



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBUAT KEPUTUSAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL SISWA SMK PGRI BATANG (Studi pada Kelas X Pemasaran 1 TahunAjaran 2013/ 2014)**

Lilis Septiarini✉, Kardoyo

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014  
Disetujui Agustus 2014  
Dipublikasikan  
September 2014

*Keywords:*

*model problem based learning; improving students skills; decision making.*

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *problem based learning* dan apakah model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan membuat keputusan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XPemasaran 1 SMK PGRI BATANG. Latar belakang penelitian ini adalah karena kurangnya keterampilan membuat keputusan siswa, selain itu karena metode pembelajaran yang digunakan tidak tepat yaitu menggunakan ceramah tanpa variasi sedangkan karakter materinya adalah analistik dan aplikatif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus.

Hasil penelitian ini diperoleh presentase aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi dengan kategori sangat baik, persentase aktivitas guru pada pembelajaran siklus I kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi kategori sangat baik, rata-rata kelas yang dicapai dalam kategori baik dan pada siklus II rata-rata kelas menjadi kategori sangat baik.

---

### Abstract

*This research aims to how the use model problem based learning and whether model problem based learning can improving students skills in decision making. The subject of this research is the class X Marketing 1 SMK PGRI Batang. The background of this research is the lack of students skills in decision making, more over because the learning method that is used is not appropriate to use the oral speech without variation while the character is analistic and applicatif. This study is an action research conducted in two cycles.*

*The research finding showed that the percentage of activity of students in learning cycle I with good category and on cycle II increased with very good category, the percentage of the activity of the teacher in the learning cycle I that good category and on cycle II increased with very good category, the average grade achieved in cycle I with good category and on cycle II the average grade increased with very good category.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

---

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: lilissepthi@gmail.com

ISSN 2252-6544

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk meningkatkan nilai atau perilaku seseorang atau masyarakat, dari keadaan tertentu kesuatu keadaan yang lebih baik. Pendidikan untuk jenjang SMK, lebih ditekankan untuk membentuk para lulusan yang siap bekerja dan lulusan yang mandiri untuk menciptakan sebuah lapangan pekerjaan. Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum SMK yang bertujuan untuk menciptakan para lulusan yang mandiri. Pada hakikatnya pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membentuk manusia yang memiliki karakter, pemahaman dan keterampilan sebagai wirausaha dan mampu menganalisis berbagai permasalahan di dunia usaha.

Pada struktur kurikulum kewirausahaan, siswa diajarkan bagaimana teknik mengambil keputusan yang benar. Diharapkan, agar dapat menjadi bekal dalam dunia kerja maupun dunia usaha ketika dihadapkan pada posisi yang menuntut mereka dalam proses pengambilan keputusan. Namun sejauh ini proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh sebuah paradigma yang menyatakan bahwa sebuah pengetahuan merupakan perangkat fakta – fakta yang harus dihafal.

Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan di SMK PGRI Batang ditemukan

**Tabel 1.** Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Kewirausahaan Kelas X-PM 1

No.	Kompetensi Dasar	Rata – rata nilai
1.	Membangun Komitmen Tinggi	77,55
2.	Mengambil Resiko Usaha	76
3.	Membuat Keputusan	74,1

Sumber : SMK PGRI Batang, 2013

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata – rata yang paling rendah pada kompetensi dasar membuat keputusan yaitu sebesar 74,1. Sementara pada kompetensi dasar membangun komitmen tinggi nilai rata – rata sebesar 77,55 dan kompetensi dasar mengambil resiko usaha sebesar 76. Hal ini menandakan

beberapa permasalahan, yaitu diperoleh data bahwa gejala yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran kewirausahaan adalah siswa ‘malas berpikir’. Ketika guru memberikan pertanyaan yang bersifat analistik dan membutuhkan pengembangan daya pikir. Siswa hanya menjawab pertanyaan tersebut dengan cara mengutip dari buku atau bahan pustaka lain tanpa mengemukakan pendapat atau analisisnya terhadap pendapat tersebut. Dikarenakan selama proses pembelajaran guru hanya terbatas mengajarkan materi yang ada di dalam buku dengan metode pembelajaran yang konvensional padahal materi kewirausahaan bersifat aplikatif dan analistik.

Kemampuan guru dalam mengajar belum mengembangkan kemampuan berpikir siswa ke arah materi yang sifatnya *problematic* yang memerlukan siswa berpikir kritis dalam melihat fenomena-fenomena terjadi di lingkungan sekitarnya untuk kemudian memutuskan sesuatu dalam rangka memecahkan masalah. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa kurang terbiasa dalam mengembangkan ketrampilan berpikirnya untuk membuat keputusan dan hasil belajar pada materi membuat keputusan tergolong rendah, seperti pada tabel dibawah ini.

bahwa dalam kompetensi dasar ini siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan, maka diperlukan sebuah alternative pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membuat keputusan. Pengambilan keputusan merupakan proses berpikir untuk mengidentifikasi dan memutuskan pilihan dari

berbagai pilihan yang ada. Definisi membuat keputusan menurut Salusu (2003:47) merupakan proses memilih suatu alternatif cara bertindak dengan metode yang efisien sesuai situasi.

Dalam pembelajaran kompetensi dasar membuat keputusan siswa tidak hanya mempelajari teori, yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat menerapkan materi ini dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu siswa perlu diperkenalkan pada masalah yang terjadi dalam dunia nyata sehingga siswa akan terlatih dalam mengidentifikasi dan mendiagnosis setiap permasalahan. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari materi membuat keputusan adalah analistik dan menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam setiap pengambilan keputusan. Darmawan (2010:22) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis akan muncul dalam diri siswa apabila selama proses belajar di dalam kelas, guru membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh siswa. Maka model pembelajaran yang digunakan hendaknya menyajikan masalah dunia nyata sehingga akan mengkaitkan pengetahuan siswa dengan kehidupan sehari – hari dan akan merangsang daya pikir siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Problem based learning*. Karena model *problem based learning* mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata.

PBL (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Haris dan Jihad (2012:37) bahwa model *Problem Based Learning* meliputi suatu pengajuan masalah. *Problem Based Learning* membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri, artinya ketika siswa belajar, maka siswa dapat memilih strategi belajar yang sesuai, terampil menggunakan strategi tersebut untuk belajar dan mampu mengontrol proses belajarnya, serta termotivasi untuk menyelesaikan belajarnya itu. PBL perlu

dilaksanakan dalam pembelajaran ini antara lain, yaitu memstimulus siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, untuk memicu perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, dan bekerja dalam kelompok serta kepemimpinan yang biasanya erat kaitannya dengan proses pengambilan keputusan. Hal ini sesuai dengan pendapat Savery (2006:4) dalam jurnalnya, yang mengemukakan bahwa *PBL is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem.*

Implementasi model pembelajaran ini juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang tepat, yakni media audio visual. Media audio visual memberikan kontribusi bagi pembelajaran yaitu mampu mengembangkan daya imajinatif serta memvisualisasikan peristiwa yang terjadi di masa lampau. Kustiono (2010:78) mengemukakan “media pembelajaran audio visual merupakan bentukan media baik *software* maupun *hardware* yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif sekaligus visual”. Keterkaitan media audio visual dengan pembelajaran kewirausahaan khususnya kompetensi dasar membuat keputusan adalah bahwa berbagai contoh kasus wirausaha yang terekam melalui media audio visual dapat dijadikan sebagai penunjang pemahaman dan analisis masalah-masalah kewirausahaan, sehingga membantu siswa dalam memahami masalah yang disajikan dan siswa semakin tertarik dengan proses pembelajaran kewirausahaan.

Pemilihan Siswa Kelas X Pemasaran 1 (PM 1) di SMK PGRI Batang sebagai objek penelitian dikarenakan dari sampel yang ada, kelas X-PM 1 tahun ajaran 2012/2013 termasuk kategori kelas dengan rata-rata terendah pada ulangan akhir semester (UAS). Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengambil judul “Peningkatan Keterampilan

Membuat Keputusan dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual di Kelas X-PM 1 SMK PGRI Batang ”

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMK PGRI BATANG, yang beralamatkan di Jl. Ki Mangunsarkoro No. 25 Batang. Subyek penelitian pada penelitian ini adalah siswa, siswa kelas X Pemasaran 1 SMK PGRI BATANG. Karena berdasarkan hasil pengamatan pada observasi awal bahwa keterampilan membuat keputusan siswa kelas X Pemasaran 1 rendah. Faktor yang akan diteliti adalah hasil belajar yang berupa keterampilan membuat keputusan, faktor siswa dan faktor guru. Hasil belajar yang berupa keterampilan membuat keputusan akan dikumpulkan dengan teknik tes yaitu dengan tes esai dan diskusi, sementara aktivitas siswa dan guru dikumpulkan dengan teknik observasi. Metode analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam 2 siklus, yang terdiri dari 1 sampai 2 kali pertemuan dalam tiap siklusnya. “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama” (Suharsimi, 2009:3). Siklus adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, tetap dan teratur. Dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui prosedur sebagai berikut:

- 1) Perencanaan (*planning*)
- 2) Pelaksanaan tindakan (*acting*)

- 3) Observasi (*observing*)
- 4) Refleksi (*reflecting*)

Proses yang mencakup 4 tahap ini disebut dengan satu siklus dan untuk siklus kedua dengan tujuan untuk melakukan perbaikan pada siklus pertama. Pada siklus kedua, prosesnya sama dengan siklus pertama baik materi maupun tahapannya. Indikator penelitian ini mengacu pada indikator keterampilan membuat keputusan siswa sekurang-kurangnya 75% siswa dari keseluruhan siswa yang ada dikelas tersebut memperoleh nilai keterampilan membuat keputusan sekurang – kurangnya dengan kategori baik dan tuntas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Pada observasi siklus I menunjukkan bahwa presentase keterampilan siswa sebesar 69,4% dengan kategori baik dan pada siklus II aktivitas mengalami peningkatan menjadi 89,9% dengan kategori sangat baik. Jika dibandingkan dengan siklus I, maka pada siklus II terdapat peningkatan sebesar 20,5%.

Aktivitas guru dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada observasi siklus I menunjukkan bahwa presentase aktivitas guru sebesar 70% dengan kategori baik dan pada siklus II aktivitas mengalami peningkatan menjadi 85% dengan kategori sangat baik. Jika dibandingkan dengan siklus I, maka pada siklus II terdapat peningkatan sebesar 15%. Adapun perbandingan rata-rata presentase aktivitas siswa dan guru pada siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel berikut ini

**Tabel 2.** Analisis Hasil Aktivitas dalam Pembelajaran Kelas X PM 1

No.	Aktivitas dalam Pembelajaran	Nilai		Keterangan
		Siklus 1	Siklus 2	
1.	Aktivitas Siswa	69,4%	89,9%	Naik 20,5%
2.	Aktivitas Guru	70%	85%	Naik 15%

Sumber: SMK PGRI Batang, 2014

Keterampilan membuat keputusan siswa setelah diterapkan pembelajaran *problem based*

*learning* telah menunjukkan suatu peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Dari penerapan

tindakan siklus 1 diketahui bahwa perolehan nilai keterampilan membuat keputusan dihasilkan dari rata-rata nilai diskusi kelompok dan post test (studi kasus) adalah 73,75. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 95. Dari hasil ini diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebesar 72,73% (32 siswa) dan siswa yang belum tuntas belajar sebesar 27,27% (12 siswa). Pada tindakan siklus 2 diketahui perolehan nilai keterampilan

membuat keputusan dihasilkan dari rata-rata nilai diskusi kelompok dan post test (studi kasus) adalah 80,34. Nilai terendah yang diperoleh adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 95. Dari hasil ini diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebesar 88,64% (39 siswa) dan siswa yang belum tuntas belajar sebesar 11,36% (5 siswa). Berikut analisis hasil keterampilan membuat keputusan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 3.** Analisis Hasil Keterampilan Membuat Keputusan siswa Kelas X PM 1

No.	Hasil	Nilai		Keterangan
		Siklus 1	Siklus 2	
1.	Nilai Tertinggi	92,5	95	Naik 2,5
2.	Nilai Terendah	35	65	Naik 30
3.	Rata – rata Nilai	73,75	80,34	Naik 6,59
4.	Jumlah Siswa Tuntas	32	39	Naik 7 siswa
5.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12	5	-
6.	Presentase Ketuntasan	72,73%	88,64%	Naik 15,91%

Sumber: SMK PGRI Batang, 2014

Penerapan model *problem based learning* membuat siswa tidak hanya menghafal materi yang diberikan guru, tetapi siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya menjadi berpikir tingkat tinggi, karena dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk memecahkan permasalahan dengan merumuskan beberapa alternatif pemecahan masalah kemudian memilih satu alternatif yang paling kuat. Dalam rangkaian proses tersebut siswa berpikir secara logis, kritis dan analisis untuk menghasilkan sebuah keputusan.

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa yang dialami kelas X-PM 1 dengan menggunakan *problem based learning* telah menunjukkan keberhasilan dari model pembelajaran yang digunakan. Kelas dengan model *problem based learning* menunjukkan ketuntasan hasil belajar yang cukup tinggihan hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan membuat keputusan siswa kelas X-PM 1. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Faristin Amala (2013) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan

*Berpikir Kritis pada Kompetensi Dasar Menerima dan Menyampaikan Informasi Bagi Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Cut Nya’ Dien Semarang*”. Disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas X AP 1 SMK Cut Nya’ Dien Semarang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan membuat keputusan. Dengan rata-rata kelas siklus I yaitu sebesar 73,75 dengan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 71,43% dan pada siklus II meningkat menjadi 72,73% dan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 88,64%.
- Pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan

aktivitas guru. Dengan persentase aktivitas guru pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 70 % dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kategori sangat baik.

- c. Pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dengan persentase aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 69,4% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 89,9% dengan kategori sangat baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Amala, Faristin. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Kompetensi Dasar Menerima dan Menyampaikan Informasi Bagi Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Cut Nya' Dien Semarang. *Skripsi*. Semarang, Unnes

Arikunto, Suharsimi. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta: Bumi Aksara

Salusu, J. 2003. *Pengambilan Keputusan Strategik untuk Organisasi Publik dan Organisasi Non Profit*. Jakarta: Grasindo

Savery, J.R. 2006. Overview of Problem Based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, 1 (1) :4

#### Saran

- a. Guru sebaiknya menggunakan model *problem based learning* pada kompetensi dasar yang sesuai.
- b. Siswa hendaknya memotivasi diri untuk terlibat dalam pembelajaran yang berawal dari penyajian masalah, sehingga selama proses pembelajaran siswa tertarik untuk memecahkannya dan dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya.

Darmawan. 2010. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPS di MI Darrusaadah Pandeglang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11 (2) :22

Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: Universitas Semarang Press