

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar

Abstrak

Tujuan pengembangan perangkat pembelajaran ini dengan menggunakan model Problem Based Learning adalah memperoleh suatu produk yang layak, praktis, dan efektif. Prosedur pengembangan model 4-D (Four-D Model) milik Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974) mengadopsi dari Ibrahim (2008). Prosedur pengembangannya terdiri dari 3 tahap yaitu tahap Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop). Pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, Bahan Ajar Siswa dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat valid, dengan validasi RPP sebesar 80,6%, LKS sebesar 78,4%, BAS sebesar 80% dan THB sebesar 79% sehingga kevalidan seluruh perangkat pembelajaran memperoleh persentase sebesar 79,5%, dengan kriteria baik. Pada Tes Hasil Belajar siswa kelas kontrol mencapai ketuntasan 76%, sedangkan kelas eksperimen mencapai 90%.

Kata Kunci: *Perangkat Pembelajaran, Problem Based Learning, Tempat tinggal.*

Abstract

The purpose of developing this learning tool using the Problem Based Learning model is to get a product that is feasible, practical, and effective. The procedure for developing the 4-D model (Four-D Model) by Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974) was adopted from Ibrahim (2008). The development procedure consists of 3 stages, namely the Define, Design, and Develop stages. Lessons developed include Learning Implementation Plans, Student Worksheets, Student Teaching Materials and learning outcomes tests. The results showed that the device was valid, with RPP validation of 80.6%, LKS of 78.4%, BAS of 80% and THB of 79% so that the validity of all learning tools obtained a percentage of 79.5%, with good criteria. On the Learning Outcomes Test, the control class students achieved 76% mastery, while the experimental class reached 90%.

Keywords: *Learning Tools, Problem Based Learning, Where I live.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk membangun manusia, karakter, pengetahuan, dan keterampilannya, sehingga mampu menghasilkan manusia yang sehat dan berkarakter baik, mempunyai pengetahuan yang murni, dan mempunyai keterampilan yang cakap. Pendidikan juga merupakan salah satu jalan untuk mencapai kemajuan dan keunggulan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2005 yang menyatakan bahwa pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab

Salah satu upaya pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah melakukan penyempurnaan pola pikir KTSP ke Kurikulum 2013, diantaranya adalah: (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa; (2) pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif; (3) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari; (4) pola pembelajaran sendiri menjadi belajar berkelompok (berbasis tim); dan (5) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis, dengan karakteristik pembelajaran mengembangkan keseimbangan sikap spiritual, sosial,

rasa ingin tahu, kreatif, kerja sama, psikomotorik, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dengan berbagai situasi di sekolah dan masyarakat (Permendikbud No. 69, 2013).

Para siswa saat ini hidup dalam dunia yang berbeda dan jauh lebih kompleks dibandingkan zaman sebelumnya. Guru pendidikan di sekolah sebagai sosok terdepan di dalam proses pendidikan diharapkan mampu memberikan pengetahuan, sikap, perilaku, dan keterampilan melalui strategi dan pola pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman.

Hosnan (2014:32) menyatakan, langkah pendekatan saintifik menganut beberapa ranah pencapaian hasil belajar yang tertuang pada kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pengamatan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 melalui pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran, diharapkan siswa memiliki kompetensi yang seimbang antara attitude (sikap), skill (keterampilan), dan knowledge (pengetahuan) yang jauh lebih baik dari sebelumnya, di samping itu hasil belajarnya diharapkan melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sambungrejo Sukodono Sidoarjo, ditemukan fakta bahwa guru dalam mengajar belum bisa menerapkan model saintifik dan masih mengikuti pola lama atau pendekatan mata pelajaran, Proses belajar mengajar masih dilakukan secara konvensional, pembelajaran didominasi dengan bahan ajar buku dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. siswa belum bisa aktif berperan seperti yang diarahkan kurikulum 2013 misalnya mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar dan mencipta, siswa kurang memahami hal-hal yang ada disekitar lingkungan tempat mereka melakukan aktivitasnya sehari-hari.

Hal tersebut didukung dengan perolehan nilai yang didapat oleh siswa kelas IV A SDN Sambungrejo Sukodono Sidoarjo yang tuntas hanya 15 siswa dari 31 siswa kelas IV A. Hal ini bukan berarti guru tidak mampu mengajar dikelas dan tidak mampu membuat perangkat pembelajaran dengan baik. Guru telah memiliki perangkat pembelajaran namun yang menggunakan metode Problem Based Learning masih jarang. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan perangkat pembelajaran yang menggunakan metode Problem Based Learning.

Problem Based Learning dirancang berdasarkan masalah kehidupan riil kehidupan yang bersifat ill-structured, terbuka, dan mendua (Forgaty:1997). Problem Based Learning dapat membangkitkan minat siswa, nyata dan sesuai untuk membangun kemampuan intelektual, serta memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang autentik, relevan dan dipresentasikan dalam satu konteks.

Model pembelajaran ini dilandasi oleh pandangan konstruktivisme. Piaget beranggapan bahwa dalam belajar pengetahuan itu dibangun sendiri oleh anak dalam belajar kognitif melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran Problem Based Learning juga dapat menantang pikiran dan bernuansa teka-teki bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan rasa penasar, aktivitas yang tinggi dan kegigihan untuk selalu terlibat dalam proses belajar mengajar.

Penulis berharap adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang salah satunya dengan mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan metode Problem Based Learning. Karena metode Problem Based Learning dipandang lebih efektif, variatif dan inovatif karena metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan dapat menumbuhkan kreativitas dan kemandirian peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk memperoleh informasi, pengalaman serta mendapat pengetahuan baru dari penemuan-penemuan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Problem Based Learning dengan judul, "Pengembangan Perangkat pembelajaran model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku kelas IV SD".

METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan menggunakan 4-D (Four-D Model) milik Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974:5) yaitu terdapat empat langkah atau tahapan, antara lain: (1) penetapan (define); (2) perancangan (design); (3) pengembangan (develop); (4) penyebaran(disseminate). Tetapi model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah seperti disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) yang diadopsi oleh Ibrahim (2008) yaitu model 4-D (Four D Models) yang direduksi menjadi 3-D yaitu tahap Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop).

Tahap uji coba pengembangan ada uji coba perorangan, terbatas, dan lapangan. Pada uji coba perorangan dilakukan uji coba 4 siswa. Pada tahap uji coba pengembangan terbatas dilakukan uji coba terbatas pada siswa sejumlah 10 orang. Pada uji coba lapangan pengembangan dilakukan uji coba mengenai perangkat pembelajaran yang sudah direvisi terhadap satu kelompok atau subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Sambungrejo Sukodono Sidoarjo sejumlah 31 siswa kelas IVA dan 34 siswa kelas IVB. Hasil penggunaan perangkat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian "Pretest-Posttest Control Group Design"

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Lembar validasi ahli untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran menurut ahli dan angket tanggapan siswa pada uji coba perorangan dan kelompok kecil untuk mengetahui tanggapan siswa dan mengetahui kekurangan perangkat pembelajaran (2) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran (3) Lembar Tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan

Kelayakan perangkat diperoleh melalui validasi oleh Julianto, M.Pd dan Dr, Fajar. M.Pd dengan rekapitulasi pada Tabel 1-4.

Tabel 1 Rekapitulasi Validasi RPP

Rata-rata	Penilaian	Keterangan
3,2	80,6%	3aik, dapat digunakan

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi BAS

Rata-rata	Penilaian	Keterangan
3,2	80%	3aik, dapat digunakan

Tabel 3 Rekapitulasi LKS

Rata-rata	Penilaian	Keterangan
3,1	78,4%	3aik, dapat digunakan

Tabel 4 Rekapitulasi THB

Rata-rata	Penilaian	Keterangan
3,1	79%	3aik, dapat digunakan

Berdasarkan Tabel di atas penilaian hasil validasi perangkat pembelajaran dinyatakan Baik atau dapat digunakan.

LKS yang dikembangkan dengan pendekatan saintifik tersebut merupakan LKS yang didalamnya disesuaikan dengan komponen-komponen pendekatan saintifik, yaitu mengobservasi, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan hasil (Permendikbud, 2013).

Setelah LKS dinyatakan Baik, dapat digunakan maka LKS digunakan dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi (a) kesesuaian materi dan kemudahan untuk dipelajari (b) kesesuaian kompetensi dengan tugas dalam pembelajaran (c) format penyajian menarik untuk dipelajari atau tidak. Uji coba dilakukan dengan memberikan LKS kepada siswa dan setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan. Proses uji coba ini bersifat terbuka, sehingga selama uji coba peneliti mengajak berinteraksi siswa untuk memperoleh kekurangan LKS yang telah dikembangkan.

Uji coba perorangan dilakukan pada 03 April 2017 pada siswa SDN Plumbungan Sokodono Sidoarjo memperoleh prosentase 78%, kriteria baik. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada Selasa, 10 April 2017 pada siswa SDN Bangsrii Sukodono memperoleh prosentase 88%, kriteria Sangat baik. dan uji coba lapangan memperoleh prosentase 93% yang dilakukan pada tanggal 18 April 2017.

Kepraktisan

Pembelajaran yang dilakukan pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang bermakna sesuai dengan pendekatan scientific. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dimaksud dalam keterlaksanaan pembelajaran ini adalah menggunakan sintaks model Problem based learning.

Tabel 5 Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran

	Pemb. I dan II	Persentase
	3,8	91,8%
Ket	Terlaksana sangat baik	

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diperoleh presentase keaktifan guru sebesar 91,8% dan dapat diklasifikasikan “Terlaksana sangat baik”. Hal itu berarti perangkat pembelajaran model Problem Based Learning yang dikembangkan dikatakan baik dan dapat digunakan oleh orang lain dan praktis.

Keefektifan

Pengembangan perangkat pembelajaran yang dikatakan efektif adalah dengan melihat perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas yang dalam proses belajarnya menggunakan Problem based learning dengan kelas kontrol yaitu kelas yang dalam proses belajar mengajarnya menggunakan perangkat pembelajaran yang telah siap tersedia dari penerbit yang biasa digunakan oleh sekolah tersebut. Melalui hasil pretest kedua kelas dianalisis secara statistik untuk uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah pada masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal (Riduwan, 2011:121).

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai posttest kelas eksperimen diperoleh data bahwa χ^2_{hitung} adalah 5,71 dan χ^2_{tabel} yaitu 11,070 pada taraf signifikansi 0,05 dan 9,2365 pada taraf signifikansi 0,01. Sesuai dengan jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal $11,070 > 5,71 < 9,2365$. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan nilai posttest kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai posttest kelas kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} =$

8,27 dan χ^2 tabel 0,05 yaitu 12,82 pada taraf signifikansi 0,05 dan 10,812 pada taraf signifikansi 0,01 sehingga $12,82 > 8,27 < 10,812$. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan nilai posttest kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Sedangkan uji Homogenitas Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian homogen dan analisis datanya adalah $0,93 < 1,79$ maka data dinyatakan homogen untuk data pretest sedangkan data posttest $1,43 < 1,79$ juga dinyatakan homogen.

Pada Uji T diperoleh $t_{hitung} > 1,670$. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dikatakan hasil posttest pada uji coba lapangan meningkat secara signifikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah menggunakan perangkat pembelajaran model Problem Based Learning atau dikatakan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari validator diperoleh skor rata-rata keseluruhan RPP 3,2, BAS sebesar 3,2, LKS sebesar 3,1, serta THB sebesar 3,1 maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan. Berdasarkan analisis data observasi yang meliputi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berkategori sangat baik dengan rata-rata 93%. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase rata-rata 91,8% termasuk kategori sangat baik. Maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis. Ada perbedaan tes hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan menggunakan perangkat pembelajaran problem based learning dengan kelompok yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan skor rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 82,3 dan kelas kontrol 78,1. Dengan demikian dapat dinyatakan pembelajaran di kelas eksperimen lebih mampu meningkatkan hasil belajar siswa daripada di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riduwan. 2011. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Ibrahim, Muslimin. 2005. Pembelajaran Berdasarkan Masalah Latar Belakang, Konsep Dasar, dan contoh implementasinya. Surabaya: Unesa University Press.