

Seminar Nasional (PROSPEK 3)

**“Transformasi Pendidikan Untuk Mewujudkan Mimpi Dan Aspirasi Generasi Muda Di Era Digital”**

**16 Januari 2024**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

**Penerapan *Problem Based Instruction* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) Pokok Bahasan Peluang Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Batulayar Tahun Pelajaran 2020/2021**

**Baiq Sari Sartika Candrawathi Kukuh**

SMKN 1 Batulayar  
Jalan Raya Batulayar-Senggigi, Mataram, Indonesia  
[thikaeril@gmail.com](mailto:thikaeril@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) pada pokok bahasan Peluang usaha melalui penerapan *Problem Based Instruction*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklusnya meliputi 4 tahap yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Faktor yang diteliti adalah hasil belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik). Data hasil belajar kognitif diambil dari nilai tes setiap akhir siklus, afektif dan psikomotorik diperoleh dari lembar observasi. Dari hasil belajar kognitif siswa sebelum tindakan (pretes) diperoleh nilai tes rerata 65,2 dengan ketuntasan klasikal 57,5%. Pada siklus I, nilai tes rerata 69,3 dengan ketuntasan klasikal 70%. Pada siklus II, nilai tes rerata 76,4 dengan ketuntasan klasikal 87,5%. Hasil belajar afektif pada siklus I, nilai rerata siswa 75,43 dengan ketuntasan belajar klasikal 95%. Pada siklus II, nilai rerata siswa 77,66 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%. Hasil belajar psikomotorik pada siklus I, nilai rerata 72,9 dengan ketuntasan belajar klasikal 70%. Pada siklus II, nilai rerata 77,7 dengan ketuntasan belajar klasikal 77,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan *Problem Based Instruction* pada pokok bahasan Peluang usaha dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMKN 1 Batulayar tahun pelajaran 2020/2021.

**Kata kunci:** *Problem Based Instruction*, hasil belajar

**Abstract.** This study aims to determine the improvement of learning outcomes of Entrepreneurship Creative Products (PKK) on the subject of business opportunities through the application of *Problem Based Instruction*. This research is a class action research conducted in 2 cycles. Each cycle includes 4 stages, namely, planning, implementation, observation and reflection. The factors studied were student learning outcomes (cognitive, affective, psychomotor). Cognitive learning outcomes data are taken from test scores at the end of each cycle, affective and psychomotor obtained from observation sheets. From the students' cognitive learning outcomes before the action (pretest), the average test score was 65.2 with classical completeness of 57.5%. In cycle I, the average test score was 69.3 with 70% classical completeness. In cycle II, the average test score was 76.4 with 87.5% classical completeness. Affective learning outcomes in cycle I, the average student score was 75.43 with 95% classical learning completeness. In cycle II, the average student score was 77.66 with 100% classical learning completeness. Psychomotor learning outcomes in cycle I, the average score was 72.9 with 70% classical learning completeness. In cycle II, the average value was 77.7 with a classical learning completeness of 77.5%, so it can be concluded that the application of *Problem Based Instruction* on the subject of business opportunities can improve the learning outcomes of class XI students of SMKN 1 Batulayar in the 2020/2021 academic year.

**Keywords:** *Problem Based Instruction*, learning outcomes

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi

hampir seluruh kehidupan manusia di berbagai bidang. Untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, maka

kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan materi pelajaran saja tetapi lebih menekankan bagaimana mengajak siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) dan siap untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan. Dari hasil observasi awal di SMKN 1 Batulayar diperoleh data tentang nilai rata-rata ulangan harian siswa pada pokok bahasan eluang usaha adalah 69,62 dengan ketuntasan belajar 67,5. Dalam pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) di SMKN 1 Batulayar dijumpai fakta-fakta sebagai berikut:

1. Metode pengajaran yang dominan adalah metode ceramah yang bersifat informatif sehingga interaksi antar subyek belajar kurang intensif.
2. Guru lebih aktif dalam pembelajaran dan dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa serta kurangnya intraksi sosial dijadikan sumber belajar, walaupun sering berinteraksi dan ditemui dalam kehidupan, akibatnya siswa cenderung pasif, bosan sehingga kurang mengasah cara berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah.
3. Banyak siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) sulit, rumit, bersifat abstrak dan teoritis serta penerapan dan manfaatnya sangat sedikit dalam kehidupan manusia yang mengakibatkan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran dan mutu pendidikan.

Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) seharusnya dapat mengembangkan kecakapan dalam memecahkan masalah, sesuai dengan misi dan visi pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) yaitu membentuk siswa yang peka, tanggap dan berperan aktif dalam menggunakan Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) untuk memecahkan problem di lingkungannya (Mardapi dkk, 2017).

Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah sehingga perlu dipilih dan diterapkan suatu model pembelajaran untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika siswa belajar ilmu alam, maka yang dipelajari adalah ilmu alam sekitar yang dekat dengan kehidupan siswa. Situasi pembelajaran sebaiknya dapat menyajikan fenomena dunia nyata, masalah yang autentik dan bermakna yang dapat menantang siswa untuk memecahkannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berdasarkan masalah atau *Problem Based Instruction* (PBI). Menurut Nurhadi (2019), *Problem Based Instruction* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang essensial dari mata pelajaran. Guru harus mendorong siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas berorientasi masalah melalui penerapan konsep dan fakta, serta membantu menyelidiki masalah autentik dari suatu materi. Harus diakui bahwa sebenarnya peluang usaha di sekitar kita sangat banyak. Namun tidak semua peluang usaha atau bisnis tepat dilakukan

pada sembarang waktu dan tempat. Bagi calon wirausaha yg akan membuka usaha baru, perlu terlebih dahulu melakukan observasi, survei lapangan, dan banyak bertanya mengenai seluk beluk bisnis yang akan digelutinya.

Peluang usaha terdiri dari dua kata, Peluang dan usaha. Peluang berarti kesempatan, dan usaha berarti upaya untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan berbagai daya atau sumber daya yang dimiliki. Secara sederhana peluang usaha merupakan suatu kesempatan yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan sumber daya yang dimiliki. Tujuan yang hendak dicapai bisa dalam keuntungan, uang, kekayaan, kepuasan batin, popularitas, status sosial dan lain-lain. Untuk mencapai tujuan tersebut seseorang dapat memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Sumber daya itu dapat berupa uang/modal, pengetahuan, skill, relasi yang luas, pengalaman dan lain-lain. Artinya sumber daya ini mencakup segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan usaha. Seorang wirausaha harus berfikir tentang seperti apa peluang usaha yang baik itu. Dengan penerapan *Problem Based Instruction*, guru berusaha menunjukkan kepada siswa bahwa materi Peluang usahadekat, konkrit dan berkaitan langsung dengan pengalaman keseharian siswa.

Berkaitan dengan uraian dan fakta di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Penerapan *Problem Based Instruction* Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) Pokok Bahasan Peluang usaha Pada Siswa Kelas XI Semester 1 SMKN 1 Batulayar Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilihat dari aspek kedekatan metodologi menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), hal ini dipilih atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan berbagai informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan. Penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat tercapai. Melalui Penerapan *Problem Based Instruction* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKK di kelas XI SMKN 1 Batulayar. Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus dimana dalam masing-masing siklus tersebut terdiri atas beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi akan dianalisis dengan teknik dekriptif-kualitatif sedangkan data postest akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa**

Hasil belajar kognitif siswa berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah menempuh tes. Ringkasan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkan *Problem Based Instruction* dapat dilihat pada tabel 4.1.

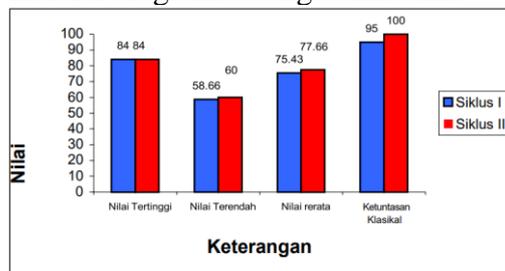
Tabel 4.1

Ringkasan Hasil Belajar Kognitif Siswa  
Sebelum dan Sesudah Penerapan

*Problem Based Instruction*

No.	Ket	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan	
			Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	80	92	92
2.	Nilai Terendah	44	48	56
3.	Nilai tes rerata	65,2	69,3	76,4
4.	Standar deviasi	9,29	11,11	9,53
5.	Ketuntasan klasikal	57,5%	70%	87,5%

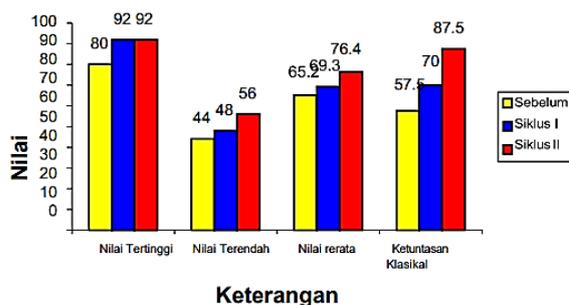
Peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



Gambar 4.2.

Grafik Hasil Belajar Afektif Siswa

Peningkatan hasil tes kognitif sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini



Gambar 4.1.

Grafik Hasil Belajar Kognitif Siswa

**2. Data Hasil Belajar Afektif Siswa**

Penilaian afektif diperoleh dari lembar observasi siswa meliputi minat, sikap dan nilai. Ringkasan hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Ringkasan Hasil Belajar Afektif Siswa

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	84	84
2.	Nilai Terendah	58,66	60
3.	Nilai tes rerata	75,43	77,66
4.	Standar deviasi	6,20	5,29
5.	Ketuntasan klasikal	95%	100%

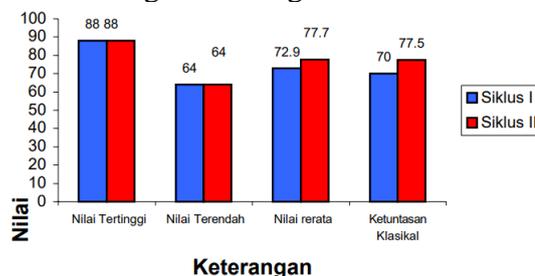
**3. Data Hasil Belajar Psikomotorik Siswa**

Penilaian psikomotorik diperoleh dari lembar observasi. Hasil penilaian psikomotorik siklus I dan siklus II dapat dilihat pada table 4.3 berikut ini.

Tabel. 4.3 Ringkasan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	88	88
2.	Nilai Terendah	64	64
3.	Nilai tes rerata	72,9	77,7
4.	Standar deviasi	6,53	6,13
5.	Ketuntasan klasikal	70%	77,5%

Peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini.



**Pembahasan**

Indikator keberhasilan untuk aspek kognitif dapat dilihat dari hasil tes yang dicapai siswa, jika hasil belajar siswa mencapai 65% secara individual dan 85%

secara klasikal, maka hasil belajar dikatakan tuntas. Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1, pada penilaian aspek kognitif diperoleh nilai tes rerata sebelum tindakan (pretes) adalah 65,2 dengan ketuntasan belajar klasikal 57,5%. Pada siklus I, hasil belajar kognitif (postes siklus I) meningkat menjadi 69,3 dengan ketuntasan belajar klasikal 70%. Pada siklus II, hasil belajar kognitif (postes siklus II) juga mengalami peningkatan menjadi 76,4 dengan ketuntasan belajar klasikal 87,5%. Ini berarti pada siklus II, 87,5% siswa mendapat nilai tes minimal 65, sehingga secara klasikal hasil belajar kognitif telah tuntas. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penguasaan dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi semakin meningkat.

Peningkatan nilai tes rerata maupun ketuntasan belajar klasikal pada aspek kognitif, terjadi karena dalam pembelajaran berdasarkan masalah, potensi siswa lebih diberdayakan dengan dihadapkan pada permasalahan yang mengakibatkan rasa ingin tahu, menyelidiki masalah dan menemukan jawabannya melalui kerjasama serta mengkomunikasikan hasil karyanya kepada orang lain. Siswa tidak lagi bertindak pasif, menerima dan menghafal pelajaran yang diberikan oleh guru atau yang terdapat dalam buku teks saja. Ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dkk (2000) yang merumuskan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah atau *Problem Based Instruction* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, belajar berbagai peran orang dewasa melalui perlakuan dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Walaupun pada siklus I terjadi peningkatan nilai tes rerata dan ketuntasan belajar klasikal, hasil belajar kognitif siswa belum tuntas berdasarkan indikator keberhasilan. Kurang berhasilnya

pembelajaran pada siklus I, dikarenakan beberapa kendala, antara lain siswa kurang membaca dan kurang memahami materi karena jarang belajar, kebanyakan siswa belajar apabila menghadapi ulangan. Sebagian siswa jarang melakukan latihan soal, walaupun banyak soal yang tersedia dapat digunakan untuk latihan memecahkan masalah dan cenderung mengandalkan teman dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah.

Materi peluang usaha memerlukan berpikir analisis yang baik terutama dalam penurunan dan penerapan rumus pada gerak lurus berubah beraturan dan gerak vertikal, sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan karena tidak terbiasa dan kurang persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Indikator keberhasilan untuk aspek afektif dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, jika hasil belajar siswa mencapai 60% secara individual dan 75% secara klasikal, maka hasil belajar dikatakan tuntas. Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.2, pada penilaian afektif diperoleh nilai rerata siklus I adalah 75,43 dengan ketuntasan belajar klasikal 95%. Pada siklus II, hasil belajar afektif mengalami peningkatan menjadi 77,66 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%, sehingga secara klasikal hasil belajar afektif siklus I dan siklus II sudah tuntas berdasarkan indikator keberhasilan karena sekurang-kurangnya 75% siswa mendapat nilai minimal 60.

Meskipun hasil belajar afektif secara klasikal telah tuntas, namun berdasarkan pengamatan selama pembelajaran masih terlihat kekurangan, yaitu keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan laboratorium dan diskusi belum optimal, terlihat hanya beberapa anak yang aktif, sebagian ada yang duduk diam atau mondar-mandir melihat pekerjaan kelompok lain. Masih banyak siswa yang malu atau takut untuk bertanya, menjawab dan

mengemukakan pendapat. Belum terjalin kerjasama yang baik antar siswa dalam kelompok, karena kerja kelompok masih didominasi siswa tertentu.

Peningkatan nilai rerata dan ketuntasan belajar klasikal aspek afektif terjadi karena dalam pembelajaran masalah yang disajikan atau muncul berasal dari peristiwa kehidupan sehari-hari siswa sehingga memberikan kesempatan kepada siswa terlibat aktif untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget dan Vygotsky dalam Ibrahim dkk (2000) yang menegaskan bahwa perkembangan intelektual siswa terjadi pada saat siswa berusaha menyelesaikan masalah yang dimunculkan oleh pengalaman baru yang ditemuinya. Siswa mempunyai rasa ingin tahu dan secara terus menerus berusaha memahami dunia sekitarnya.

Indikator keberhasilan untuk aspek psikomotorik dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, jika hasil belajar siswa mencapai 75% secara individual dan 75% secara klasikal, maka hasil belajar dikatakan tuntas. Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.3, pada penilaian aspek psikomotorik diperoleh nilai rerata siklus I adalah 72,9 dengan ketuntasan belajar klasikal 70%. Pada siklus II, hasil belajar psikomotorik meningkat menjadi 77,7 dengan ketuntasan belajar klasikal 77,5. Ini berarti pada siklus II 77,5% siswa mendapat nilai minimal 75, sehingga secara klasikal hasil belajar psikomotorik telah tuntas berdasarkan indikator keberhasilan.

Pada siklus I, hasil belajar aspek psikomotorik secara klasikal belum tuntas. Belum tuntasnya hasil belajar yang dicapai dikarenakan siswa belum terbiasa melakukan penyelidikan melalui kegiatan percobaan/demonstrasi menggunakan metode pemecahan masalah meskipun sudah ada LKS sebagai petunjuk pelaksanaan percobaan/ demonstrasi. Beberapa siswa kurang terampil

menggunakan alat karena jarang melakukan kegiatan pembelajaran di laboratorium. Sebagian siswa kurang menghargai alat-alat percobaan karena menggunakannya untuk mainan. Masih banyak siswa yang kurang serius dalam melakukan percobaan maupun pengamatan dan pengaturan waktu juga belum efisien.

Kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus II menjadi pertimbangan untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan antara lain memotivasi siswa untuk belajar dan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Memotivasi siswa agar berani bertanya, menjawab atau mengeluarkan pendapat dan berperan aktif dalam pembelajaran. Merevisi LKS agar lebih dimengerti siswa dan memudahkan siswa dalam proses penyelidikan melalui percobaan atau demonstrasi. Guru memberikan balikan (*feedback*) dan penguatan (*reinforcement*) dengan lebih jelas dan sederhana. Untuk mengatasi kurangnya kerjasama antar anggota kelompok yaitu solusi pemecahan masalah adalah hasil kerja kelompok sehingga anggota yang tidak berpartisipasi dalam proses penyelidikan bukan merupakan bagian dari kelompok, kedudukan siswa dalam suatu kelompok adalah sama, nilai kerjasama yang didapatkan oleh suatu kelompok adalah sama untuk setiap anggota, setiap kelompok harus mengurus tugas kelompoknya sendiri dan melakukan pembagian kerja. Pada siklus II, hasil belajar psikomotorik mengalami peningkatan, baik nilai rerata maupun ketuntasan belajar klasikalnya.

Peningkatan hasil belajar psikomotorik dikarenakan beberapa hal yaitu selama pembelajaran berlangsung siswa lebih serius dan aktif, misalnya melakukan percobaan dan

membandingkan hasil penemuannya dengan penemuan temannya melalui lembar kerja siswa (LKS). Melalui pengalaman tersebut siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Darsono (2000) yang menyatakan bahwa salah satu prinsip belajar adalah mengalami sendiri, artinya siswa yang belajar dengan melakukan sendiri akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Selama pembelajaran berlangsung, penyelidikan autentik sebagai usaha memecahkan suatu masalah merupakan sarana melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang memiliki dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Koes (2003) yang menyatakan bahwa pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK) harus melibatkan siswa secara aktif untuk berinteraksi dengan objek konkrit, agar pembelajaran lebih bermakna. Guru membimbing siswa dalam proses penyelidikan untuk menemukan solusi atau jawaban dari permasalahan yang dirumuskan.

Solusi dari masalah tersebut dikemukakan dan didiskusikan yang pada akhirnya diperoleh pengalaman. Pengetahuan baru yang diperoleh berupa konsep yang jelas dan benar tentang suatu materi. Pengalaman, pengetahuan dan konseptualisasi yang terjadi pada siswa merupakan hasil pemecahan masalah yang ditemukan siswa yang tentunya dengan bimbingan guru. Proses pembelajaran ini sesuai dengan pandangan kognitif-konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran harus merekonstruksi pengetahuan lama dengan informasi dan pengalaman baru sehingga terbentuk pengetahuan baru (Koes, 2003).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Problem Based Instruction pada pokok bahasan Peluang usahadapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas XI SMKN 1 Batulayar tahun pelajaran 2020/2021. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kenaikan nilai rerata dan ketuntasan belajar klasikal dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan. Sebelum penerapan Problem Based Instruction, nilai tes rerata 65,2 dengan ketuntasan belajar klasikal 57,5%. Pada siklus I, nilai tes rerata 69,3 dan ketuntasan belajar klasikal 70%. Pada siklus II, nilai tes rerata 76,4 dengan ketuntasan belajar klasikal 87,5%. Hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rerata 75,43 dengan ketuntasan belajar klasikal 95%. Pada siklus II, nilai rerata 77,66 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%. Hasil belajar psikomotorik juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rerata 72,9 dengan ketuntasan belajar klasikal 70%. Pada siklus II, nilai rerata 77,7 dengan ketuntasan belajar klasikal 77,5%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah *Problem Based Instruction* atau Pembelajaran berdasarkan masalah dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan *Problem Based Instruction*, jika proses pemecahan masalah autentik untuk mencari dan mengkonstruksi pengetahuan dilakukan melalui percobaan, maka diperlukan kelengkapan alat-alat percobaan untuk mempermudah siswa melakukan percobaan dan memperlancar proses pembelajaran.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Seminar Nasional (PROSPEK 3)

**“Transformasi Pendidikan Untuk Mewujudkan Mimpi Dan Aspirasi Generasi Muda Di Era Digital”**

**16 Januari 2024**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

- Ali, Muhammad. 2002. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Arikunto, Suharsimi. 2002. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono, Max. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang
- Gulo, W. 2002. Strategi belajar mengajar. Jakarta: Grasindo
- Ibrahim, Muslimin dkk. 2000. Pengajaran Berdasarkan Masalah. Surabaya: Unesa
- Supriyono. 2003. Strategi Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Malang: JICA
- Mardapi, Djemari dkk. 2003. Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Jakarta: Depdiknas
- Mulyasa. 2002. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: Rosdakarya
- Munaf. 2001. Evaluasi Pendidikan Produk Kreatif Kewirausahaan (PKK). Bandung: UPI
- Nasution. 2001. Asas-asas kurikulum. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurhadi. 2004. Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban. Jakarta: Grasindo
- Slameto. 1988. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana. 1999. Metode Statistika. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 1989. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdakarya
- Suherman, Erman. 1990. Evaluasi Pendidikan untuk Matematika. Bandung: Widyakusumah