

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 7 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 3 PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 20 AMPENAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (SI) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:
Fandriansyah
NIM 116180100

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
TEMA 7 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 3 PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SDN 20 AMPENAN**


Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada Tanggal, 12 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I


Islahudin, M.Pfis
NIDN. 0810108301



Dosen Pembimbing II


Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hajjaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

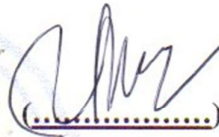

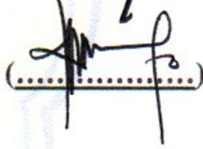
SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
TEMA 7 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 3 PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SDN 20 AMPENAN**

Skripsi atas nama Fandriansyah telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at 14 Agustus 2020

Dosen Penguji

- | | | |
|---|----------------|---|
| 1. <u>Islahudin, M.Pfis</u>
NIDN. 0810108301 | (Ketua) |  |
| 2. <u>Nanang Rahman, M.Pd</u>
NIDN. 0824038702 | (Anggota 1) |  |
| 3. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u>
NIDN. 0827079002 | (Anggota II) |  |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan




Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN. 0802056801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Fandriansyah

Nim : 116180100

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Peserta Didik Kelas IV SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dalam penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.

Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 14 Agustus 2020


Fandriansyah
Nim 116180100



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FANDRIANSYAH
NIM : 116180100
Tempat/Tgl Lahir : BORNEO, 20 November 1999
Program Studi : PESD
Fakultas : F.KIP
No. Hp/Email : 085 338 138 526
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 pada peserta didik kelas IV di SDN 20 AMPENAN.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 28 Agustus

Penulis



6000
EKUWEN RUPIAH

Fandriansyah
NIM. 116180100

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Gagal mencoba coba lagi, karena kegagalan awal dari kesuksesan

PERSEMBAHAN

Skripsi ini akan ku persembahkan untuk semua yang telah berjasa dalam perjuangan hidupku ini yaitu:

1. Terima kasih banyak kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti dari perjuangan hidup.
2. Keluarga besar ku, Khususnya Ayahku tercinta H.Abakar dan ibuku Siti Isi yang tidak henti-hentinya selalu memberikan dukungan berupa moral maupun material sehingga penulis dapat merasakan kebahagiaan tak terhingga ini dan menyelesaikan studiku ini.
3. Untuk keluarga (Julkiflin, Muhdar, Abdul Mu'aj, Hidayah, Faisal, Andi Firdaus, Juriati, Lida, Yuliana, Deden, Agus), terima kasih banyak sudah memberikan ku motivasi dan menjadi orang yang lebih baik lagi dari sebelumnya kasih dan sayang kalian tiada henti dan menasehatiku sampai sekarang ini.
4. Teruntuk Dosen Pembimbing satu (1) (**Bapak Islahudin, M.Pfis**) Dan Pembimbing dua (2) (**Ibu Nursina Sari, M.Pd**) yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan selama mengerjakan tugas akhir skripsi ini.
5. Dosen-dosen tercinta, seluruh keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), (**Bapak Nanang Rahman, M.Pd Dan Ibu Sintayana Muhardini, M. Pd**), dan masih banyak lagi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu nama-Nya, terima kasih atas kesabarannya dalam mengajar dan membimbing penulis.
6. Untuk temanku tercinta sekaligus saudaraku di rantauan(Nur Abrita) terima kasih sudah selalu berjuang sama-sama menyelesaikan skripsi ini, di saat duka maupun bahagia kamu selalu memberikan motivasi dan selalu membimbingku ke arah yang baik dan benar dan (Sati Nurnangsi) sekaligus saudaraku di rantauan terima kasih berkat dan kasih sayangmu yang tiada henti yang mengajarkan ku apa arti dari sebuah hidup
7. Untuk Teman-teman PGSD angkatan 2016 (Yyun krismontika, Fita puspita, Buhari, Wilda, Ramadhan, Dan masih banyak yang tidak dapat saya sebutkan nama-Nya satu persatu), yang selalu memebrikan dukungan dan kebersamaan selama ini. Terima kasih dan tetap semangat dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk Almamater Kebanggaanku Universita Muhammadiyah Mataram
9. Terima kasih untuk semua yang telah memotivasiku yang tak bisa ku sebutkan satu persatu namanya. Thank you semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah STW, tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmad, karunia serta ridho-Nya, sehingga proposal penelitian skripsi yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 7 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 3 PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 20 AMPENAN”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat dalam memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Islahuddin, M.Pd sebagai pembimbing I.
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd sebagai pembimbing II.
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.



Fandrinsyah 2020. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN 20 Ampenan

Pembimbing 1. Islahudin, M.Pfis

Pembimbing 2. Nursina Sari, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar kognitif tema “indahya keragaman di negriku” penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, jenis penelitian *Quasi exsperiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 20 Ampenan, teknik pengambilan sampel yang di gunakan adalah sampling jenuh dengan sampel 8 peserta didik kelas eksperimen dan 8 peserta didik kelas control dengan jumlah 16 peserta didik di SDN 20 Ampenan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar kognitif berupa soal piliha ganda (*pre-test* dan *post-tests*) dan dokumentasi. uji instrument menggunakan uji validitas , reabilitas dan penguji hipotesisis penelitian menggunakan perhitungan *Uji Independen Sampel T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan nilai t_{hitung} 4.646 $>$ t_{tabel} 1,761 pada signifkansikan 5% dengan $df = 14$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. dengan di bandingkan rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen 47,5 dan kelas kontrol 47,5 sedangkan pada tes posttest dikelas eksperimen 80 dan kelas kontrol 53,75. Maka terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 7 Indahya Keragaman Di Negriku Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN 20 Ampenan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning* (PBL). Hasil belajar kogniti.

Fandriansyah 2020; The Effect of Using Problem Based Learning (PBL) Models on Cognitive Learning Outcomes. Theme 7 Sub-theme 1 Learning 3 for Class IV Students at SDN 20 Ampenan.

First Advisors. Islahudin, M.Pfis

Second Supervisor. Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using problem based learning models on cognitive learning outcomes with the theme "*the beauty of diversity in my country*". The population of this study were all grade-fourth students of SDN 20 Ampenan, the sampling technique used was saturated sampling with 8 students in the experimental class and 8 students in the control class. The total number was 16 students at SDN 20 Ampenan. The data was collected through observation, cognitive learning outcomes tests in the form of multiple-choice questions (pre-test and post-test), and documentation. The test instrument used the validity, reliability and hypothesis testing of the study using the Independent Sample T-Test calculation.

The results showed the value of t-count was $4.646 > t\text{-table } 1.761$ at 5% significance with $df=14$, which means H_0 was rejected and H_a was accepted compared to the average pre-test value in the experimental class of 47.5 and control class was 47.5. While the post-test of experimental class 80 and the control class 53.75. So, there is a positive and significant influence between Problem Based Learning (PBL) models on Cognitive Learning Outcomes theme 7 'The Beauty of Diversity in My Country' for Class IV Students at SDN 20 Ampenan.

Keywords: Problem Based Learning (PBL). Cognitive learning outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Teori	11
2.2.1 Model <i>Problem based learning (PBL)</i>	11
2.2.2 Hasil Belajar	16
2.2.3 Pembelajaran Tematik di SD	27
2.3 Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	40
3.2 Penentuan Subjek Penelitian	42

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.4 Variabel Penelitian	44
3.5 Teknik Pungumpulan Data.....	44
3.6 Instrumen Penelitian	47
3.7 Uji Validitas dan realibilitas.....	48
3.8 Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.	55
4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	55
4.3 Hasil Uji Instrumen	60
4.3.1 Uji Validitas.....	60
4.3.2 Uji Reliebilitas	62
4.4 Hasil Analisis Data	62
4.4.1 Hasil Normalitas	62
4.4.2 Hasil Uji Homogenitas.....	63
4.4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	64
4.5 Pembahasan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Langkah proses model <i>Problem based learning</i>	14
Tabel 2.2. Suku Bangsa Di Indonesia	31
Tabel 3.1. Desain Penelitian	41
Tabel 3.2. Data Peserta Didik Kelas IV di SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020	43
Tabel 3.3. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	45
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Tes Saol Pilihan Ganda.....	46
Tabel 3.5. Kategori Validitas Soal	50
Tabel 3.6. Kategori Reabilitas Soal	51
Tabel 4.1. Deskripsi Subjek Penelitian di SDN 20 Ampenan.....	55
Tabel 4.2. Hasil keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	56
Tabel 4.3. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	57
Tabel 4.4. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.5. Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan Post-Test Kelompok Eksperimen Dan Control	59
Tabel 4.6. Instrumen Validasi Butir Soal	61
Tabel 4.7. Reliabilitas.....	62
Tabel 4.8. Normalitas	63
Tabel 4.9. Hasil Homogenitas	64
Tabel 4.10. Uji Hipotesis.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus	73
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	75
Lampiran 3. Instrumen Soal	98
Lampiran 4. Jawaban Soal	103
Lampiran 5. Lembar Observasi	104
Lampiran 6. Uji Validitas.....	112
Lampiran 7. Uji Realibilitas	115
Lampiran 8. Uji Normalitas.....	117
Lampiran 9. Uji Homogenitas	127
Lampiran 10. Uji Hipotesa.....	130
Lampiran 11. Hitung Observasi.....	131
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	132
Lampiran 13. Lembar Konsultasi	136
Lampiran 14. Kartu Kontrol Seminar Proposal.....	138
Lampiran 15. Berita Acara Seminar Proposal.....	139
Lampiran 16. Surat Rekomendasi Penelitian	140
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian	141

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia, dimana fungsinya sebagai salah satu pondasi penting dalam peningkatan mutu hidup. Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. hal ini karena pendidikan bukanlah sekedar kegiatan yang memberikan pengetahuan atau nilai-nilai melainkan untuk melatih keterampilan.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Model pembelajaran sangatlah penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Karena suatu model disusun dalam upayyah mengkokretkan keterkaitan hal-hal abstrak dalam suatu skema, bagan, gambar ataupun tabel. Dengan mencermati model, maka dapat terbaca uraian tentang banyak hal dalam sebuah pola yang mencerminkan alur pikir dan pola tindakan yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal.

Peserta didik tidak akan berhasil dalam belajarnya jika metode pelajaran kurang tepat dengan kata lain peserta didik kurang tertarik dengan proses belajarnya, salah satunya adalah cara mengajar guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang kurang aktif dan peserta didik sibuk sendiri dengan aktivitasnya tanpa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran, dengan demikian hasil belajarpun akan ikut terpengaruh.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 20 ampenan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 yaitu dikemukakan persoalan mengenai kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran, sehingga suasana belajar kurang efektif. Sebagian besar berpusat hanya pada guru tidak adanya upaya pemberian pertanyaan pancingan terhadap peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga peserta didik hanya mendengar apa yang dijelaskan oleh guru saja. hal ini dikarenakan pada penggunaan model pembelajaran masih kurang bervariasi karena kurangnya pemahaman guru tentang variasi model pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran cenderung hanya dilakukan melalui diskusi dan menerapkan metode ceramah saja. Tentunya berdampak pada respon peserta didik yang merasa cepat bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang masih banyak tidak memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang terlihat pada nilai UAS, dari 16 jumlah peserta didik, yang tuntas 6 peserta

didik (40%) sedangkan yang belum tuntas 10 peserta didik (60%) penyebab rendahnya presentasi peserta didik dikarenakan tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif. adapun faktor lain yang teramati adalah guru kurang kreatif dalam mengelola kelas sehingga mengakibatkan peserta didik tidak fokus dalam menganalisis serta merespon terhadap pembelajaran, kurangnya minat belajar peserta didik pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku.

Berdasarkan rendahnya hasil belajar pada materi indahnya keragaman di negeriku pada kelas IV di sekolah dasar, maka solusi yang dipilih oleh guru adalah model pembelajaran PBL, karena penerapan model PBL dapat melatih peserta didik menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata, penerapan model PBL juga dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran karna peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang diperlukan kesanggupan untuk berpikir agar dapat memecahkan dan menyelesaikan dengan cara memberikan masalah kepada peserta didik. Dengan kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajar sehingga peserta didik kurang memahami materi dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk menerapkan “Pengaruh Penggunaan Model *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV Pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN 20 Ampenan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan, sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran menyebabkan suasana belajar berjalan kurang efektif, hal ini terlihat dari respon kegiatan peserta didik yang hanya mendengar apa yang disampaikan oleh guru.
2. Kurangnya pemahaman yang dimiliki oleh guru mengenai model-model pembelajaran, menyebabkan kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung, dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan Identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka diperlukan batasan masalah agar penelitian dapat terfokus, terarah dan sesuai dengan sasaran yang diteliti. Dengan demikian, fokus penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh: “Pengaruh penggunaan model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar kognitif pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV SDN 20 ampenan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif dengan menggunakan model *Problem based learning* (PBL) Pada Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV SDN 20 Ampenan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Indahnya Keragaman di Negeriku pada Kelas IV SDN 20 Ampenan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Pengujian manfaat model *Problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar khususnya di Sekolah Dasar (SD).
2. Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam model-model pembelajaran.
3. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru,

Sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran pada materi indahya keragaman di negriku dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model *Problem Based Learning* (PBL) dalam rangka peningkatan prestasi belajar peserta didik.

- a. Sebagai masukan serta pengetahuan kepada pendidik dalam kaitanya dengan kegiatan belajar dan pembelajaran pada materi indahya keragam di negriku dengan Penggunaan Model PBL terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 20 Ampenan.

b. Guru memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan profesionalisme.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 20 Ampenan.

3. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah. Selain itu, dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.

4. Bagi Pembaca

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai model-model pembelajaran, khususnya penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

1.7 Definisi operasional

Untuk menghindari salah penafsiran tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian, maka perlu dijelaskan makna beberapa definisi operasional segai berikut:

1. Pengaruh

Adalah kekuatan yang timbul dari sesuatu baik itu makhluk hidup maupun benda mati yang dapat menimbulkan perubahan terhadap sesuatu yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu melalui penggunaan model PBL

ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Meteri Indahnya Keragaman di Negriku.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *problem based learning* adalah model yang melatih keaktifan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam memecahkan sebuah masalah dengan menggunakan masalah yang ada di sekitar kehidupan peserta didik untuk digunakan sebagai bahan atau sarana pembelajaran.

Proses pembelajaran model PBL diawali dengan observasi pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, penyelidikan secara individu atau kelompok, mengembangkan/menyajikan hasil kerja, mengevaluasi dan menganalisa proses pemecahan masalah.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang di peroleh dari nilai tes setelah peserta didik belajar materi Indahnya Keragaman di Negriku. Tes di berikan sebelum dan sesudah pemebelajaran. Hasil *pre-tes* dan *post-tes* di analisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tri Wulandari “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Nanggulan 2017/2018”. Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap peserta didik kelas V SDN Nanggulan pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran Jarak, Waktu dan Kecepatan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *PBL* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Nanggulan. Analisis data menunjukkan data sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,001. Hasil uji t menunjukkan harga sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000, $M = -10,786$, $SE = 1,369$, $t = -7,879$, $df = 40,040$. Uji besar pengaruh juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *PBL* memberikan pengaruh yang dapat dikatakan termaksud dalam kategori besar yaitu $r=0,9$ dengan presentase sebesar 81%. Berdasarkan kriteria di atas bahwa H_{nul} ditolak dan H_i diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *PBL* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SDN Nanggulan.

Persamaan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tri Wulandari dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran PBL dan menggunakan kurikulum K13. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu (1) Pada penelitian Tri Wulandari tempat penelitiannya di SDN Nanggulan sedangkan pada penelitian sekarang tempat penelitiannya di SDN 20 Ampenan, (2) Jumlah subjek pada penelitian sebelumnya berjumlah 28 orang sedangkan penelitian sekarang berjumlah 16 peserta didik, (3) Penelitian sebelumnya menggunakan kelas V sedangkan penelitian sekarang menggunakan kelas IV, dan (4) Pada penelitian sebelumnya mengukur Hasil Belajar Matematika sedangkan penelitian yang akan dilakukan sekarang mengukur hasil belajar materi Indahnya Kergaman di Negriku.

2. Sastriani “Pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik Kelas V SDN Gugus Wijaya Kusuma Ngaliyan Semarang 2017/2018”. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata data hasil belajar dapat diketahui bahwa nilai t_{tabel} dengan $df=67$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 pihak) yaitu 1,996 (Sugiyono, 2016: 254). Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,154 > 1,996$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,35 ($0,35 < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan nilai tes akhir antara peserta didik kelas V yang mendapat pembelajaran menggunakan model PBL dengan yang menggunakan model Konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran PBL terhadap hasil

belajar IPA peserta didik kelas V SDN Gugus Wijaya Kusuma Ngalian Semarang.

Persamaan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sastriani dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran PBL. sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu: (1) Pada penelitian Sastriani tempat penelitiannya di SDN Gugus Wijaya Kusuma Ngaliang Semarang sedangkan pada penelitian sekarang tempat penelitiannya di SDN 20 Ampenan, (2) jumlah subjek pada penelitian sebelumnya berjumlah 20 peserta didik sedangkan penelitian sekarang berjumlah 16 peserta didik, (3) Penelitian sebelumnya menggunakan kelas V sedangkan penelitian sekarang menggunakan kelas IV, (4) Pada penelitian sebelumnya mengukur Hasil Belajar IPA sedangkan penelitian yang akan dilakukan sekarang mengukur Hasil Belajar Materi Indahya Keragaman di Negriku peserta didik, dan (5) Penelitian sebelumnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang akan dilakukan sekarang menggunakan kurikulum K13.

3. Mahendra (2014) dengan judul “pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kls V SDN” jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen semua dengan desain *posttest only control group desain* hasil penelitian adalah terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang disignifikan antara peserta didik yang mengikuti Pembelajaran PBL dangan peserta didik yang mengikuti metode

pembelajaran konvensional, pada peserta didik kelas V SD Gugus kecamatan buleleng tahun ajaran 2013/2014. Rata-rata model *problem based learning* =21,72. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa *problem based learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik di bandingkan dengan model konvensional.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Model *Problem Based Learning* (PBL)

2.2.1.1 Pengertian *Problem based learning*

Problem based learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain peserta didik belajar permasalahan-permasalahan. PBL menurut Sugiyanto (2010: 91) adalah pembelajaran yang menyajikan masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Trianto (2010:152) mendefinisikan *Problem based learning* sebagai pembelajaran yang fokusnya tidak banyak pada apa yang dikerjakan peserta didik tetapi apa yang peserta didik pikirkan. *Problem based learning* menurut Dutch.

Amrin dan Ahmadi, (2010:21) *Problem based learning* menjadikan peserta didik dapat berkomunikasi dengan lebih intens dalam memecahkan masalah serta mendapatkan solusi dari permasalahan yang

hadapi sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat pengetahuan yang baru didapatkan (Khoiri, 2013).

Problem based learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar cara berpikir kritis dalam belajar pemecahan masalah, berpikir kritis antaranya: pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki motivasi tinggi, belajar mandiri, bertanggung jawab, memperkaya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

2.2.1.2 Karakteristik Model *Problem based learning*

Problem based learning (PBL) memiliki beberapa karakteristik. Menurut Savio dan Hughes (Made Wena, 2011: 91) menyatakan bahwa model PBL memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar dimulai dengan satu masalah.
- b. Memastikan bahwa masalah berhubungan dengan dunia nyata peserta didik.
- c. Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu.
- d. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjangkan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
- e. Menggunakan kelompok kecil.

- f. Menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Karakteristik *Problem based learning* menurut Arends (Trianto, 2011: 93) adalah :

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang bermakna untuk peserta didik.

- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya peserta didik meninjau masalah dari banyak mata pelajaran.

- c. Penyelidikan autentik

Mengharuskan peserta didik melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.

- d. Menghasilkan produk dan memamerkannya

peserta didik menghasilkan produk tertentu atau hasil karya peserta didik.

- e. Kolaborasi

Peserta didik saling bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil.

2.2.1.3 Langkah-Langkah Pembelajaran dalam *Problem based learning* (PBL)

Disamping memiliki karakteristik, model PBL juga harus dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Menurut Fogarty (Made Wena, 2010: 92) tahap-tahap *Problem based learning* yaitu (1) menemukan masalah,

(2) Mendefinisikan masalah, (3) Mengumpulkan fakta, (4) Menyusun hipotesis (dugaan sementara), (5) Melakukan penyelidikan, (6) Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) Menyimpulkan alternatif pemecahan masalah secara kolaboratif, (8) Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Menurut Sanjaya (2006: 218-220), secara umum PBL bisa dilakukan dengan langkah-langkah: 1) menyadari masalah yang harus dipecahkan, 2) merumuskan masalah apa yang dikaji, 3) merumuskan hipotesis dari masalah yang ingin diselesaikan, 4) mengumpulkan data sesuai dengan hipotesis yang diajukan, 5) menguji hipotesis mana yang akan diterima dan yang ditolak, 6) menentukan pilihan penyelesaian yang memungkinkan dapat melakukan.

Menurut Ibrahim dalam Trianto (2011: 98) Langkah-langkah *Problem based learning* yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Langkah proses model *Problem based learning*

No	Fase	Kegiatan Guru
1.	Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
3.	Membimbing penyelidikan secara	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan

	mandiri atau kelompok	eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	Membimbing peserta didik mengerjakan lembar kegiatan peserta didik (LKS). Membimbing peserta didik menyajikan hasil kerja.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Membantu peserta didik mengkaji ulang hasil pemecahan masalah. Memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah. Mengevaluasi materi.

2.2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem based learning*

1. Kelebihan *Problem based learning* antara lain:

- a. Dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan.
- b. Dapat membiasakan peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil.
- c. Dapat merangsang pengembangan kemampuan berfikir secara kreatif dan menyeluruh.

2. Kelemahan *Problem based learning* antara lain:

- a. Sering terjadi kesulitan dalam menemukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berfikir para peserta didik.
- b. Memerlukan waktu yang lebih banyak.
- c. Sering mengalami kesulitan dalam perubahan kebiasaan belajar dari yang semula belajar dengan mendengarkan, mencatat dan

menghafal informasi yang disampaikan oleh guru, menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik tersebut.

2.2.2 Hasil Belajar

2.2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Anni (2006:5), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar peserta didik tidaklah sama, ada yang baik dan ada yang kurang baik. Kebanyakan peserta didik mengalami masalah dalam belajar, sehingga masalah tersebut berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang rendah.

(Zainal, dkk., 2009:298). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggalan dan puncak proses belajar. Sebagian hasil belajar merupakan dampak tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada bagian lain, hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan mental peserta didik. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Dampak pembelajaran (prestasi)

Dampak pembelajaran adalah hasil yang dapat diukur dalam setiap pelajaran (pada umumnya penyangkut domain kognitif), seperti tertuang dalam angka rapor dan angka dalam ijazah.

2. Dampak pengiring (hasil).

Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain yang merupakan suatu transfer belajar (*transfer of learning*).

Hasil belajar dapat timbul dalam berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku peserta didik. Jenis tingkah laku itu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kebiasaan, yaitu cara bertindak yang dimiliki peserta didik dan diperoleh melalui belajar. Cara tersebut bersifat tetap, seragam, dan otomatis selama hubungan antara individu yang bersangkutan dengan objek tindakannya itu konstan. Kebiasaan pada umumnya dilakukan tanpa perlu disadari sepenuhnya.
2. Keterampilan, yaitu perbuatan atau tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakkan serta dikoordinasikan oleh system saraf. Berbeda dengan kebiasaan, keterampilan dilakukan secara sadar dengan penuh perhatian, tidak seragam, dan memerlukan latihan yang berkesinambungan untuk mempertahankannya.
3. Akumulasi persepsi, yaitu berbagai persepsi yang diperoleh peserta didik melalui belajar, seperti pengenalan simbol, angka, dan pengertian. Persepsi ini terjadi dengan mengamati hubungan di antara simbol atau pengertian dengan benda yang konkret.

4. Asosiasi dan hafalan, yaitu seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dari penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi yang disengaja atau wajar maupun asosiasi tiruan.
5. Pemahaman dan konsep, yaitu jenis hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan belajar secara rasional. pada umumnya, pemahaman diperoleh dengan mencari jawaban atas pertanyaan mengapa (*why*) dan bagaimana (*how*).
6. Sikap, yaitu pemahaman, perasaan, dan kecenderungan berperilaku peserta didik terhadap sesuatu. sikap terbentuk karena belajar dalam rangka hubungan sosial dengan objek yang disikapi oleh individu bersangkutan, arah sikap peserta didik dapat berbentuk positif, netral atau negatif.
7. Nilai, yaitu tolak ukur untuk membedakan antara yang baik dengan yang kurang baik. Nilai diperoleh melalui belajar yang bersifat etis. perolehan nilai dapat terjadi secara bertahap, mulai dari kepatuhan, identifikasi atau mempersamakan diri, pemahan, dan internalisasi.
8. Moral dan agama, moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan sesama manusia, sedangkan agama merupakan penerapan nilai-nilai yang bersifat *transcendental* dan gaib, dalam hal ini dikenal konsep Tuhan dan keiaman.

2.2.2.2 Defenisi Belajar

Defnisi belajar dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara

sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan atau karena adanya pengalaman baru, yang memili kepandaian atau ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk pengkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

2.2.2.3 Tujuan Belajar

(Zainal Arifin, dkk., 2009:302). Adapun tujuan belajar adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan dari suatu kegiatan. Adapun tujuan belajar adalah sebagai berikut:

1. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain. Tingkah laku dengan adanya kegiatan belajar maka norma yang dimiliki seseorang setelah ia melakukan kegiatan belajar akan berubah menjadi lebih baik.
2. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, dari buruk menjadi baik, seperti: merokok, minum-minuman keras, keluyuran, tidur siang, bangun terlambat bermalas-malasan dan sebagainya. Kebiasaan tersebut harus diubah menjadi yang baik. Misalkan kegiatan di sekolah, pendidik selain memberi pengetahuan melalui pelajaran yang disampaikan, pendidik juga harus memberi perhatian yang lebih mengenai peserta didik yang mempunyai kebiasaan buruk.

3. Belajar bertujuan mengubah sikap, dari negatif menjadi positif. Misalnya seorang anak yang tadinya selalu menentang orang tuanya, tetapi setelah ia mendengar, seperti mengikuti ceramah-ceramah agama, sikapnya berubah menjadi anak yang patuh, cinta dan hormat kepada orang tuanya.
4. Belajar bertujuan mengubah keterampilan. Misalnya seseorang yang terampil bermain bulu tangkis, bola, tinju, maupun cabang olahraga lainnya adalah berkat belajar dan latihan yang sungguh-sungguh. Jadi kegiatan belajar dan latihan adalah hal yang perlu dilakukan agar terjadi perubahan yang baik pada diri seseorang.
5. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Hal ini pendidik lebih cenderung memperhatikan dalam memberikan ilmu pengetahuan. Pendidik harus memiliki kesiapan yang baik ketika ia akan mengajar dan adanya penggunaan pendengatan, strategi maupun metode agar dalam pembelajaran peserta didik tidak merasakan suasana yang membosankan. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan materi.

2.2.2.4 Fungsi Belajar

Fungsi belajar yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. untuk mendapatkan pengetahuan,
2. penanaman konsep
3. dan keterampilan,

2.2.2.5 Ruang lingkup Evaluasi Pembelajaran Dalam Perspektif Domain Hasil Belajar

(Benyamin, dkk., 1956:19). hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menurut *Taksonomi Bloom* Domain kognitif (*cognitive domain*).

Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya, di antaranya mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, menyatakan kembali, memilih, menyatakan.

b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

- c) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- d) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
- f) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

2. Domain afektif (*affective domain*), yang internalisasi sikap yang menunjuk kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi dasar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan

menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:

- a) Kemampuan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan penyadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan.
 - b) Kemampuan menanggapi/menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekannya pada kemampuan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan.
 - c) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yaitu yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
 - d) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu system nilai.
3. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks.

2.2.2.6 Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran Dalam Perspektif Sistem Pembelajaran

Jika tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui keefektifan system pembelajaran, ruang lingkup evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Program pembelajaran, yang meliputi:

- a) Tujuan pembelajaran umum atau kompetensi dasar, yaitu target yang harus dikuasai peserta didik dalam setiap pokok bahasan /topik. Kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi tujuan pembelajaran umum atau kompetensi dasar ini adalah keterkaitannya dengan tujuan kurikuler atau standar kompetensi dari setiap bidang studi/mata pelajaran dan tujuan kelembagaan.
- b) Isi/materi pembelajaran, yaitu isi kurikulum yang berupa topik/pokok bahasan dan subtopic/subpokok bahasan serta perinciannya dalam setiap bidang studi atau mata pelajaran.
- c) Motode pembelajaran, yaitu cara guru menyampaikan materi pelajaran, seperti metode ceramah dan tanya jawab. Pemesahan masalah, dan sebagainya. Media pembelajaran, yaitu alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Sumber belajar, yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sumber belajar yang dirancang (*recources*

by design) dan sumber belajar yang digunakan (*recourses by utilization*).

d) Lingkungan terutama lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.

Kriteria yang digunakan, antara lain: hubungan antara peserta didik dan teman sekelas/sekolah maupun di luar sekolah, guru dan orang tua; serta kondisi keluarga.

e) Penelitian proses dan hasil belajar, baik yang menggunakan tes maupun nontes. Kriteria yang digunakan, antara lain: kesesuaiannya dengan kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator; kesesuaiannya dengan tujuan dan fungsi penilaian, unsur-unsur penting dalam penilaian, aspek-aspek yang dinilai.

2. Proses pelaksanaan pembelajaran meliputi:

a) Kegiatan, yang meliputi jenis kegiatan, prosedur pelaksanaan setiap jenis kegiatan, sarana pendukung, efektivitas dan efisiensi, dan sebagainya.

b) Peserta didik, terutama dalam hal peran serta peserta didik dalam kegiatan belajar dan bimbingan, memahami jenis kegiatan, mengerjakan tugas-tugas, perhatian, keaktifan, motivasi, sikap, minat, umpan balik, kesempatan melaksanakan praktik dalam situasi yang nyata, kesulitan belajar, waktu belajar, istirahat, dan sebagainya.

c) Hasil pembelajaran, baik untuk jangka pendek (sesuai dengan pencapaian indikator), jangka menengah (sesuai dengan target

untuk setiap bidang studi/mata pelajaran), dan jangka panjang (setelah peserta didik terjun ke masyarakat)

2.2.2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Guru juga harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung terhadap hasil belajar, antara lain:

1. Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, sikap dan kebiasaan, dan lain-lain.
2. Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun dengan penggunaannya, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program, dan lain-lain.
3. Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kultur masyarakat setempat, hubungan antarinsasi, masyarakat setempat, kondisi fisik lingkungan, hubungan antara peserta didik dengan keluarga merupakan kondisi lingkungan yang akan mempengaruhi proses dan hasil belajar untuk pencapaian tujuan pencapaian.
4. Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan *normative* harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar ini perlu dijabarkan dalam rumusan yang lebih operasional, baik yang menggambarkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sehingga mudah untuk melakukan evaluasinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa hasil belajar dalam penelitian merupakan perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Jadi definisi belajar menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai perespon tindakan stimulus yang diberikan. Adapun hasil belajar yang teramat yaitu lebih pada aspek kognitif yaitu: (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) mengaplikasikan dan (C4) menganalisis. Adapun tingkat berpikir kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berfikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.2.3 Pembelajaran Tematik di SD

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/ topik pembahasan. Menurut Sutirjo & Mamik (2004:6), menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu: 1) bersifat terintegrasi dengan lingkungan, 2) bentuk belajar dirancang agar peserta didik menemukan tema, 3) efisiensi. Agar diperoleh gambaran yang lebih jelas berikut ini akan diuraikan ketiga prinsip tersebut, berikut ini:

1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan.

Pembelajaran yang dilakukan perlu dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik dikaitkan dengan kondisi yang dihadapi peserta didik atau ketika peserta didik menemukan masalah dan memecahkan masalah yang nyata dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang dibahas.

2) Bentuk belajar harus dirancang agar peserta didik bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil sekaligus mengaplikasikannya. Dalam melakukan pembelajaran tematik peserta didik didorong untuk mampu menemukan tema-tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi peserta didik, bahkan dialami oleh peserta didik. Efisiensi, pembelajaran tematik memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

2.2.3.2 Konten Pembelajaran Tematik Pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku, Sub Tema 1 Pembelajaran 3.

A. Peta Indonesia

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa agama, dan budaya. Banyak factor yang menyebabkan trjadinya keragaman dalam masyarakat seperti dibawah.

1. Letak yang menjadi keberagaman masyarakat Indonesia:

a. Letak strategi wilayah Indonesia, perbedaan kondisi alam,

Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara dua samudra Hindia dan samudra pasifik. Indonesia juga berada di antara benua asia dan benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai Negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat dan kebudayaan dari negaranya, banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat dan kebudayaan negaranya baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

b. Kondisi Negara kepulauan

Keadaan geografis Indonesia merupakan wilaya kepulauan yang terdiri atas 13,466 pulau. Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menepati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap-tiap bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di

Indonesia ada banyak suku bangsa dengan budaya yang berbeda-beda

2. Perbedaan kondisi alam

Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. selain itu, Indonesia merupakan Negara vulkanis dengan banyak pegunungan, baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakat.

3. Keadaan transportasi dan komunikasi.

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

4. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relative mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang

baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

B. Keragaman suku bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia ada banyak suku bangsa yang mendiami kepulauan Indonesia seperti yang terdapat pada tabel di bawah.

Tabel 2.2. Suku Bangsa Di Indonesia

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Riau	Melayu, Sakai Anak Dalam Talang Mamak, Bonai Laut Melayu.
2.	Riau Kepulauan Jambi	Laut Melayu, Melayu Jambi, Kubu Bajau, Kerinci
3.	Lampung	Lampung, Pasema, Rawas, Semendo, Melayu.
4.	Bengkulu	Melayu, Rejang, Engganong, Lebong, Sekah.
5	Sumatra Selatan.	Melayu, Plembang.
6	Dki Jakarta	Betawi,Sunda, Cina, Arap.
7	Jawa Tengah	Jawa, Samin, Karimun.
8	Yogyakarta	Jawa,
9.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger, Osing,
10.	Bali	Bali, Baliaga, Jawa, Madura.
11.	Nusa Tenggara Barat	Bali, Sasak, Sumbawa, Mbojo
12.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Solor,Roti, Sawu, Sumba.
13.	Kalimantan Selatan	Banjar Hulu, Banjar Kuala, Manda.
14.	Kalimantan Tengah	Melayu, Dayak, Lawangan, Buku Paik, Dusun, Maanyan
15	Kalimantan Barat	Melayu, Dayak, Ngaju, Murut, Puna, Apakaya
16.	Kalimantan Timur	Melayu, Daya, Kutae, Abai, Berusuh, Makasar, Toraja, Mandar

17	Sulawesi Selatan	Bugis, Meksar, Toraja, Mandar
18	Sulawesi Tenggara	Mekongga, Tolaki, Buton, Muna, Muro Nene, Wolio, Wowo Nili.
19	Sulawesi Tengah	Toraja, Lanang, Tomini, Mori, Balatar, Pamona
20	Kalimantan Utara	Tidu, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21	Dayak	Dayak,(Bidayuh, Desa, Iban, Kanayata, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan,Ot Danum, Dan Kayan).

KI 1 : IPS dengan KD 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

KI 2 : PPKn dengan KD 1.4 mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

KI 3 : Bahasa Indonesia dengan KD 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

2.2.3.3 Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan peserta didik juga dapat :

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.

- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

2.2.3.4 Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah :

1. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
2. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik
4. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya
5. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
6. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
7. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi
8. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

2.2.3.5 Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Adapun ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) berpusat pada peserta didik, 2) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran., 5) bersifat *fleksibel*, 6) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan peserta didik. Agar diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang karakteristik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a) Berpusat pada peserta didik Proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut dituangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam di sekitar peserta didik.
 - b) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna maka peserta didik perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru perlu menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.
 - c) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
 - d) Mengingat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.

- e) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- f) Bersifat fleksibel Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak terjadwal secara ketat antar mata pelajaran.
- g) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan peserta didik.

2.2.3.6 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sbagai berikut :

- a. Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat *fleksibel*. Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.2.3.7 Peran dan Pemilihan Tema Dalam Pembelajaran Tematik

Tema dalam pembelajaran tematik memiliki peran antara lain:

1. Peserta didik lebih mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan

4. Kompetensi berbahasa bisa dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi peserta didik.
5. Peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Peserta didik lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 kali.

2.2.3.8 Keunggulan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan dan juga kelemahan yang diperolehnya. Keuntungan yang dimaksud yaitu:

1. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
2. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
3. Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa pembelajaran tematik dalam penelitian adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, indikator dan suatu

mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya. Sekaligus, diterapkan pembelajaran tematik, peserta didik diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.

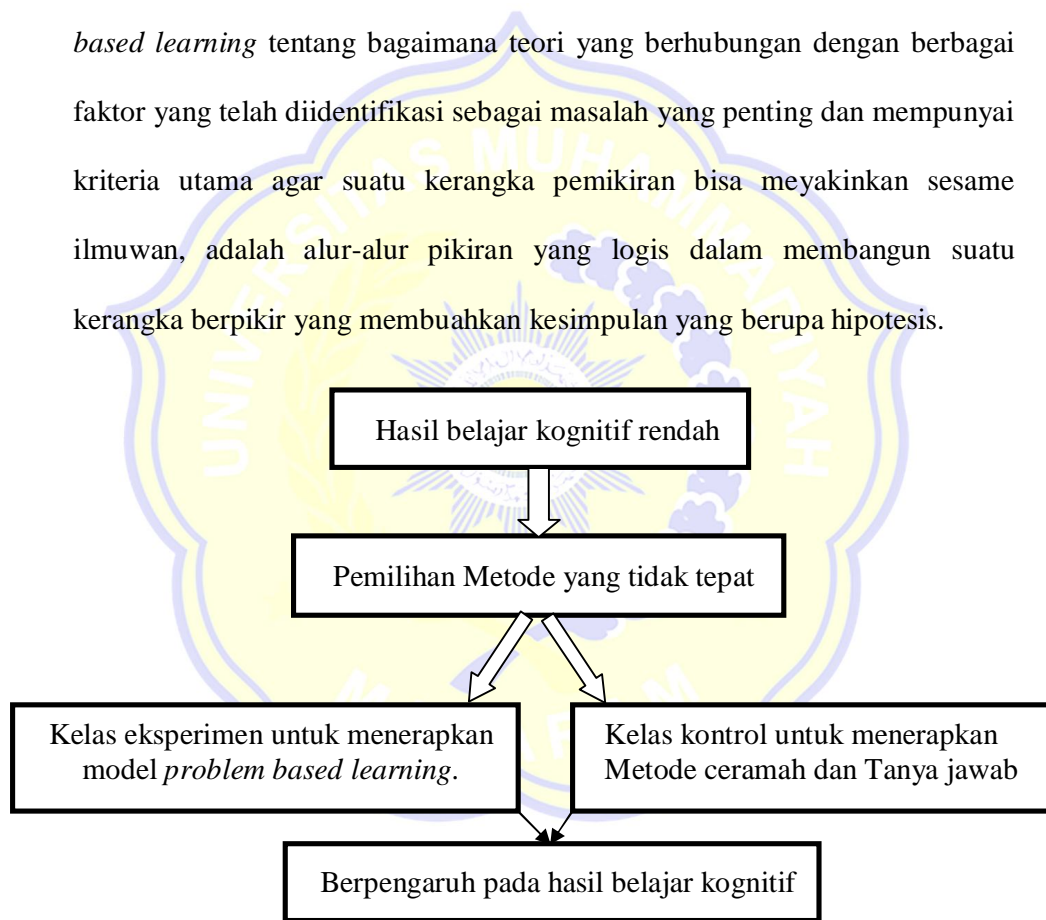
Adapun tematik yang diajarkan adalah Indahya Keragaman di Negeriku merupakan pembelajaran tematik yang mengaitkan beberapa muatan seperti pembelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn. Adapun karakteristik dalam pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Saat ini dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat. Jika pendidikan di Indonesia tidak diingatkan kualitasnya maka pendidikan di Indonesia akan tertinggal dengan pendidikan dinegara lain. Menurut Barnadib (2011:107), bahwa pendidikan merupakan kegiatan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik. Dimana peserta didik sangat tergantung dan membutuhkan bantuan dari orang lain yang memiliki kewibawaan dan

kedewasaan. Peserta didik membutuhkan bantuan orang lain yang lebih dewasa dan memiliki pengetahuan lebih atau dapat disebut pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa kerangka berpikir dalam penelitian merupakan alur berfikir yang disusun secara singkat untuk menjelaskan bagaimana sebuah penelitian dilakukan dari awal, proses pelaksanaan, hingga akhir. Kerangka berpikir merupakan *Model Problem based learning* tentang bagaimana teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting dan mempunyai kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa meyakinkan sesama ilmuwan, adalah alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berpikir yang membuahkan kesimpulan yang berupa hipotesis.



Gambar: 2.1. Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dimana penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi suatu fenomena atau fakta sosial, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:29).

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* penelitian. (Sugiyono, 2016:107). Sedangkan menurut Hadi, dkk (2005:151) eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen yang dikenakan perlakuan tertentu dengan kondisi yang dikontrol.

Penelitian ini menggunakan *tipe nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem based learning* dengan metode *ceramah* dan *Tanya jawab*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran biasa yaitu metode *ceramah* dan

diskusi. Secara prosedur penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design* karena. Seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Desai Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

- O₁** : Kelas eksperimen sebelum diberi tindakan perlakuan terhadap medel *problem based learning*.
- O₂** : Kelas eksperimen sesudah diberi tindakan perlakuan terhadap model *problem based learning*.
- O₃** : Kelas kontrol sebelum diberi tindakan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah dan tanya jawab.
- O₄** : Kelas kontrol sesudah diberi tindakan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah dan tanya jawab.
- X** : Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan medel *problem based learning*.
- : Kondisi wajar yaitu kondisi yang biasa dilakukan oleh guru.

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu model *problem based learning* pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa model *problem based learning* akan tetapi diberikan metode konvensional lainnya seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Setelah diberikan

perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* hasil belajar kognitif.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Bahwa populasi adalah sebagai keseluruhan objek penelitian, baik dari hasil menghitung ataupun pengukuran (kuantitatif ataupun kualitatif) dari karakteristik tertentu yang akan digeneralisasi. Apabila subyek lebih dari 100, maka akan diambil 15% - 25% s/d 45 % sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVA dan IVB di SDN 20 Ampenan Tahun pelajaran 2019-2020 yang berjumlah 16 peserta didik.

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Arikunto (2016:95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi random yang diambil dari populasi tersebut. apabila subyek lebih dari 100, maka akan diambil 10% - 15% s/d 25% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Darmadi (2014:62) *nonprobability sampling* adalah teknik penarikan sampel yang memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang terpilih menjadi sampel. Adapun jenis dari teknik *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*.

Menurut Sugiyono (2016:124) teknik *sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel dengan menjadikan bagian dari anggota populasi sebagai sampel. Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen menggunakan PBL yang terdiri dari 8 peserta didik dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran seperti diterapkan guru (ceramah dan Tanya jawab) berjumlah 8 peserta didik, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 16 peserta didik.

Sehingga jumlah sampel peserta didik seperti pada tabel di bawah,

Tabel 3.2. Data Peserta Didik Kelas IV di SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IVA	3	5	8
IVB	3	5	8
Jumlah	6	10	16

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 20 Ampenan tahun ajaran 2019-2020 dilaksanakan pada tanggal 14 juli 2020 sampai 21 juli dimana kelas IVA 8 peserta didik sebagai kelas eksperimen sehingga menerapkan model *Problem*

Based Learning dan kelas IVB 8 peserta didik sebagai kelas kontrol sehingga menerapkan metode ceramah dan tanya jawab.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut (Sugiyono 2011:38), penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel *indenpenden* (variabel bebas), merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2016:39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *problem based learning* (PBL).
2. Variabel *dependen* (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya ;variabel bebas (Sugiyono, 2016:39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN 20 Ampenan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung melalui observasi, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan untuk melihat keaktifan peserta didik

dalam proses belajar. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$keterlaksanaan = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

2. Teknik Tes

Data tes diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* masing-masing berjumlah 20 soal pilihan ganda tentang tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020 pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Sudijono (2015:139) tes merupakan cara yang dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi. maka tes dalam penelitian ini hanya menggunakan empat ranah tingkat

berpikir yaitu: (C1) Mengingat, (C2) Memahami, (C3) Mengaplikasikan, (C4) Menganalisis (Sudaryono, 2016:89).

Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Tes Saol Pilihan Ganda

No	Tema	Muatan Konsep Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diukur				Jumlah Soal Tes
					C1	C2	C3	C4	
1.	Indahnya Keragaman di Negeriku.	IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 3.2.2 Mengenal peta dan menjelaskan keadaan pulau-pulau di Indonesia dengan benar	1,4,8	2,3	5	6,7	8
2.		PPKn	3.3 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.3.1 Menjelaskan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4.2 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia.	9,12	10,	11,14 16	13, 15, 17	9
3.		Bahasa Indonesia	3.5 Menggali pengetahuan baru	3.5.1 Menjelaskan pengetahuan baru			20	18, 19	3

			yang terdapat pada teks.	dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. 3.5.2Menyajikan teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.								20
--	--	--	--------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--	----

3.5.1 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh daftar nama dan jumlah peserta didik kelas IV SDN 20 Ampenan, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta mendokumentasikan aktifitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Menurut Riduwan (2011:77) dokumentasi diajukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumen, dan data yang relevan dengan penelitian.

Foto dokumentasi berfungsi untuk merekam berbagai kegiatan kejadian selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar lembar pengamatan model *Problem Based Learning* digunakan sebagai bukti nyata dari proses pengumpulan data. RPP digunakan sebagai bukti nyata dari rancangan proses pembelajaran yang digunakan.

3.6 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses penelitian ini, instrumen penelitian tidak lain bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah

dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas observasi, dan soal pilihan ganda.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen penelitian harus diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengungkap data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari instrument tersebut, dalam hal ini peneliti melakukan uji lapangan dan melakukan uji validitas ahli.

1. Uji Validitas

Menurut Sudijono (2015:163), validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut. (Taniredja, 2012:42). yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apa bila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, uji validitas soal dengan digunakan untuk mengetahui apakah butir soal sudah sesuai dengan kisi-kisi atau belum, setelah melalui validasi instrumen, kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba instrumen yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut

diujicobakan pada sekelompok *responden* yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Setelah dilakukan uji coba instrumen, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan aplikasi *SPSS 16*. agar bisa diketahui valid/tidaknya butir soal pilihan ganda yang harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

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

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y
- N = Jumlah peserta didik
- $\sum X$ = Jumlah nilai variabel X
- $\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y
- $\sum XY$ = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y
- $(\sum X^2)$ = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan
- $(\sum Y^2)$ = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel X
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq$ dari r_{tabel} dengan tarafsignifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Jika instrumen itu valid, maka dilihat penafsiran indeks korelasinya (r) sebagai berikut (Arikunto, 2018: 87) :

Tabel 3.5. Kategori Validitas Soal

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,0 < r \leq 0,2$	Sangat rendah
$0,2 < r \leq 0,4$	Rendah
$0,4 < r \leq 0,6$	Cukup
$0,6 < r \leq 0,8$	Tinggi
$0,8 < r \leq 1,0$	Sangat tinggi

2. Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan Menurut Arikunto, (2010:221). Menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS.16.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual, adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{22}^{11}}{1 + r_{22}^{11}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

r_{12}^{11} = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Adapun taraf signifikan yang digunakan yang terdapat 5%. Menurut Sayuti & Thoaha (1995:159), perangkat tes dikatakan reliabilitas apabila minimal di peroleh indeks realibilitas sebesar $r = 0,56$. Berdasarkan data penelitian ini peneliti menerapkan 0,61-0,80 dengan kategori cukup.

Hasil r_{11} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikann (α) = 0,05 serta derajat kebebasan (dk) = $n - 2$ (Sugiyono, 2010).

Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel.

Jika $r_{11} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak reliabel

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reabilitas tes digunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.6. Kategori Reabilitas Soal

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 < r ≤ 0,20	Reabilitas Sangat rendah
0,20 < r ≤ 0,40	Reabilitas Rendah
0,40 < r ≤ 0,60	Reabilitas Sedang
0,60 < r ≤ 0,80	Reabilitas Tinggi
0,80 < r ≤ 1,00	Reabilitas Sangat tinggi

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reabilitas tes digunakan kategori sebagai berikut :

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov yang menggunakan program analisis statistic SPSS 16.0 *for windows*. Data dapat

dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

3.8.2 Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for windows* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai $\text{sig} \geq 0.05$, maka data homogen, dan jika nilai $\text{sig} \leq 0.05$, maka data tidak homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Terdapat beberapa rumus uji t serta pedoman penggunaannya.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono

Keterangan:

\overline{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\overline{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

s_2^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$, dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$)

maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *seperated*, maupun *pooled varian*. Untuk melihat harga t tabel digunakan derajat kebebasan (dk)

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan mengetahui pengaruh pada model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Indahnya Keragaman di Negriku, maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program aplikasi SPSS.21.0 *for windows*, dengan teknik uji *Independent*

Sample T-Test. Uji *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan

Kriteria pengujian dalam uji *Independent Sample T-Test*, yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 di tolak. Berdasarkan probalitasnya nilai $sig \leq 0.05$, maka H_a diterima, dan jika nilai $sig \geq 0.05$, maka H_0 di tolak.

