

kelas. *Variable* karakteristik kelas meliputi: (1) ukuran kelas (*class size*) artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar; (2) suasana belajar (suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru); (3) fasilitas dan sumber belajar yang tersedia (kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya, kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain).

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang tersebut, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar seseorang tersebut, yaitu lingkungan.

c. Indikator dan Cara Pengukuran Hasil Belajar

Di dalam kelas, siswa yang pandai akan memiliki memiliki kemampuan-kemampuan lebih dibanding peserta didik lainnya. Menurut Carl Withenington, indikator yang dapat dijadikan kriteria atau tolak ukur untuk mengatakan bahwa seorang peserta didik termasuk kategori pandai adalah apabila peserta didik itu memiliki berbagai kemampuan, seperti: (1) kemampuan untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar; (2) kemampuan untuk menangkap sesuatu yang baru, yaitu dengan secara cepat dapat mengikuti pembicaraan orang lain; (3) kemampuan untuk mengingat sesuatu; (4) kemampuan untuk memahami hubungan antar gejala yang satu dengan yang lain; (5) kemampuan untuk berfantasi atau berfikir secara abstrak.

Selain melihat dari kemampuan-kemampuannya, untuk mengetahui kepandaian siswa adalah dengan melihat hasil belajarnya. Salah satu alat untuk dapat melakukan pengukuran hasil belajar dalam pendidikan adalah dengan tes. Tes didefinisikan sebagai alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Menurut Arikunto (2009:162), secara garis besar, cara mengukur hasil belajar terdiri dari dua bentuk macam tes.

1) Tes subjektif

Tes subjektif adalah pengukur prestasi belajar yang jawabannya tidak ternilai dengan skor atau angka pasti, seperti yang digunakan tes objektif. Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengan kata-kata seperti: uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, bandingkan, simpulkan, dan sebagainya. Soal-soal bentuk esai biasanya jumlahnya tidak banyak, hanya sekitar 5-10 buah soal. Soal-soal bentuk esai ini menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki.

Oemar Hamalik (1989:38) menjelaskan bahwa tes subjektif terdiri dari satu atau beberapa pertanyaan yang menuntut jawaban tertentu oleh siswa secara individual berdasarkan pendapatnya sendiri. Setiap siswa memiliki kesempatan memberikan jawabannya sendiri yang berbeda dengan jawaban siswa lainnya.

2) Tes objektif

Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dilakukan secara objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari

tes bentuk esai. Dalam penggunaan tes objektif ini jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak daripada tes esai.

Karakteristik tes objektif menurut Oemar Hamalik (1989:39) adalah: (1) menuntut siswa untuk memilih antar dua atau lebih alternative; (2) terdiri dari banyak pertanyaan yang spesifik yang menghendaki hanya jawaban-jawaban garis besar saja; (3) para siswa menggunakan sebagian besar waktunya untuk membaca dan berpikir; (4) kualitas ditentukan oleh keterampilan para penyusun tes; (5) secara *relative* sulit membuatnya tetapi mudah menskornya; (6) kesempatan yang luas bagi penyusun tes untuk mempertunjukkan pengetahuan dan nilai-nilai yang dimilikinya tetapi membatasi para siswa untuk berekspresi; (7) menetapkan tugas- tugas para siswa dan menjadi dasar pertimbangan yang lebih jelas; (8) dengan tak sengaja memberi kesempatan kepada para siswa untuk menerka-nerka (*guessing*); (9) distribusi skor ditentukan oleh tes.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, maka dapat dirangkum yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan siswa yang didapat setelah menerima pengalaman belajar berupa perubahan tingkah laku yang bersangkutan. Hasil belajar terdiri dari tiga kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif lebih menonjolkan tentang pengetahuan, afektif lebih menekankan pada sikap atau perilaku, sedangkan psikomotorik merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan melakukan sesuatu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi dua hal, yaitu faktor internal (fisiologis dan psikologis) dan faktor eksternal (lingkungan dan instrumental). Cara mengukur hasil belajar dapat dilakukan dengan melakukan tes subjektif maupun tes objektif.

Tes subjektif menuntut jawaban berdasarkan pendapat siswa sendiri. Sedangkan tes objektif menuntut siswa untuk memilih beberapa alternatif jawaban. Adapun penilaian pada penelitian ini berupa penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian kognitif dilakukan dengan tes hasil belajar. Penilaian afektif dilakukan dengan observasi keaktifan siswa. Penilaian psikomotorik dilakukan dengan tes praktik. Jenis tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes subjektif atau *essay*, karena sejalan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* di mana siswa memerlukan analisis untuk menyelesaikan masalah. *Problem Based Learning* menuntut siswa berpikir kritis dengan mencari informasi dari berbagai sumber kemudian mengkonstruksi pengetahuan sendiri dan menjadi pembuat makna. Hal tersebut relevan dengan tes subjektif yang tidak menyediakan alternatif jawaban tetapi memberi kesempatan kepada siswa untuk menyusun pendapat sendiri berdasarkan konsep pemahaman saat diskusi maupun mengumpulkan informasi. Hasil tes subjektif ini akan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor yang berdasarkan bobot soal pada setiap butir soal yaitu, tingkat kesulitan atau banyak sedikitnya unsur yang harus terdapat dalam jawaban. Misal setiap jawaban benar diberikan skor maksimum 10, jika hanya benar setengahnya maka akan diberikan skor 5, dan apabila salah sama sekali akan diberikan skor 0. Sedangkan untuk KKM mata pelajaran Dasar Desain Grafis yaitu 70.

5. Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Jurusan multimedia merupakan salah satu jurusan di SMK N 1 Juwiring yang mempelajari kombinasi atau penggabungan dari beberapa media seperti teks, audio, animasi, gambar yang disajikan dalam penggunaan computer dengan

bantuan tool dan link sehingga menghasilkan presentasi yang menarik. Dalam jurusan multimedia akan dipelajari mengenai dasar-dasar multimedia, audio dan video editing, seni grafis, animasi, dan sebagainya.

Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kelompok mata pelajaran dasar program keahlian (C2) Kompetensi Keahlian Multimedia yang menerapkan kurikulum 2013. Dalam mata pelajaran desain grafis akan dipelajari kombinasi yang kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto, dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar. Desain grafis sendiri merupakan cabang ilmu dari seni desain yang dalam perkembangannya dibantu oleh komputer dalam mendesain sebuah object atau gambar yang berfungsi sebagai alat komunikasi visual untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas materi manipulasi desain berbasis gambar (bitmap) dengan fitur efek.

Tabel 3. Materi pokok dasar desain grafis

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	<ul style="list-style-type: none">- Manfaat manipulasi gambar vektor- Teknik manipulasi gambar vektor- Pembuatan gambar berbasis vektor
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	<ul style="list-style-type: none">- Mengedit gambar berbasis vektor- Perangkat lunak pengolah gambar- Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	<ul style="list-style-type: none">- Fungsi manifulasi gambar bitmap- Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	<ul style="list-style-type: none">- Membandingkan efek manipulasi pada gambar
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	<ul style="list-style-type: none">- Menunjukkan gambar hasil manipulasi- Membuat desain brosur atau leaflet

4.9	Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	- Membuat undangan - Pembuatan gambar berbasis bitmap - Edit gambar berbasis bitmap
3.10	Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	- Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap - Evaluasi desain brosur
4.10	Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	- Evaluasi membuat undangan
3.11	mengevaluasi desain berbasis gambar bitmap (raster)	
4.11	membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)	
3.12	mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	
4.12	membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian dahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu:

1. Skripsi Anis Khoerun Nisa (2015) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop Kelas XI RPL SMK Ma’arif Wonosari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pemrograman Desktop dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dari siklus I sebesar 67,97% mengalami peningkatan menjadi 77,97% pada siklus II. Hasil belajar pengetahuan siswa terlihat dari nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar

72,50 dan meningkat pada siklus II rata-rata kelas menjadi 77,81. Hasil belajar keterampilan siswa terlihat dari nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 74,38 dan meningkat pada siklus II rata-rata kelas menjadi 83,13.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terletak pada mata pelajaran yang diteliti. Skripsi Anis Khoerun Nisa dilaksanakan pada mata pelajaran Pemrograman Desktop. Teknik penilaian kognitif dilakukan dengan tes essay dan tes lisan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilaksanakan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Penilaian kognitif (pengetahuan) hanya dilakukan dengan menggunakan tes uraian.

2. Skripsi Afifatul Khoiriyah (2015) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Sine”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran KKPI dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XI TKJ 1 di SMK N 1 Sine. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata kelas hasil belajar pengetahuan siswa sebesar 74,73 dan pada siklus II meningkat menjadi 79,64. Hasil keterampilan siswa pada siklus I sebesar 80,30 meningkat pada siklus II menjadi 84,44. Model PBL juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, pada siklus I rata-rata presentase keaktifan

belajar siswa yaitu 67,59%. Pada siklus II rata-rata presentase keaktifan belajar siswa yaitu 78,30%.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terletak pada indikator yang digunakan pada variabel keaktifan dan cara scoring pada masing-masing indikator. Skripsi Afifatul Khoiriyah tidak menggunakan indikator dari kegiatan emosional pada mata pelajaran KKPI. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan indikator dari kegiatan emosional yaitu berani mengemukakan pendapat dan bersemangat saat presentasi dengan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

3. Skripsi Leonardus Baskoro Pandu Y.(2013) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Komputer (KK6) di SMK N 2 Wonosari Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi dan aktivitas belajar siswa kelas X EI SMK N 2 Wonosari Yogyakarta dalam pembelajaran mata diklat Komputer(KK6) mengalami peningkatan, hal ini ditunjukkan dari : (1) Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh informasi bahwa adanya peningkatan dalam aktivitas listening dari 86% menjadi 88%, oral dari 45% menjadi 61%, emotional dari 65% menjadi 84%, visual dari 35% menjadi 78%, writing dari 65% menjadi 73&, motor dari 39% menjadi 69%, dan mental dari 66% menjadi 68%. (2) Peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,16% yaitu dari 91 menjadi 95. Pada siklus 2 kategori nilai sangat tinggi siswa meningkat sebesar 11,11% yaitu dari 27 siswa menjadi 30 siswa.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terletak pada penilaian yang pada akhir siklus. Skripsi Leonardus Baskoro Pandu Y dilaksanakan pada mata pelajaran computer (KK6). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

4. Skripsi Ihtisyamah Zuhaidah (2016) dengan judul “Peningkatan Motivasi, Kemandirian, dan Hasil Belajar Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi melalui Implementasi Model *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sleman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran KKPI dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, dan hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan poin aktif berpendapat, poin fokus mengerjakan tugas, poin memperhatikan guru, poin mengajari teman, poin mandiri dalam tugas, poin tuntas dalam tugas, poin inisiatif memimpin, dan poin disiplin mengumpulkan tugas, sedangkan hasil belajar siswa diketahui meningkat dari 52,17% menjadi 69,57% lulus di atas KKM(75).

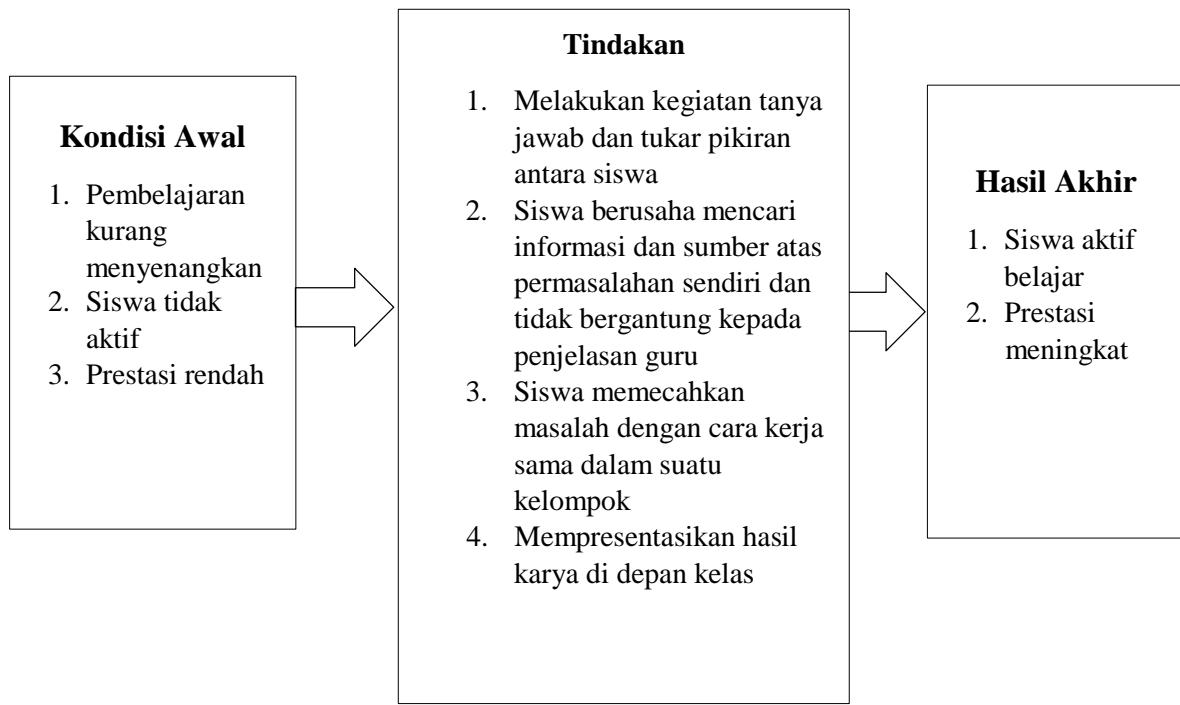
Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel terikat yang digunakan dan mata pelajaran yang diteliti. Variabel terikat pada penelitian di atas berupa motivasi, kemandirian, dan hasil belajar pada mata pelajaran KKPI. Sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan kaeaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

C. Kerangka Berpikir

Proses Pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Juwiring masih menggunakan metode ceramah. Peran guru masih sebagai pusat dari berlangsungnya proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa merasa bosan dan memilih melakukan aktivitas lain selama di kelas. Kurangnya minat siswa untuk belajar inilah yang membuat tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM.

Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dalam model ini, siswa akan dihadapkan pada permasalahan nyata yang harus dipecahkan atau diselesaikan dalam suatu kelompok kecil. Siswa dituntut untuk berpikir kritis dan menyusun pengetahuan mereka sendiri.

Kerangka pikir penelitian ini secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan kerangka berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Juwiring.
2. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK N 1 Juwiring.

