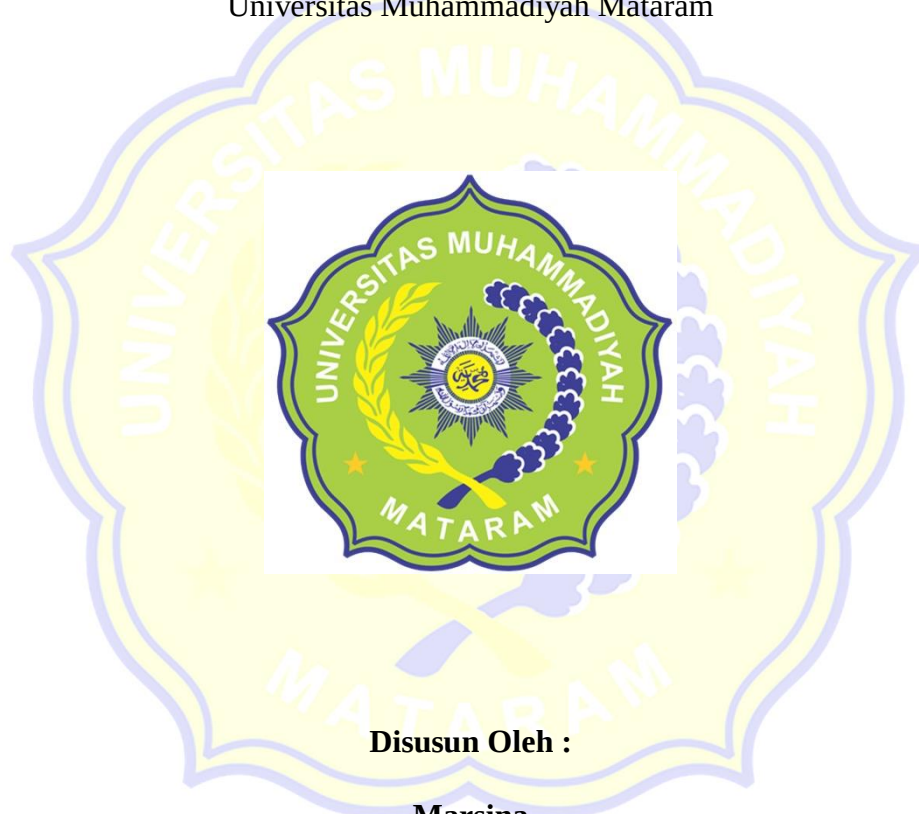


SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN KELAS V SDN 38 MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Disusun Oleh :

Marsina
NIM 116180019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING*
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK
PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
KELAS V SDN 38 MATARAM**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 15 Agustus 2020

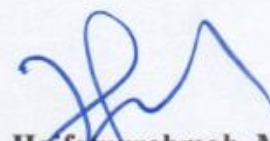
Dosen Pembimbing I


Agus Herianto, M.Pd
NIDN. 0831128220

Dosen Pembimbing II


Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Menyetujui:
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketuan Program Studi,


Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN KELAS V SDN 38 MATARAM

Skripsi Atas Nama (Marsina) Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 17 Agustus 2020

Dosen Penguji

1. Agus Herianto, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0831128220
2. Haifaturrahmah, M. Pd (Penguji I) 
NIDN. 0804048501
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Penguji II) 
NIDN.0827079002

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Marsina

Nim : 116180019

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V Sdn 38 Mataram adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 15 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Marsina

NIM 116180019



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 : Marsina
NIM : 116180019
Tempat/Tgl Lahir : Pota Sape 01-02-1995
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 089 339 114 187 /marsina084@gmail.com
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 ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SDN 38 Mataram

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 : 16 Maret 2021

Penulis



Marsina
NIM 116180019

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Dalam setiap pilihan yang kita buat pasti ada baik dan buruknya tapi jangan pernah menyesali pilihan yang sudah diambil karena pasti selalu ada hikmah yang terkandung didalamnya.

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 besarku, khususnya Ayahku tercinta Murtada M. Sidik dan Ibuku Nurmi yang selalu senantiasa mendoakan, serta sebagai seorang motivator pembangkit semangat untuk tetap melakukan terbaik.
3. Saudara laki-lakiku dan perempuanku (Burhan, Adhar, Jahara, Setiara, Asmi) yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Teruntuk Dosen Pembimbing satu (1) (Bapak Agus Herianto, M.Pd) dan Pembimbing dua (2) (Ibu Nursina Sari, M.Pd).
5. Dosen-dosen tercinta, seluruh keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
6. Untuk temanku tercinta sekaligus saudaraku di rantauan (Nurkaimah) terima kasih sudah selalu berjuang sama-sama menyelesaikan skripsi ini, disaat duka maupun bahagia kamu selalu memberikan motivasi dan selalu membimbingku dan (Asni) sekaligus saudaraku di rantauan terima kasih

berkat dan kasih sayangmu yang tiada henti yang mengajarkan ku apa arti dari sebuah hidup.

7. Serta terimakasih teman-teman kelas A yang selalu membuat saya terpacu untuk berinovasi dan menjadi mahasiswa yang kreatif.
8. Rekan-rekan PGSD superjuangan Anggakat 2016 yang sangat luar biasa.
9. Untuk Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram.
10. Terima kasih Untuk semua yang telah mendukung dan memotivasiku yang tak bisa ku sebutkan satu-persatu namanya. Thank you semuanya.



KATA PENGATAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis hantur sholawat serta salam atas junjungan nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang tenang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SDN 38 Mataram .”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M. H selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Agus Herianto, M.Pd selaku Pembimbing I
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku 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.

Mataram, 27 Februari 2020
Penulis,

Marsina
116180019

Marsina, 2020. “**Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SDN 38 Mataram**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: **Agus Herianto, M.Pd**

Pembimbing 2 : **Nursina Sari, M.Pd**

ABSTRAK

Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SDN 38 Mataram.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema peristiwa dalam kehidupan kelas V SDN 38 Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis penelitian, *Quasi Experimental Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 38 Mataram. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan sampel sebanyak peserta didik 14 kelas VA dan 14 peserta didik kelas VB SDN 38 Mataram. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif menggunakan tes berupa pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*). Data ini dianalisis dengan bantuan *SPSS versi 16*. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan perhitungan *Uji Independent Sampel T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} 2.700 > t_{tabel} 1,705$ pada signifikansikan 5% dengan $df = 26$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hipotesis penelitian diterima terdapat pengaruh model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema peristiwa dalam kehidupan kelas V SDN 38 Mataram.

Kata kunci: *probing prompting* hasil belajar kognitif.

Marsina. 2020/2012. "The Effect of the Probing Prompting Learning Model on the Students' Cognitive Learning Outcomes on the Themes of Events in the Live Class V at SDN 38 Mataram Academic Year 2020/2021". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Agus Herianto, M.Pd

Supervisor 2: Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the probing prompting learning model on the students' cognitive learning outcomes on the theme of class V SDN 38 Mataram Live events. This study, Quasi-Experimental Method Nonequivalent Control Group Design, is an experimental type of research. All students in grade V SDN 38 Mataram were the population in this study. The sampling technique used was saturated sampling with 14 students of class VA and 14 students of class VB SDN 38 Mataram as a sample. This study's data collection technique was a cognitive learning outcome test using a multiple-choice test (pre-test and post-test). This data was analyzed with the help of SPSS version 16. Hypothesis testing is using the calculation of the Independent Sample T-Test. The results showed the value of $t\text{-count } 2,700 > t\text{-table } 1,705$ at a significance of 5% with $df = 26$, then H_a is accepted, and H_o is rejected. The research hypothesis is accepted that there is an effect of the probing prompting learning model on students' cognitive learning outcomes on the theme of events in the life of class V SDN 38 Mataram for the 2020/2021 academic year.

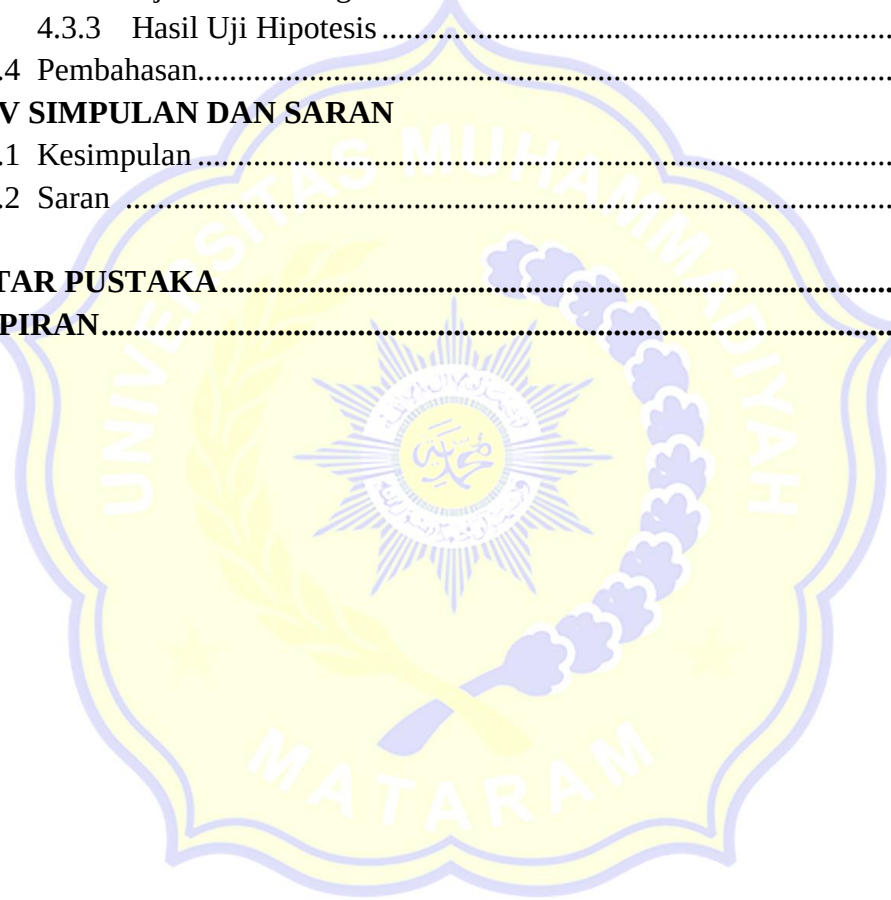
Keywords: probing prompting cognitive learning outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	6
2.2 Kajian Teori	8
2.2.1 Model Pembelajaran.....	8
2.2.2 Model <i>Probing Prompting</i>	10
2.2.3 Hasil Belajar Kognitif	16
2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD	20
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode dan Desain Penelitian	30
3.2 Populasi dan Sampel	31
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	33
3.4 Variabel Penelitian.....	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	34
3.6 Instrumen Penelitian	35
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	40
3.8 Teknik Normalitas & Homoginitas.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	48
2.1.1 Pelaksanaan Penelitian	48

2.1.2	Data Ketaraksanaan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	49
2.1.3	Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan.....	50
4.2	Hasil Uji Instrument.....	52
4.2.1	Uji Validitas	52
4.2.2	Uji Reliebelitas.....	54
4.3	Hasil Analisis Data	55
4.3.1	Uji Normalitas.....	55
4.3.2	Uji Hasil Homogenitas.....	56
4.3.3	Hasil Uji Hipotesis	56
4.4	Pembahasan.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		66



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Mataram	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda.....	39
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Validitas	43
Table 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal.....	43
Table 4.1 Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i> Dan Metode Ceramah.....	49
Table 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Belajar Peserta Didik Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan.....	50
Table 4.3 Instrumen validitas butir soal.....	53
Table 4.4 Hasil validitas butir soal.....	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Samples Test.....	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir	29
Gambar 4.1. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus	67
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	72
Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKS) Dari Pembelajaran 5/6	100
Lampiran 4. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	117
Lampiran 5. Lembar Validasi Soal Instrumen	121
Lampiran 6. Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	123
Lampiran 7. Instrumen soal	124
Lampiran 8. Soal	127
Lampiran 9. Jawaban Soal	131
Lampiran 10. Hasil Analisis data	132
Lampiran 11. Foto Dokumentasi	137

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang sistematis diarahkan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik yang tercermin dalam pengetahuan, sikap dan tingkah laku yang berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan suatu negara. Oleh karena itu, perubahan dan peningkatan mutu pendidikan perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak, dalam hal ini pemerintah beserta seluruh pakar dan pemerhati pendidikan.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting, perlu tetapi kesuksesan atau implementasi sendiri, meskipun juga dari perkembangan kehidupan suatu bangsa atau negara, karena itu diperlukan persiapan atau pelaksanaan pembelajaran lebih kualitas. Cara usaha tertib atau selalu menerus menambah niali cara menuntun atau factor-factor yang bersangkutan paut karena atau pada jurusan supaya berprofesi tuntutan pendidikan bisa dapat karena meningkatkan berhasil atau efesien

Salah satu usaha atau dikerjakan negara dalam perbaikan kualitas pembelajaran merupakan atau perbaikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi Kurikulum 2013 (K13). K13 adalah salah satu usaha negara akan cukup kualitas rakyat selama kemampuan kemajuan informasi sebagai atau digariskan selama tujuan tanah air. sehingga selama belajar peserta didik harus berusaha dalam segala kemampuannya. Adapun

pembelajaran yang dilaksanakan yaitu secara tematik yang dimana dalam penelitian ini menggunakan peristiwa dalam kehidupan merupakan salah satu konsep materi pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, SBDP yang diajarkan di kelas V SDN 38 Mataram.

Model pembelajaran, menurut Isjoni (2012: 147), adalah gaya yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan peserta didik, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Sementara, strategi, menurut Kemp (dalam Rusman, 2014: 132), merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru atau peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Sementara itu, Dick dan Carey menyatakan pendekatan penerimaan sebagai satu perangkat pelajaran atau metode penerimaan atau mengaplikasikan sebagai serentak akan membangkitkan hasil belajar menuntut bagi pelajar. Suatu pendekatan penerimaan memerlukan sebagian cara. Model pembelajaran pun dilandasi dengan bermacam-macam dasar atau ide pelajaran, diantaranya dasar-dasar penerimaan, ide psikologi, ilmu masyarakat, kajian sistem, dan ide berbeda yang menolong (dalam Rusman, 2014: 132). Sehubungan dengan itu, pola penerimaan adalah seperangkat materi dan prosedur pembelajaran atas dasar landasan teoritis tertentu untuk maksud penerimaan tertentu.

Pada hasil observasi dilapangan yaitu di SD Negeri 38 Mataram dengan muatan konsep materi peristiwa dalam kehidupan, diperoleh bahwa proses pembelajaran tentang tema peristiwa dalam kehidupan sedang termasuk kecil, masalah sekarang dapat terlihat pada hasil kualitas ulangan harian terhadap tema peristiwa dalam kehidupan, rata-rata nilai yang diperoleh sangat rendah yang belum memenuhi KKM. Dari 30 jumlah murid yang selesai baru 10 orang murid (40%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 20 orang peserta didik (75%), ini dikarenakan kurangnya minat membaca murid saat memperhatikan guru selama cara penerimaan di kelas. Masalah sekarang gara-gara sebab kurangnya kreatifitas pengajar saat menggunakan model-model penerimaan kooperatif maka peserta didik tak fokus selama penerimaan, atau cenderung pada prestasi peserta didik. Semasih sekarang pengajar cuma memakai cara syarah selama sistem pembelajaran, dimana ketika pengajar memberikan pertanyaan berupa soal kepada peserta didik, terlihat hanya beberapa saja yang aktif dan mencoba untuk menjawab. Kebanyakan peserta didik terdiam karena tidak biasa menjawab dan malu untuk bertanya.

Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru diantaranya adalah macam-macam model sebagai berikut: *Probing Prompting, Examples Non Examples, Numbered Heads Together, Jigsaw, Role Playing*. Banyaknya model pembelajaran yang dapat guru pilih atau diterapkan di Sekolah Dasar (SD). Salah satunya adalah model *probing prompting* dimana peserta didik akan merasa senang jika model

pembelajarann yang diigunakan guru sudah tepat, peserta didik akan memperhatikan gurunya dalam proses belajaar mengajar sehingga peserta didik akan merasa nyaman pada saat guru menjelaskan materi tersebut.

Berdasarkan urain diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SDN 38 Mataram.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penalitian ini ialah: “Apakah Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Dengan Menerapkan Model *Probing Prompting* Paada Temaa Pristiwa Dlam Kehidupan Di Kelas V SDN 38 Mataram.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini ialah: “Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifika dalam penggunaan model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada tema peristiwa dalam kelas V SD Negeri 38 Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagi peeserta didik
 - a. Mamapu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan model *probing prompting*, dapat menjadikan peserta didik lebih aktif serta mandiri dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi guru

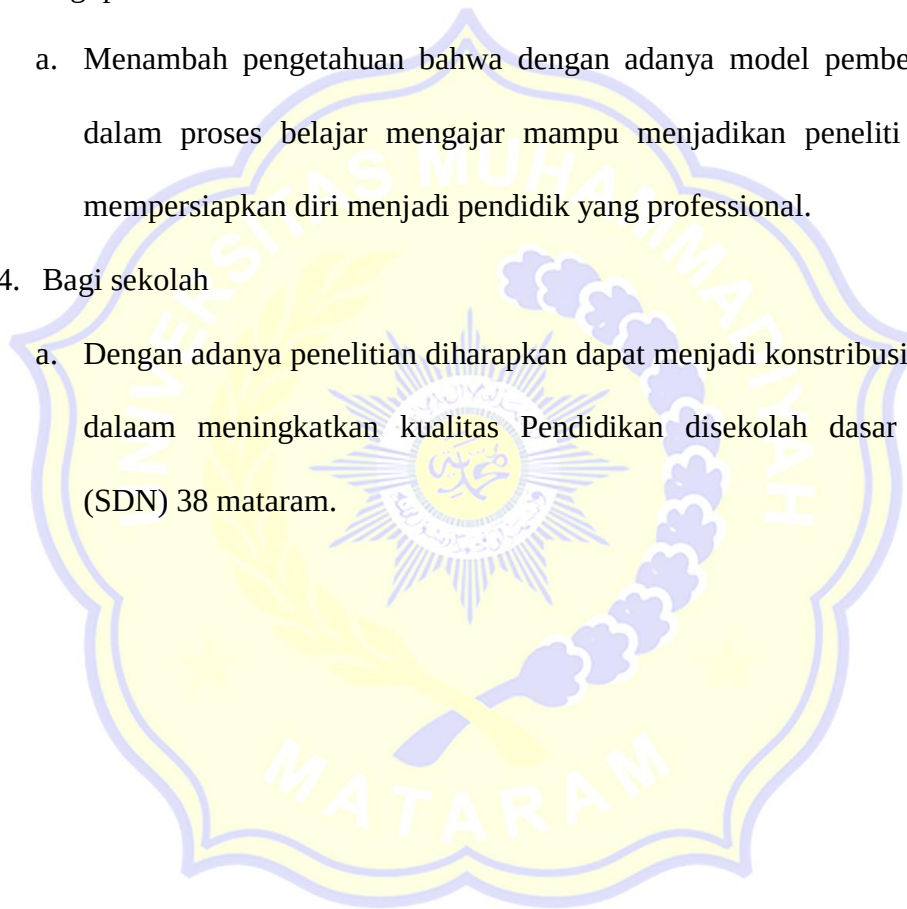
- a. Memberikan masukan untuk para guru bahwa pembelajaran dengan menggunakan model "*probing prompting*" agar dapat dijadikan salah satu jalan alternatif untuk bias meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

3. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan bahwa dengan adanya model pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menjadikan peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang professional.

4. Bagi sekolah

- a. Dengan adanya penelitian diharapkan dapat menjadi kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas Pendidikan disekolah dasar negeri (SDN) 38 mataram.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Bagus Susila Putra (2016), dengan judul “Pengaruh *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar IPS dengan hasil motivasi belajar pada peserta didik kelas V SDN I Kampung Baru Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2015-2016, bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPS kelompok eksperimen adalah 14,50 lebih besar dari rata-rata skor hasil belajar IPS kelompok kontrol adalah sebesar 9,56. Ketiga hipotesis penelitian di uji dengan taraf signifikansi 5%. Sebelum dilakukan control terhadap motivasi berprestasi di dapatkan $F_{hitung} = 29,062$. Kemudian, setelah motivasi berprestasi di kontrol didapatkan $F_{hitung} = 14,703$ dan korelasi antara motivasi berprestasi dan hasil belajar IPS $T_{hitung} = 9,670$. Hal ini membuktikan bahwa, tetap terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *Probing Prompting* dan kelompok peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional setelah motivasi berprestasi dikontrol.

Persamaan penelitian sebelum yang dilakukan oleh I Made Bagus Susila Putra (2016), dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* pada kelas V dan menggunakan penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya 1) pada penelitian yang dilakukan oleh I Made Bagus Susila Putra adalah hasil

belajar IPS pada peserta didik kelas V SDN 1 Kampung Baru Kecamatan Buleleng, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas V SDN 38 Mataram. 2) pada penelitian yang dilakukan oleh I Made Bagus Susila Putra masih menggunakan Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah kurikulum K13. 3) pada penelitian yang dilakukan oleh I Made Bagus Susila Putra adalah mata pelajaran IPS, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada Tema “Peristiwa Dalam Kehidupan”.

2. Penelitian dilakukan oleh Agus Artawan (2017), yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri. I Cempaga Kecamatan Banjar Tahun Ajaran 2016-2017. Bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok peserta didik yang diberikan perlakuan model pembelajaran *probing Prompting* pada mata pelajaran IPA, hal ini diketahui dari analisis hipotesis dengan SPSS 16, nilai signifikansi $< 0,05$ dan skor rata-rata peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *probing Prompting* lebih tinggi yaitu 24,14 sedangkan skor rata-rata kelompok peserta didik yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* yaitu 17,95 jadi, model pembelajaran *Probing Prompting* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V.

Dari kedua hasil penelitian diatas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu Penerapan Model *Probing Prompting* dan hasil belajar peserta didik. Namun kedua hasil penelitian tersebut tidak ada yang persis sama dengan masalah yang akan diteliti.

Persamaan penelitian Agus Artawan dengan yang dilakukan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya 1) pada penelitian yang dilakukan oleh Agus Artawan adalah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan yang dilakukan oleh peneliti adalah Kurikulum K13. 2) penelitian yang dilakukan oleh Agus Artawan terletak pada muatan pembelajaran IPA Pada peserta didik Kelas V SD Negeri I Cempaga Kecamatan Banjar , sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengfokuskan pada tema peristiwa dalam kehidupan, dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia, PPKn, SBDP, di SDN 38 Mataram.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (Agus Suprijono, 2009:46) menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model

pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Bell (dalam Tatag Yuli Eko Siswono, 2008:58) menjelaskan bahwa suatu model pembelajaran adalah suatu perumusan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk topik-topik berbeda dalam bermacam-macam materi pokok. Setiap model diarahkan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Joice dan Well mengemukakan lima unsur penting yang menggambarkan suatu model pembelajaran yaitu: (1) Sintaks, yakni suatu urutan pembelajaran yang biasa disebut fase, (2) system sosial, yaitu peran peserta didik dan guru, serta norma yang diperlukan, (3) prinsip reaksi, yaitu memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan peserta didik, (4) sistem pendukung, yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas, system intruksional dan (5) dampak intruksional dan dampak pengiring. Dampak intruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa arahan langsung dari guru. Menurut Arends (dalam If Khoiru Ahmadi, 2011:11) menyeleksi enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam

mengajar yaitu: presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik apabila telah diuji cobakan untuk mengajarkan materi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu pedoman yang dapat digunakn oleh guru dalam perencaan proses belajar mengajar di kelas agar dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Model-model pembelajaran juga adalah suatu perumusan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk topik-topik berbeda dalam bermacam-macam materi pokok. Setiap model dapat digunakan oleh sebagian alat bantu dalam proses belajar dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Model *Probing Prompting*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Menurut Suherman (2008:6) model pembelajaran *Probing Prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap peserta didik dan pengalamanya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2014: 281) pembelajaran *Probing Prompting* adalah pembelajaran dengan cara menyajikan serangkain pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan peserta didik sehingga dapat melejitkan pproses berfikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran probing prompting adalah sebagai berikut (Mayasari dkk, 2014:57):

- 1) Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sebelumnya telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai
- 2) Guru memberikan waktu untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut kira-kira 1-15 detik sehingga peserta didik dapat merumuskan apa yang ditangkapnya dari pertanyaan tersebut.
- 3) Setelah itu secara acak, guru memilih seorang peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut sehingga semua peserta didik berkesempatan sama untuk dipilih
- 4) Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar, maka pertanyaan yang sama juga dilontarkan kepada peserta didik lain untuk meyakinkan bahwa semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, jika jawaban yang diberikan salah, maka diajukan pertanyaan susulan yang menuntut peserta didik berpikir kerah pertanyaan yang awal tadi sehingga peserta didik bisa

menjawab pertanyaan tadi dengan benar. Pertanyaan ini biasanya menuntut peserta didik untuk berpikir lebih tinggi. Sifatnya menggali dan menuntun peserta didik sehingga semua informasi yang ada pada peserta didik akan membantunya menjawab pertanyaan awal.

- 5) Meminta peserta didik lain untuk memberi contoh atau jawaban lain yang mendukung jawaban sebelumnya sehingga jawaban dari pertanyaan tersebut menjadi kompleks.
- 6) Guru memberikan penguatan atau tambahan jawaban guna memastikan kepada peserta didik bahwa kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran tersebut sudah tercapai dan mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

Kelebihan model *probing prompting* (Nurjanah, 2013:22-23):

- 1) Mendorong peserta didik aktif berpikir
- 2) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal – hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
- 3) Perbedaan pendapat antara peserta didik dapat dikompromikan atau diarahkan pada suatu diskusi.
- 4) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, sekalipun ketika itu peserta didik sedang ribut, yang mengantuk, kembali segar dan hilang kantuknya.
- 5) Sebagai cara meninjau kembali (review) bahan pelajaran yang lampau.

- 6) Mengembangkan keberanian dan keterampilan peserta didik dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Kelemahan model *probing prompting* (Nurjanah, 2013:22-23):

- 1) Peserta didik merasa takut, apalagi bila guru kurang dapat mendorong peserta didik untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang, melainkan akrab.
- 2) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkatan berpikir dan mudah dipahami peserta didik.
- 3) Waktu sering banyak terbuang apabila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
- 4) Dalam jumlah peserta didik yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap peserta didik.

Dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak/kurang pandai membawakan, misalnya guru meminta peserta didiknya menjawab persi seperti yang dia kehendaki, kalau tidak dinilai salah.

Probing prompting terdiri dari dua proses yang sangat erat kaitannya. *Probing* secara bahasa memiliki arti menggali. Sedangkan menurut istilah *probing* berarti berusaha memperoleh keterangan yang lebih jelas atau lebih mendalam. Suherman, dkk menjelaskan bahwa “*probing Prompting* (pertanyaan menggali) adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari peserta didik untuk mengembangkan kualitas jawaban yang pertama sehingga jawaban yang berikutnya lebih jelas, akurat dan beralasan” (Suherman,

dkk 2001:160). *Jacobse dkk* menyatakan “melalui proses *probing*, guru berusaha membuat peserta didiknya membenarkan atau paling tidak menjelaskan lebih jauh tentang jawaban-jawaban mereka, dengan cara demikian dapat meningkatkan kedalaman pembahasan” (Jacobsen dkk, 2009: 184).

Prompting secara bahasa memiliki arti mengarahkan atau menuntun. Sedangkan menurut istilah adalah pertanyaan yang diajukan untuk memberi arah kepada peserta didik dalam proses berpikirnya. Menurut Marno dan Idris “prompting merupakan pertanyaan yang diajukan untuk memberi arah kepada peserta didik dalam proses berpikirnya” (Rosdiana, 2011:11). Jacobsen, dkk menyatakan bahwa “*prompting* bisa berhasil dan menyenangkan untuk diterapkan dalam membantu peserta didik mengondisikan jawaban-jawaban yang tidak dapat mereka berikan sebelumnya” (Jacobsen, dkk 2009: 183). E. C. Wrag dan George Brown membedakan bentuk pertanyaan *prompting* menjadi 3 macam, yaitu:

- 1) Mengubah susunan pertanyaan dengan kata-kata yang lebih sederhana yang membawa mereka kembali pada pertanyaan semula,
- 2) Menanyakan pertanyaan-pertanyaan dengan kata-kata berbeda atau lebih sederhana yang disesuaikan dengan pengetahuan murid-muridnya saja,

- 3) Memberikan suatu review informasi yang diberikan dan pertanyaan yang membantu peserta didik untuk mengingat atau melihat jawabannya. (Purnomo, 2012).

2. Fungsi dan Kegunaan Model *Probing Prompting*

Dengan adanya Model *Probing Prompting* ini sangat membantu guru untuk menyelidiki dan memeriksa peserta didik serta mendorong peserta didik agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan model ini juga terjadi suatu kedekatan antar peserta didik dengan guru karena terjadinya suatu interaksi tanya jawab didalam kelas. Dan di model ini juga seorang guru dituntut untuk senyum, sapa dan tidak mengeluarkan aura yang cemberut sehingga peserta didik tidak canggung atau takut dan tanggap kepada guru, sehingga dalam proses belajar mengajar tersebut terjadi suasana yang nyaman, ceria dan menyenangkan. Untuk mengurangi kondisi tersebut, guru hendaknya serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, nada lembut, sehingga guru dalam mengajar berlangsung dengan lancar dan tidak hilang pula sikap sopan santun antara peserta didik kepada gurunya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa model *probing prompting* dalam penelitian adalah model yang dapat digunakan oleh guru dalam merangsang pengetahuan peserta didik sebelumnya dengan yang akan dipelajari sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengetahuannya sebelumnya dengan pengetahuan baru. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran *probing prompting* adalah sebagai berikut.

1) Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sebelumnya telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai, 2) Guru memberikan waktu untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut kira-kira 1-15 detik sehingga peserta didik dapat merumuskan apa yang ditangkapkannya dari pertanyaan tersebut, 3) Setelah itu secara acak, guru memilih seorang peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut sehingga semua peserta didik berkesempatan sama untuk dipilih, 4) Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar, maka pertanyaan yang sama juga dilontarkan kepada peserta didik lain untuk menyakinkan bahwa semua peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajara, 5) Meminta peserta didik lain untuk mmemberi contoh atau jawaban lain yang mendukung jawaban sebelumnya sehingga jawaban dari pertanyaan tersebut menjadi kompleks, 6) Guru memberikan penguatan atau tambah jawaban guna memastikan kepada peserta didik bahwa kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran tersebut sudah tercapai dan mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

2.2.3 Hasil Belajar Kognitif

1. Pengertian Belajar

Menurut Sudjana (2010: 13) Hasil belajar peserta didik pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Menurut Muhibbin Syah (2000: 141). Hasil belajar adalah

penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seseorang peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Winataputra (2007: 10). Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi: keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar.

Peserta didik dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi: keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar.

2. Aspek Kognitif

Menurut Bloom, dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan mencipta. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi.

Dalam aspek kognitif ada enam jenjang kemampuan yaitu: (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) sintesis dan (C6) mencipta.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Adapun Menurut (Sunarto 2009) dalam bukunya Jaja Suteja dan Rustati Wulandari (2013: 30-32) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain: Kecerdasan/intelegensi, Bakat, Minat dan Motivasi.

1. Faktor Eksternal

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:

- a. Keadaan lingkungan keluarga
- b. Keadaan lingkungan sekolah
- c. Keadaan lingkungan masyarakat

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa hasil belajar kognitif penelitian adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat menggambarkan prestasi yang

dicapai seseorang peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun tingkat berpikir aspek kognitif yang diteliti sebagai berikut: (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan.

2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/standar isi (SI) dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Bermakna di sini memberikan arti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mapel yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik. Menurut Tim Pusat Kurikulum (Puskur 2006), tanda dari kebermaknaan belajar bagi peserta didik adalah terjadi hubungan antara aspek-aspek yang saling terkait dari beberapa, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik, proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang

utuh sehingga konsep-konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang konvensional, pembelajaran tematik diharapkan lebih menekankan pada pengalaman dan kebermanaknaan dalam belajar, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh dalam proses pembelajaran yang mengaitkan antar mapel. Hal ini sejala dengan panduan dari Depdiknas (2003) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan. Untuk itu guru dituntut harus mampu merancang dan melakukan program pengalaman belajar dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar di sekolah. Oleh sebab itu pengalaman belajar di sekolah sedapat mungkin memberikan bekal kepada peserta didik untuk mencapai kecakapan dalam berkarya.

2. Konten Pembelajaran Tematik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan.

Kompetensi inti (KI) dalam tema yaitu sebagai berikut:

KI.1 Bahasa Indonesia KD 3.5 Menggalih informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

KI.2 PPKn KD 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

KI.3 SBDP KD 3.7 Memahami tangga nada.

Dalam tema peristiwa dalam kehidupan terdapat beberapa muatan pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran I Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBDP.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Tim Pusat Kurikulum (Puskur 2006), pendekatan pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak, karena pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan keeluasaan pada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.

b. Memberikan pengalaman langsung kepada anak

Pembelajaran tematik diprogramkan untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran mengaitkan antar konsep dan prinsip yang dipelajari dari beberapa mapel. Sehingga mereka akan memahami hasil belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa

yang dialami, bukan sekedar informasi dari gurunya. Guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan katalisator yang membimbing kearah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan peserta didik sebagai aktor pencari fakta dan informasi untuk mengembangkan pengetahuannya.

c. Pemisahan mapel tidak kelihatan atau antar mapel menyatu

Pembelajaran tematik memusatkan perhatian pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa dari beberapa mapel sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu fenomena pembelajran dari segala sisi yang utuh.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mapel dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna.

Pembelajaran tematik mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antar pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sehingga berdampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari peserta didik. Hasil nyata akan didapat dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitanya dengan konsep-konsep lain yang dipelajarin. Hal ini diharapkan akan berdampak pada kemampuan anak untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata dan kehidupanya.

e. Menghemat waktu karena beberapa mapel dikemas dalam suatu tema dan disajikan secara terpadu dalam alokasi pertemuan-pertemuan yang

direncanakan. Waktu yang lain dapat digunakan untuk pemantapan, pengayaan, pembinaan keterampilan, dan remedia.

4. Rambu-rambu pembelajaran tematik

Menurut Tim Pusat Kurikulum (Puskur 2006), ada beberapa rambu yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik sebagai berikut.

- a. Tidak semua mapel dapat dipadukan atau dikaitkan.
- b. KD yang tidak dapat dipadukan atau diintegrasikan jangan dipaksakan untuk dipadukan. Akan lebih baik bila dibelajarkan secara sendiri-sendiri.
- c. KD yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara mandiri.
- d. Untuk peserta didik kelas I dan II kegiatan ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.
- e. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, minat, lingkungan, daerah setempat, dan cukup probematik atau populer.

5. Implikasi pembelajaran tematik

a. Implikasi bagi guru dan peserta didik

1) Bagi guru

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif, baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar yang bermanfaat bagi

peserta didik, juga dalam memiliki KD dari berbagai mapel, serta meturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan.

2) Bagi peserta didik

a) Peserta didik harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk berkerja baik secara individual, kelompok, atau klasikal.

b) Peserta didik harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif, misalnya: melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.

b. Implikasi terhadap sarana dan prasarana, sumber, dan media pembelajaran

1) Pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana prasarana belajar.

2) Perlu memanfaatkan sumber belajar baik yang sifatnya didesain khusus untuk keperluan pembelajaran, maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar.

3) Perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak.

c. Implikasi terhadap pengaturan ruangan

Dalam kegiatan pembelajaran tematik perlu pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan.

- 1) Ruang dapat ditata, disesuaikan dengan tema yang suasana dilaksanakan.
- 2) Susunan bangku peserta didik dapat diubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Peserta didik tidak selalu duduk di kursi, tetapi dapat duduk di tikar/karpet.
- 4) Kegiatan belajar hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar.
- 6) Alat, sarana, dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan merapikan kembali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa pembelajaran tematik dalam penelitian adalah pembelajaran yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran yang terdapat pada satu tema tertentu. Dalam pembelajaran tematik terdiri dari beberapan kompetensi dasar, hasil belajar, indikator dan dalam suatu mata pelajaran yang ada lama satu subtema. pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam prose belajar serta dapat mengetahui 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. Adapun karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna peserta didik. Sedangkan pembelajaran tematik peristiwa dalam kehidupan merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa muatan seperti pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan SBDP.

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang sistematis diarahkan terhadap perubahan tingkah laku peserta didik yang tercermin dalam pengetahuan, sikap dan tingkah laku yang berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan suatu Negara.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting, tidak hanya perkembangan dan perwujudan individu, melainkan juga bagi pengembangan kehidupan suatu bangsa dan negara, karena itu diperlukan perencanaan dan pelaksanaan pendidikan yang bermutu.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yaitu di SD Negeri 38 Mataram pada muatan konsep materi peristiwa dalam kehidupan, diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah hal ini terlihat berdasarkan hasil ujian harian terhadap tema peristiwa dalam kehidupan, rata-rata nilai yang diperoleh sangat rendah yang belum memenuhi KKM. Dari 30 jumlah peserta didik yang tuntas baru 10 orang peserta didik (40%) sedangkan yang belum

tuntas sebanyak 20 orang peserta didik (75%), ini dikarenakan kurangnya minat belajar peserta didik dalam memperhatikan guru selama proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam menerapkan model-model pembelajaran kooperatif sehingga peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran, dan cenderung pada hasil peserta didik. Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, dimana ketika guru memberikan pertanyaan berupa soal kepada peserta didik, terlihat hanya beberapa saja yang aktif dan mencoba untuk menjawab. Kebanyakan peserta didik terdiam karena tidak biasa menjawab dan malu untuk bertanya. Keadaan tersebut dalam menjadi salah satu petunjuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi. Oleh karena itu, adanya kesalahan-kesalahan tersebut perlu identifikasi tingkat rendahnya peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya usaha guru dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran yang dapat mengarahkan peserta didik agar terlibat aktif. Dalam memperbaiki permasalahan tersebut ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru yaitu memahami karakteristik materi, kondisi peserta didik dan pemilihan model pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan lebih aktif, inovatif, dan konstruktif dalam membangun pengetahuan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor salah satunya penggunaan model pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa kerangka berpikir dalam penelitian merupakan alur logikan yang disusun secara singkat untuk menjelaskan bagaimana sebuah penelitian yang dilakukan dari awal, proses pelaksanaan, hingga akhir.



Gambar: 2.1

Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (kuantitatif) yaitu penelitian yang bermaksud untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasikan suatu fenomena atau fakta sosial, dengan jalan menjabarkan beberapa variebel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain eksperimen semu (*quarsi eksperimental design*). Menurut sugiyono (2010:114), penelitian *quarsi eksperimental* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Bentuk desain *quarsi eksperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *non equivalent control group design*, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dipilih secara random (acak). Menurut sugiyono (2016:116), Seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	–	O4

Keterangan:

- O_1 : Pemberian tes awal pada kelas yang diajar dengan menerapkan model *Probing Prompting* (sebelum diberikan perlakuan)
- O_2 : Pemberian tes akhir pada kelas yang diajar dengan menerapkan model *Probing Prompting* (setelah diberikan perlakuan)
- O_3 : Pemberian tes awal pada kelas yang diajar tanpa menerapkan metode ceramah (sebelum diberikan perlakuan).
- O_4 : Pemberian tes akhir pada kelas yang diajar tanpa menerapkan metode ceramah (setelah diberikan perlakuan).
- X : Penerapan model *Probing Prompting* pada pembelajaran di kelas eksperimen.
- : 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 penerapan model *Probing Prompting* dalam pembelajaran tematik, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa penerapan model *Probing Prompting*, akan tetapi diberikan metode konvensional lainnya seperti ceramah. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh model *Probing Prompting* terhadap hasil belajar.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2016: 80), populasi adalah suatu keseluruhan dari objek atau individu yang merupakan sasaran penelitian. Sedangkan Darmadi (2014:55) populasi adalah wilayah generasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan penelitian guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulan untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA, VB di SDN 38 Mataram yang berjumlah 28 orang peserta didik.

Tabel 3.2
Data Peserta Didik Kelas V di SDN 38 Mataram

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VA	8	6	14
VB	6	8	14
Jumlah	14	14	28

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak satu kelas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas VA dan VB yang jumlah peserta didiknya 28 peserta didik sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian.

3.2.2 Sampel

Menurut Mahmud (2011:155), 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 20% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Berdasarkan hasil observasi kondisi kelas di SD Negeri 38 Mataram, kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Dengan begitu, maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random *sampling*

yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui sistem undian/kocok. Hasil pengundian yang diperoleh, kelompok (eksperimen) yaitu kelas VA memiliki peserta didik yang berjumlah 14 dan kelas VB memiliki peserta didik dengan jumlah 14, sebagai kelas kontrol sehingga jumlah total populasi 28 orang peserta didik.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan disebuah sekolah tempatnya di SD Negeri 38 Mataram. Sedangkan, waktu penelitian dilaksanakan semester II (Genap).

3.4 Variabel Penelitian

Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat:

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 *Probing Prompting*.
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 peserta didik kelas V SD Negeri 38 Mataram.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi:

3.5.1 Teknik Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan model Pembelajaran *Probing Prompting* dalam kegiatan belajar mengajar.

3.5.2 Teknik Tes

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.

Soal yang dibuat atau disusun berdasarkan tahap kognitif meliputi: (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) mengaplikasikan. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Bentuk soal dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda. Pilihan ganda terdiri dari 25 butir soal.

3.5.3 Teknik Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:274), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan belajar peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan metode ini dapat diperoleh data berupa nama-nama peserta didik, jumlah peserta didik dan nilai peserta didik kelas V di SD Negeri 38 Mataram. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

3.6 Instrumen Penelitian

Bertujuan untuk mengukur suatu gejala akan menggunakan instrument penelitian. Jumlah instrument yang akan digunakan tergantung pada variabel yang diteliti. Bila variabel yang diteliti jumlahnya tiga, maka akan menggunakan tiga instrumen. Dalam hal ini perlu dikemukakan instrumen apa saja yang digunakan untuk penelitian, Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu; Lembar observasi, Lembar tes, dan Dokumentasi adalah sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Observasi

Observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini juga digunakan sebagai bahan hasil belajar peserta didik.

Tabel : 3.3
Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Model <i>Probing Prompting</i>	Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek Yang Diamati
Pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan Model <i>Probing Prompting</i>	Kegiatan Awal	1. Guru menyapa peserta didik dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. 2. Salah satu peserta didik untuk memimpin do,a. Guru mengingatkan sikap berdo,a yang baik. 3. Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan, tujuan kegiatan belajar dan rencana penilaian. 4. Guru mengingatkan peserta didik tentang materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari.
	Kegiatan Inti	5. Guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sebelumnya telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai. 6. Guru memberikan waktu untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut kira-kira 1-15 detik sehingga peserta didik dapat merumuskan apa yang ditangkapnya dari pertanyaan tersebut. 7. Setelah itu secara acak, guru memilih seorang peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut sehingga semua peserta didik berkesempatan sama untuk dipilih. 8. Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar, maka

		pertanyaan yang sama juga dilontarkan kepada peserta didik lain untuk meyakinkan bahwa semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, jika jawaban yang diberikan salah, maka diajukan pertanyaan susulan yang menuntut peserta didik berpikir kerah pertanyaan yang awal tadi sehingga peserta didik bisa menjawab pertanyaan tadi dengan benar. 9. Meminta peserta didik lain untuk memberi contoh atau jawaban lain yang mendukung jawaban sebelumnya sehingga jawaban dari pertanyaan tersebut menjadi kompleks. 10. Guru memberikan penguatan atau tambahan jawaban guna memastikan kepada peserta didik bahwa kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran tersebut sudah tercapai dan mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tersebut.
	Kegiatan Penutup	1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. 2. Guru menyampaikan rencana kegiatan berikutnya. 3. Guru melakukan penilaian terhadap aktivitas pembelajaran hari ini. 4. Kelas ditutup dengan do'a bersama. Guru kembali mengingatkan sikap berdo'a yang baik.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah	Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa di depan. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai.
	Kegiatan Inti	Metode Ceramah Yang harus dilakukan guru pada saat pembelajaran adalah : 1. Menjaga kontak pandangan dengan peserta didik secara terus menerus 2. Guru menggunakan bahasa yang benar agar mudah di mengerti oleh peserta didik. 3. Menyampaikan materi secara sistematis 4. Menanggapi respon dari peserta didik 5. Saling bertanya jawab.
	Kegiatan Penutup	1. Bimbinglah peserta didik membuat rangkuman atas materi yang disampaikan oleh guru. 2. Melakukan evaluasi 3. Melakukan tindak lanjut 4. Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

3.6.2 Tes Pilihan Ganda

Lembar soal dapat diartikan sebagai lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik. Soal berupa pilihan ganda yang terdiri 25 butir soal. Menurut Taksonomi Bloom (2014). Yang diambil dari ranah kognitif yaitu: (C1) Pengetahuan, (C2) Pemahaman, (C3) Penerapan.

Tabel : 3.5
Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda

Tema	Muatan Konsep Tema	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek			Jumlah
				C1	C2	C3	
Peristiwa Dalam Kehidupan	Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1 Menyebutkan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.		1,2	3,5	4
	IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	3.7.1 Menjelaskan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.	4,6,8			3
	SDBP	3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Menyebutkan tangga nada.		7,9,10		3
	Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek, apa, di mana, kapan, siapa, mengapa	3.5.1 Menyebutkan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek, apa, di mana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.		19,		1

		dan bagaimana.					
	PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal.	1.3.1 Mengucapkan keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal.	15,17		11,12,13,	5
	SBDP	3.7 Memahami tangga nada.	3.7.1 Menjelaskan tangga nada.	14,16,18		20,	4
							20
							SOAL

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, foto *Probing Prompting* yang dibuat peserta didik, dan daftar nilai sebelum dilakukan penelitian dan daftar nilai setelah dilakukan penelitian. Nilai atau hasil belajar tersebut di analisis untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Model *Probing Prompting* terhadap hasil belajar peserta didik.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.7.1 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 apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas dilakukan peneliti sebelum penelitian menggunakan uji validitas ada 2 yaitu: lembar observasi (isi) dan lembar soal (*konstruk*) sebagai berikut:

- 1) Lembar observasi dengan uji lembar validasi yaitu konstruk untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik atau ketercapaian tujuan pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. Adapun yang digunakan *expert judgment* yaitu dosen ahli, sementara uji validasi isi digunakan untuk membandingkan isi yang ada dalam instrumen dengan isi yang ada dalam rencana sesuai kisi-kisi.
- 2) Lembar soal dengan digunakan untuk mengetahui apakah butir soal sudah sesuai dengan kisi-kisi atau belum yang alami dinilai oleh *expert sudgement*, setelah melalui validasi instrumen, kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba instrumen yang dilakukan dosen ahli.
- 3) Lembar validasi Instrumen digunakan untuk mengetahui apakah instrumen soal sudah sesuai, yang dilakukan oleh *expert sudgement*, setelah melalui validasi instrumen, yang dilakukan dosen ahli Drs. Akhmad H.Mus, M.hum.
- 4) Lembar instrument soal yang digunakan untuk mengetahui apakah butir soal sudah sesuai, yang dilakukan oleh *expert sudgement*, yang dilakukan dosen ahli Drs. Akhmad H.Mus, M.hum.

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 instrument, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi interitem menggunakan aplikasi *SPSS. 16.0 for windows* agar bisa diketahui valid/tidaknya butir soal harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
 x = Item butir soal
 y = Skor Soal
 n = Jumlah Peserta Didik
 $\sum x$ = Jumlah skor x
 $\sum y$ = Jumlah skor y
 $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
 $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
 $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
 $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
 $(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 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 $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid
- Yang signifikan Adapun taraf yang digunakan 5% - 0,05

Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

3.7.2 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 *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS. 16.0 for windows*.

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010:223)

3.8 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

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-smirnof yang menggunakan program analisis statistis *SPSS. 16.0 for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai taraf signifikansinya lebih dari 0,05.

3.8.2 Uji Homogenitas

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

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasih *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 homogeny, 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, 2017: 273)

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 peserta didik dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah peserta didik 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)

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

- b. Bila $n_1 \neq n_2$, varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test dengan *pooled varian*. $dk = n_1 + n_2 - 2$

- c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *Separated Varian* dan *Polled Varian*; $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$. Jadi dk bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t tes dengan *sparated varian*, harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$) dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

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 model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar peserta didik pada tema peristiwa dalam kehidupan, 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_a di tolak. Berdasarkan probabilitas nilai $\text{sig} \leq 0.05$, maka H_a diterima, dan jika nilai $\text{sig} \geq 0.05$, maka H_0 di tolak.

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan berdasarkan tinjauan pustaka serta kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas,

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

1. H_0 = terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik antara kelompok eksperimen dengan menerapkan model *probing prompting* dan kelompok kontrol dengan menerapkan metode ceramah di Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan SDN 38 Mataram.
2. H_a = Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik antara kelompok eksperimen dengan menerapkan model *probing prompting* dan kelompok kontrol dengan menerapkan metode ceramah di Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan SDN 38 Mataram.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya antara Penggunaan Model *probing prompting* terhadap hasil belajar Kelas V Terhadap Hasil Belajar pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.