



Peningkatan Aktivitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Visual Merchandising Melalui Metode Penyelesaian Masalah [Improved Learning Activities and Learning Results Visual Merchandising Through Problem Solving Methods]

Zainal Abidin*

SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, Indonesia

The purpose of this study is to improve learning activities and learning outcomes for visual merchandising through problem solving methods. This research uses action research with a cycle of three times. Each cycle consists of four stages: design, activity and observation, reflection, and refission. The subject of this research is the students of class XI Data Marketing. From the results of the analyst found that student achievement has increased from cycle I to cycle III. Cycle I 64.00%, cycle II 76.00%, cycle III 88.00%. The conclusion of this study is that the problem solving method can positively influence the activities and learning outcomes of Class XI Marketing Students in Visual Merchandising subjects.

Keywords: Learning Activities, Learning Outcomes, Problem Solving Method

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)

ISSN 2089 3833 (print)

*Correspondence:

Zainal Abidin

zayzenius@gmail.com

Received: 16 Agustus 2019

Accepted: 18 Agustus 2019

Published: 20 Agustus 2019

Citation:

Abidin Z (2019) Peningkatan Aktivitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Visual Merchandising Melalui Metode Penyelesaian Masalah [Improved Learning Activities and Learning Results Visual Merchandising Through Problem Solving Methods]. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan. 8:2. doi: 10.21070/pedagogia.v8i2.2628

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar visual merchandising melalui metode penyelesaian masalah. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) dengan siklus sebanyak tiga kali. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI Pemasaran Data. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Siklus I 64,00%, siklus II 76,00%, siklus III 88,00%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu metode penyelesaian masalah dapat berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar Siswa Kelas XI Pemasaran pada mata pelajaran Visual Merchandising.

Keywords: Aktivitas Pembelajaran, Hasil Belajar, Metode Penyelesaian Masalah

PENDAHULUAN

Pembangunan Nasional di bidang pengembangan sumberdaya manusia Indonesia yang berkualitas melalui pendidikan merupakan upaya yang sungguh-sungguh dan terus-menerus dilakukan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Sumberdaya yang berkualitas

akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada kini dan masa depan [Riduwan \(2006\)](#) .

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan, khususnya pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik [Wiyani \(2013\)](#) . Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru,

penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lain, dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai [Ali \(2014\)](#).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu dengan menerapkan metode penyelesaian masalah saat pembelajaran. Menurut [and \(1989\)](#) metode problem solving adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkan metode penyelesaian masalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar visual merchandising di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan desain penelitian tindakan (action research). Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi tempat praktek pembelajaran tersebut. [Mukhlis \(2003\)](#)

[Figure 1 about here.]

Prosedur penelitian tiap siklus dimulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. [Muslich \(2009\)](#) Perencanaan awal dimulai dengan menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan. Tindakan kegiatan dan pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil dari penerapan pembelajaran kontekstual berbasis masalah. Refleksi melihat dan mempertimbangkan hasil dan dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh peneliti.

Penelitian menggunakan instrumen berupa silabus, rencana pelajaran, dan tes formatif. Silabus dilakukan untuk menyusun perangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas serta penilaian hasil belajar. Rancangan pelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar dan disusun tiap putaran. Tiap rencana pelajaran berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar [Surakhmad \(1986\)](#).

Tes formatif disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Analisa butir soal dilakukan dengan tes validasi, reliabilitas, taraf kesukaran serta daya pembeda. Validasi tes dilakukan dengan menghitung korelasi product moment

[Figure 2 about here.]

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

N : Jumlah peserta tes

ΣY : Jumlah skor total

ΣX : Jumlah skor butir soal

ΣX^2 : Jumlah kuadrat skor butir soal

ΣXY : Jumlah hasil kali skor butir soal.

Reliabilitas menggunakan rumus belah dua sebagai berikut

:

[Figure 3 about here.]

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/21/2}$: Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Tes kesukaran dihitung dengan menggunakan rumus sebagai seperti dikutip dari [Arikunto \(2002\)](#).

[Figure 4 about here.]

Keterangan :

P : Indeks kesukaran.

B : Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar.

Js : Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Kriteria untuk menentukan indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

- Soal dengan $P = 0,000$ sampai $0,300$ adalah sukar

- Soal dengan $P = 0,301$ sampai $0,700$ adalah sedang

- Soal dengan $P = 0,701$ sampai $1,000$ adalah mudah

Analisis tingkat keberhasilan dilakukan dengan cara memberikan tes tertulis. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rerata dari semua siswa serta menentukan jumlah siswa yang berada diatas nilai ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa butir soal dilakukan untuk mengukur validitas, reliabilitas, kesukaran, dan daya pembeda. 46 soal yang diujikan validitas menunjukkan 16 soal tidak valid (34,78%) dan 30 soal valid (65,22%).

[Table 1 about here.]

Pengujian reliabilitas menggunakan sampel soal yang telah divalidasi. Koefisien reliabilitas r_{11} 0,554 memberikan hasil yang lebih besar dari harga r produk moment sejumlah siswa 25 orang yaitu r (95%) sebesar 0,367. Hasil perhitungan menunjukkan soal tes yang digunakan telah memenuhi syarat reliabilitas.

Taraf kesukaran diukur untuk mengetahui variasi kesulitan tiap soal. Hasil pengujian menunjukkan terdapat 20 soal (43,47%) tergolong dalam kategori mudah, 16 soal (34,78%) sedang, dan 10 soal (21,73%) sukar. Hasil dari pengujian kesukaran dapat menentukan daya pembeda yang bertujuan untuk membedakan kemampuan antar siswa. Semua pengujian telah memenuhi syarat dari tiap pengujian dan dapat dilanjutkan untuk pengamatan selanjutnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan dalam 3 siklus. Pada siklus pertama, jumlah responden sebesar 25 orang. Hasil tes formatif memberikan hasil belajar berupa 16 (64%) orang tuntas, 9 orang belum tuntas dengan persentase skor tercapai sebesar 66,40. Hasil siklus pertama kurang dari nilai target 85% dikarenakan responden siswa terhadap pembelajaran kontekstual berbasis penyelesaian masalah masih asing. Siklus kedua terjadi kenaikan jumlah responden yang tuntas dan persentase skor tercapai dengan jumlah responden tuntas 19 (76%) orang dan rerata skor 71,20. Peningkatan skor sebesar 7,2% menunjukkan bahwa responden telah mulai mengenal pembelajaran kontekstual berbasis masalah sehingga terjadi peningkatan efektifitas proses belajar mengajar. Siklus ketiga memberikan hasil lebih baik dengan jumlah responden tuntas sebanyak 22 (88%) dan nilai rerata tes formatif sebesar 77,20.

Pengulangan siklus pengajaran memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan indikator ketuntasan belajar dan peningkatan nilai rerata responden. Guru yang

berfungsi sebagai pengamat telah berhasil membimbing dan mengamati siswa dalam pengerjaan kegiatan, pelatihan menggunakan media alat dan memberikan evaluasi dimana persentase aktivitas tersebut cukup besar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran kontekstual dengan basis penyelesaian masalah memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi siswa dalam setiap siklus, hal ini dapat dilihat dari persentase yang meningkat dari tiap siklus. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan ketertarikan siswa dalam metode pembelajaran berbasis masalah ini. Metode pembelajaran ini juga memberi dampak positif pada pemahaman materi yang akan siswa pelajari karena memaksa siswa untuk memecahkan masalah berdasarkan pelajaran yang diajarkan.

REFERENSI

- Ali, M. (2014). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindon).
- and, S. N. (1989). *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Remaja Karya).
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineksa Cipta).
- Mukhlis (2003). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. In *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, ed. and others (Jakarta: Rineksa Cipta).
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah* (Jakarta: Bumi Aksara), 43–43.
- Riduwan (2006). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta).
- Surakhmad, W. (1986). *Metode Pengajaran Nasional* (Bandung: Jenmars).

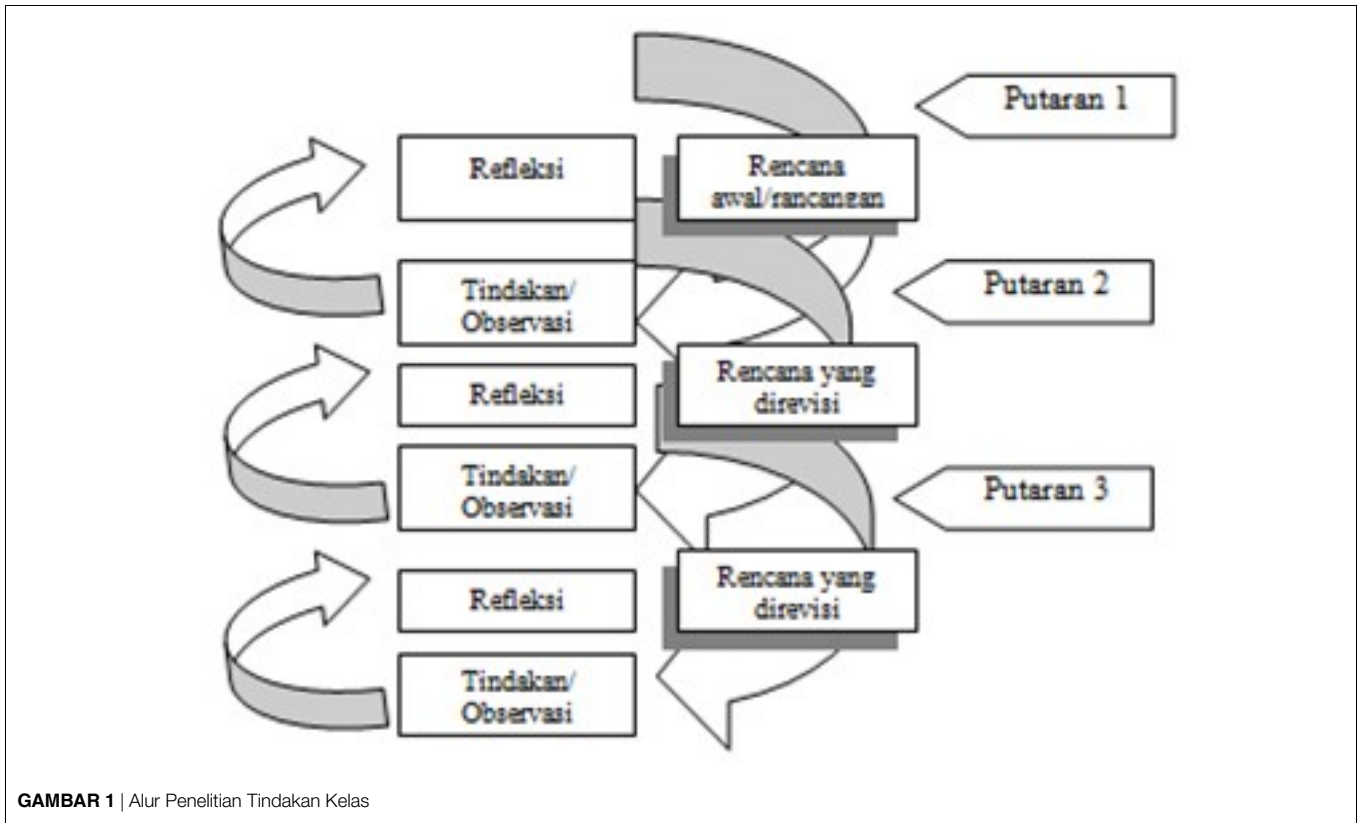
Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media).

Conflict of Interest Statement: The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2019 Abidin. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

LIST OF FIGURES

1 Alur Penelitian Tindakan Kelas 306
2 Rumus Korelasi Product Moment 307
3 Rumus Reliabilitas 308
4 Rumus Tes Kesukaran 309



GAMBAR 1 | Alur Penelitian Tindakan Kelas

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

GAMBAR 2 | Rumus Korelasi Product Moment

$$r_{11} = \frac{2r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

GAMBAR 3 | Rumus Reliabilitas

$$P = \frac{B}{Js}$$

GAMBAR 4 | Rumus Tes Kesukaran

LIST OF TABLES

1 Jumlah sampel validitas soal siswa 311

TABEL 1 | Jumlah sampel validitas soal siswa

Soal Valid	Soal Tidak Valid
3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 25, 25, 27, 28, 29, 30,36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46	1, 2, 8, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 31, 32, 33, 34, 35, 40
