

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PKN SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH
KOTA BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh
ERLIA



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRACT

STUDENT WORKSHEET DEVELOPMENT BASED LEARNING IN INCREASING PROBLEM BASED LEARNING OUTCOMES PKN CLASS III ELEMENTARY SCHOOL BANDAR LAMPUNG

**By
ERLIA**

Problem in this research is still low result of learning of Civics student of class III in MIN City Bandar Lampung. The purpose of this research is to produce effective student worksheets developed through problem-based learning model and test the difference of learning result of Civics students who use with which do not use worksheet based on problem based learning. The method used is the research and development method of producing the student worksheet and test the effectiveness of the product using the design of pseudo experiments. The research population is 755 students of class III in MIN City Bandar Lampung. The sampling technique with multistage random sampling is the students of class III A at MIN 1 Bandar Lampung which is 32 people (as experimental class), and third grade A students at MIN 8 Bandar Lampung which is 30 people (as control class). Technique of collecting data using test technique, questionnaire and documentation. Testing the first hypothesis through material validation and design done by the material experts and design experts and testing the second hypothesis using independent t test technique. The result of the research is (1) The realization of the development of student worksheet as an effective product with problem based learning model in improving the student's learning outcomes (2) The difference of learning outcomes of students using the students' not using the worksheet based on problem based learning.

Keywords: student worksheets, problem based learning, learning outcomes

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh
ERLIA

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas III di MIN Kota Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan LKS yang efektif yang dikembangkan melalui model *problem based learning* dan menguji perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning*. Metode yang digunakan adalah metode *research and development* menghasilkan produk LKS dan menguji keefektifan produk menggunakan desain eksperimen semu. Populasi penelitian sebanyak 755 siswa kelas III di MIN Kota Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel dengan *multistage random sampling* yaitu siswa kelas III A di MIN 1 Bandar Lampung yang berjumlah 32 orang (sebagai kelas eksperimen), dan siswa kelas III A di MIN 8 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang (sebagai kelas kontrol). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, angket dan dokumentasi. Pengujian hipotesis pertama melalui validasi materi dan desain yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain dan pengujian hipotesis kedua menggunakan teknik uji *t independent*. Hasil penelitian diperoleh adalah (1) Terwujudnya pengembangan LKS sebagai produk yang efektif dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa (2) Adanya perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning*.

Kata Kunci: LKS, *problem based learning*, hasil belajar siswa

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PKN SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH
KOTA BANDAR LAMPUNG**

Oleh
ERLIA

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Magister Keguruan Guru SD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**Judul Tesis : PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN
SISWA BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH KOTA
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Erlia
Nomor Pokok Mahasiswa : 1523053026
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S
NIP. 195208311981031001

Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd
NIP. 195610051983032002

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

2. Mengetahui

**Ketua Program Pascasarjana
Magister Keguruan Guru SD**

Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP. 196003281986032002

Dr. Alben Ambarita, M.Pd
NIP. 195707111985031004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. M. Thoha BS Jaya, M.S.

Sekretaris : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Irawan Suntoro, M.S.

H. Dr. Alben Ambarita, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 195907221986031003

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP. 195305281981031002

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 29 Agustus 2017

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Erlia

NPM : 1523053026

program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan/Fakultas : Ilmu Pendidikan/ Ilmu Keguruan dan Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul "**Pengembangan**

Lembar Kegiatan Siswa Berbasis *Problem Based Learning* dalam

Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota

Bandar Lampung" adalah benar-benar karya saya asli, kecuali pada kutipan yang

disebutkan sumbernya pada daftar pustaka. Apabila terdapat kesalahan dan

kekeliruan di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan *orisinilitas* ini saya buat dengan sesungguhnya.

Bandar Lampung, September 2017
Pemberi Pernyataan



Erlia

Erlia
NPM 1523053026

RIWAYAT HIDUP



Erelia dilahirkan di Desa Pulau Panggung, Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 11 April 1988, sebagai anak keempat dari 7 bersaudara dari pasangan Bapak Murni dan Ibu Saudah.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis, yaitu SDN 1 Pulau Panggung lulus tahun 2000. Kemudian melanjutkan ke tingkat SMPN 1 Abung Tinggi yang berhasil lulus pada tahun 2003. Pendidikan tingkat SMAN 1 Bukit Kemuning lulus tahun 2006. Penulis kemudian melanjutkan ke tingkat D-2 Jurusan PGSD Universitas Lampung lulus tahun 2008. S-1 PGSD di Universitas Terbuka lulus tahun 2014. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar di Universitas Lampung.

Penulis memulai karir bekerja sebagai guru Honorer di SD Negeri 2 Sumur Batu, Bandar Lampung dari tahun 2009 sampai dengan tahun 2014. Kemudian bekerja sebagai Guru Tetap Yayasan (GTY) di SD Al-Kautsar Bandar Lampung dari tahun 2014 sampai sekarang.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil' alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT yang memberikan barakah dan karunia-Nya. Dengan sepenuh hati kupersembahkan karya ini untuk:

1. Ayahanda Murni dan Ibunda Saudah tercinta yang mendoakan dan membimbing keberhasilanku yang telah mengasuh dengan penuh kasih sayang.
2. Suamiku tercinta Purnomo yang senantiasa mencurahkan perhatian dan selalu memberikan semangat dalam menempuh studiku.
3. Seluruh keluarga besarku
4. Almamater yang tercinta Universitas Lampung (UNILA).
5. MIN Kota Bandar Lampung

MOTTO

قُلْ يَنْقُورِ أَعْمَلُوا عَلَيَّ مَا كُنْتُمْ عَامِلِينَ فِئْتِي فَلْيَعْلَمُوا مَنْ كُنْتُمْ لَهُ
عِقَابُهُ الدَّارِ إِنَّهُ لَا يُفْلِحُ الظَّالِمُونَ ﴿١٣٥﴾

Artinya: Katakanlah: "Hai kaumku, berbuatlah sepenuh kemampuanmu, Sesungguhnya akupun berbuat (pula). kelak kamu akan mengetahui, siapakah (di antara kita) yang akan memperoleh hasil yang baik di dunia ini. Sesungguhnya orang-orang yang zalim itu tidak akan mendapatkan keberuntungan. (Al-An'am: 135)

SANWACANA

Segala puja dan puji hanyalah milik Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat diselesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung”.

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Keguruan Guru SD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikan Tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sedalamnya kepada Bapak Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S dan Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., yang memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan Tesis ini.

Selain itu ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menempuh studi di Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menempuh studi di Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sujarwo, M.S., Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.S., Ketua Jurusan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru SD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai ahli desain yang telah memberikan kritik dan saran dalam pengembangan Lembar Kegiatan Siswa berbasis *problem based learning*.
6. Bapak Dr. Irawan S., M.S., sebagai ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran dalam pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis *problem based learning*.
7. Seluruh Dosen Program Studi Magister Keguruan Guru SD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terimakasih atas bantuan, bimbingan dan ilmu yang telah diberikan dalam penyelesaian studi.
8. Kepala MIN 1 Bandar Lampung, MIN 8 Bandar Lampung dan MIN 9 Bandar Lampung beserta seluruh dewan guru dan siswa yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2015 Program Studi Magister Keguruan Guru SD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Tidak ada yang dapat dihaturkan kecuali doa yang tulus dan ikhlas semoga ilmu dan amal yang telah diberikan selama proses bimbingan mendapat balasan pahala oleh Allah SWT dan semoga Tesis ini bermanfaat.

Bandar Lampung, September 2017
Penulis,

Erlia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	11
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	17
2.1.1 Teori-Teori Belajar.....	17
2.1.2 Lembar Kegiatan Siswa.....	21
2.1.3 Konsep Pembelajaran Tematik.....	31
2.1.4 Pendekatan Saintifik.....	35
2.1.5 Model Problem Based Learning.....	45
2.1.6 Hasil Belajar Siswa.....	54
2.1.7 Pendidikan PKn di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.....	64
2.2 Penelitian yang Relevan.....	68
2.3 Kerangka Berpikir.....	75
2.4 Hipotesis Penelitian.....	77

III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian Pengembangan.....	78
3.2 Prosedur Pengembangan.....	80
3.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	90
3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	91
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	95
3.6 Instrumen Penelitian.....	96
3.7 Teknik Analisis Data.....	100
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Profil MIN di Kota Bandar Lampung.....	102
4.2 Hasil Penelitian.....	106
4.2.1 Pengumpulan Informasi Awal.....	107
4.2.2 Perencanaan.....	109
4.2.3 Pengembangan Format LKS Awal.....	113
4.2.4 Uji Coba Produk Awal.....	121
4.2.5 Revisi Produk.....	122
4.2.6 Uji Coba Lapangan (Tahap 1).....	124
4.2.7 Revisi Produk.....	125
4.2.8 Uji Coba Lapangan (Tahap 2).....	125
4.2.9 Revisi Produk Akhir.....	126
4.3 Analisis Uji Instrumen Penelitian.....	127
4.4 Implementasi Produk.....	129
4.5 Pembahasan.....	134
4.5.1 Pengembangan LKS yang Efektif Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.....	134
4.5.2 Perbedaan Hasil Belajar PKn Siswa yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan LKS Berdasarkan <i>Problem Based Learning</i> di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.....	135
V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	140
5.2 Implikasi.....	140
5.3 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	142
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan LKS.....	5
1.2	Hasil Tes Formatif mata pelajaran PKn Siswa Kelas III di MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.....	7
1.3	Perbedaan LKS yang Ada di Sekolah dan Setelah Pengembangan...	15
2.1	Tahapan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	50
3.1	Desain Eksperimental Semu.....	78
3.2	Kisi-kisi angket penilaian kebutuhan guru.....	80
3.3	Kisi-kisi angket penilaian kebutuhan siswa.....	81
3.4	Instrumen Kelayakan LKS Berdasarkan Syarat Pengembangan LKS.....	82
3.5	Instrumen Kelayakan LKS Berdasarkan Langkah-Langkah <i>Problem Based Learning</i>	84
3.6	Kisi-kisi Instrumen validasi ahli desain.....	85
3.7	kisi-kisi Instrumen validasi ahli materi.....	86
3.8	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar PKn Siswa.....	90
3.9	Jumlah Siswa Kelas III MIN di Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.....	91
3.10	Sampel Penelitian Siswa Kelas III MIN Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017.....	94
4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	106
4.2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	107
4.3	Rumuan KI-1, KI-2, KI-3, dan KI-4 Tema 6 “Indahnya Pesahabatan” Subtema 3 “Sahabat Satwa”.....	110
4.4	Hasil Belajar PKn Siswa Sebelum dan Sesudah Diterapkan LKS Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (Tahap I).....	123
4.5	Hasil Belajar PKn Siswa Sebelum dan Sesudah Diterapkan LKS Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (Tahap II).....	125
4.6	Distribusi Data Hasil Belajar PKn Siswa.....	128
4.7	Validasi Ahli Materi.....	130
4.8	Validasi Ahli Desain.....	130
4.9	Hasil Pengujian Hipotesis Kedua.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	75
3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan.....	79
3.2 Tahapan Pengambilan Sampel Penelitian.....	93
4.1 Tampilan Halaman Judul LKS Sebelum dan Sesudah Pengembangan.....	112
4.2 Tampilan Kata Pengantar LKS.....	113
4.3 Tampilan Daftar Isi LKS.....	113
4.4 Tampilan Pendahuluan LKS.....	114
4.5 Tampilan Materi LKS Sebelum Pengembangan.....	115
4.6 Tampilan Isi LKS (Memberikan Permasalahan).....	116
4.7 Tampilan Isi LKS (Mendiskusikan Masalah).....	117
4.8 Tampilan Isi LKS (Merumuskan masalah dan Hipotesis).....	117
4.9 Tampilan Isi LKS (Mencari Informasi/data).....	118
4.10 Tampilan Isi LKS (Menganalisis dan Mengevaluasi).....	118
4.11 Tampilan Isi LKS (Membuat Laporan).....	119
4.12 Tampilan Isi LKS (Menyampaikan Laporan).....	119
4.13 Tampilan Daftar Pustaka LKS.....	120
4.14 Tampilan Cover LKS (Sebelum dan Sesudah Revisi).....	121
4.15 Tampilan Gambar LKS (Sebelum dan Sesudah Revisi).....	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A RPP.....	148
B Instrumen Penelitian.....	167
1 Lembar Instrumen Penelitian Analisis Kebutuhan Guru.....	168
2 Lembar Instrumen Penelitian Analisis Kebutuhan Siswa.....	171
3 Lembar Instrumen Penelitian (untuk Ahli Materi dan Pembelajaran).....	172
4 Instrumen Uji Ahli Desain LKS.....	176
5 Soal untuk Mengukur Hasil Belajar PKn Siswa.....	177
C Jaringan Tema 6 dalam Pembelajaran di Kelas III SD/MI.....	180
D Hasil Penelitian.....	189
1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	190
2 Hasil Uji Validitas Butir Soal.....	191
3 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal.....	192
4 Hasil Uji Taraf Kesukaran Butir Soal.....	193
5 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	194
6 Skor Hasil Belajar PKn 6 (Enam) Orang Siswa Kelas III MIN 9 Bandar Lampung (Tahap Ujicoba I).....	196
7 Skor Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III MIN 9 Bandar Lampung.....	198
8 Skor Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III MIN 1 Bandar Lampung...	203
9 Skor Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III MIN 8 Bandar Lampung.....	208
10 Hasil uji t test.....	213

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wahana strategis yang dapat digunakan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dalam menggali dan mengembangkan sumber daya alam yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu pendidikan haruslah direncanakan dan diatur sedemikian rupa, sehingga membuat manusia berkembang ke arah positif. Untuk itu ditetapkan tujuan pendidikan nasional dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 13 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003: 2).

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan melakukan perbaikan kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu unsur penting yang memberikan kontribusi signifikan untuk mewujudkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Sebagaimana dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar, dikemukakan bahwa “Kurikulum bertujuan untuk menyiapkan manusia sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif

dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia” (Permendikbud, 2013: 2).

Perangkat kurikulum sebagai rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum terus mengalami perubahan guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Untuk kepentingan itu pemerintah menata kurikulum di antaranya menyusun kurikulum 2013 sebagai perubahan kurikulum 2006. Kurikulum 2013 adalah serangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum 2004 yang diteruskan menjadi kurikulum 2006. Kurikulum 2013 menghendaki pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik/ilmiah (*Scientific approach*). Sebagaimana dikemukakan dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipadu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran di dalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta (Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013: 3).

Melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan

diajak untuk beropini dalam melihat suatu fenomena. Mereka dilatih untuk mampu berfikir logis, runut dan sistematis. Melalui pendekatan saintifik dapat membantu pelaksanaan pembelajaran yang bermakna.

Kurikulum 2013 sudah diterapkan sebagaimana ditetapkan dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada Pasal 1 disebutkan bahwa kurikulum 2013 telah mulai dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (Permendikbud, 2014: 2). Pemerintah telah menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang menghendaki pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik/ilmiah (*Scientific approach*). Tugas guru mengembangkan bahan ajar tersebut sesuai dengan kondisi dan karakteristik daerah dan siswanya masing-masing.

Bahan ajar adalah unsur penting dalam pembelajaran. Dari bahan ajar tersebut guru dapat melaksanakan pembelajaran dan siswa terbantu dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Penyusunan bahan ajar bertujuan untuk 1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah, 2) membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar, dan 3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran” (Depdiknas, 2008:10).

Berdasarkan pendapat tersebut salah satu bahan ajar yang dapat digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Melalui LKS aktivitas dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran dapat

ditingkatkan, penyampaian materi pelajaran dapat dipermudah dengan menggunakan LKS. Penggunaan LKS dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis.

Hasil pengamatan di MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung pada tanggal 17 – 19 Oktober 2016, diperoleh data awal bahwa LKS yang saat ini digunakan oleh siswa MIN berisi ringkasan materi dan kumpulan soal. LKS yang digunakan tersebut merupakan LKS yang diproduksi oleh penerbit bukan dari hasil pengembangan guru. Selain itu LKS yang digunakan siswa tersebut belum mampu membimbing siswa untuk melakukan kegiatan belajar berdasarkan langkah-langkah pada pendekatan saintifik, yaitu merumuskan masalah, menentukan hipotesis, mengolah data, menarik kesimpulan, serta mengomunikasikan. LKS yang digunakan selama ini hanya berisi ringkasan materi dan soal-soal yang harus dikerjakan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung, siswa menyatakan bahwa LKS yang digunakan selama ini tidak membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan optimal. LKS yang digunakan membuat siswa sulit mengaitkan antara kenyataan yang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan teori karena siswa tidak memiliki pemahaman awal tentang materi tersebut dan LKS yang digunakan tidak menyajikan kemampuan awal yang harus dimiliki siswa sebelum melakukan kegiatan belajar sehingga siswa tidak dapat membangun suatu konsep yang diperoleh dari kegiatan belajar yang telah dilakukannya dan

mengaitkannya dengan teori. Sedangkan pada proses pembelajaran di kelas, guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*) dan siswa hanya menjadi objek penerima. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi oleh guru, kemudian mencatat dan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, membosankan, dan siswa kurang bersemangat mengikuti kegiatan belajar dengan baik.

Berikut hasil analisis kebutuhan pengembangan LKS melalui penyebaran angket kepada 5 (lima) orang guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah di Bandar Lampung.

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan LKS

No	Aspek	Indikator	Hasil Analisis
1	Keberadaan LKS	1. Setiap mata pelajaran dilengkapi dengan LKS	Semua guru menjawab setiap mata pelajaran dilengkapi LKS
		2. Menggunakan LKS buatan guru	Semua guru menjawab tidak menggunakan LKS dari buatan guru
		3. Paham tentang penyusunan LKS	Semua guru menjawab tidak memahami cara menyusun LKS
2	Manfaat LKS	Pandangan guru tentang manfaat LKS	Semua guru menjawab LKS sangat bermanfaat
		Efektivitas LKS yang sedang digunakan	Semua guru menjawab LKS yang sedang digunakan kurang efektif
3	Permasalahan dalam Pengembangan LKS	Permasalahan utama guru	Sebagian besar guru menjawab dikarenakan kurangnya sarana prasarana dan kemampuan TIK belum memadai.
		Jumlah guru yang telah mengembangkan LKS	Semua guru menjawab tidak ada guru yang telah mengembangkan LKS
		Kemungkinan pengembangan	Semua guru menjawab memungkinkan untuk

		LKS	diselenggarakan LKS yang sesuai dengan karakteristik siswa sesuai dengan pencapaian visi misi sekolah
		Metode pembelajaran yang digunakan	Sebagian besar guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas
		Respon dilakukan pengembangan LKS	Semua guru sangat setuju dilakukan pengembangan LKS
4	Kebutuhan Pengembangan LKS	Bahan ajar yang perlu dikembangkan	Semua guru sepakat perlunya pengembangan LKS
		Komitmen pengembangan LKS	Sebagian besar guru menjawab komitmen pengembangan LKS berasal dari subsidi pemerintah, sekolah, dan komite sekolah.

Sumber: Hasil penyebaran angket analisis kebutuhan pengembangan LKS kelas III Madrasah Ibtidaiyah di Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

Pada Tabel 1.1 diketahui bahwa pada umumnya guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah di Kota Bandar Lampung menganggap perlunya dilakukan pengembangan LKS yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis pencapaian Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PKn di kelas III MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017 ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar PKn siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Hasil Tes Formatif mata pelajaran PKn Siswa Kelas III di MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Sekolah	Rerata Hasil Belajar	KKM
1	MIN 1 Bandar Lampung	65	70
2	MIN 8 Bandar Lampung	64	70
Total		129	
Rerata		64,5	70

Sumber: Hasil ulangan harian mata pelajaran PKn di kelas III MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017

Berdasarkan data pada tabel 1.2 tersebut, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas III di MIN 1 dan MIN 8 Bandar Lampung belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PKn. Rendahnya hasil belajar PKn siswa tersebut diindikasikan karena pemahaman konsep siswa terhadap materi PKn belum optimal. Penyajian LKS yang digunakan selama ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. LKS yang digunakan selama ini kurang membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik. LKS yang digunakan kurang membantu siswa membangun pemahamannya sendiri terhadap materi. Langkah-langkah yang disajikan dalam LKS kurang melatih siswa melakukan proses ilmiah, menganalisis dan menemukan suatu konsep. LKS belum biasa digunakan untuk mencari atau menemukan suatu konsep, dan mengaplikasikan konsep yang sudah ada dalam kehidupan, hal tersebut membuat siswa belum berkegiatan secara aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan LKS yang bersifat konstruktivis, di mana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pendekatan

ilmiah (*scientific approach*) sebagaimana yang diinginkan dalam kurikulum 2013. Selain itu, dibutuhkan pula LKS yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi serta membantu siswa dalam mengambil kesimpulan dari apa yang telah dipelajari sehingga setelah mengikuti kegiatan belajar, siswa tidak kesulitan ketika diberikan bentuk pertanyaan terstruktur. Oleh karena itu melalui pendekatan saintifik, digunakan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat membantu siswa memahami materi dalam LKS dengan lebih efektif dan efisien.

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran kurikulum 2013 karena menawarkan masalah-masalah yang harus dicari jawabannya oleh siswa. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Siswa diberikan permasalahan pada awal pelaksanaan pembelajaran oleh guru, selanjutnya selama pelaksanaan pembelajaran siswa memecahkannya yang akhirnya mengintegrasikan pengetahuan ke dalam bentuk laporan. *Problem based learning* dapat memberikan pemahaman pada siswa lebih mendalam dalam segi analisis teori maupun praktek, sehingga siswa terlatih untuk dapat menemukan konsep yang dipelajari secara menyeluruh (holistik), bermakna, otentik, dan aktif sebagaimana yang diinginkan dalam kurikulum 2013. Dengan kata lain, penggunaan *problem based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan

mereka dapat menerapkannya dalam kondisi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan LKS berbasis *problem based learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn khususnya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah di Kota Bandar Lampung. Melalui *problem based learning*, pengembangan LKS akan disajikan sesuai dengan langkah-langkah ilmiah yaitu merumuskan masalah, menentukan hipotesis, mengolah data, menarik kesimpulan, serta mengomunikasikan, melalui kegiatan pembelajaran memecahkan masalah. Sehingga melalui penelitian ini hasil belajar PKn siswa khususnya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah di Kota Bandar Lampung semakin meningkat dengan lebih optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. LKS yang digunakan tersebut merupakan LKS yang diproduksi oleh penerbit bukan dari hasil pengembangan guru.
2. LKS yang digunakan siswa tersebut kurang sesuai dengan pembelajaran dalam kurikulum 2013.
3. Langkah-langkah yang disajikan dalam LKS kurang melatih siswa melakukan proses ilmiah, menganalisis dan menemukan suatu konsep.
4. LKS yang digunakan selama ini tidak membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan optimal.

5. Proses pembelajaran di kelas, guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*) dan siswa hanya menjadi objek penerima.
6. Rata-rata hasil belajar PKn siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka agar tidak melebar bahasan masalahnya dibatasi dalam hal sebagai berikut:

1. LKS yang ada belum sesuai dengan kurikulum 2013
2. Hasil belajar PKn siswa masih di bawah KKM

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagian besar hasil belajar PKn siswa kelas III masih rendah. Atas dasar rumusan masalah tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah.

1. Bagaimanakah pengembangan LKS yang efektif melalui model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung?

Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa berbasis *problem based learning* dalam

meningkatkan hasil belajar PKn siswa”, khususnya di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung.

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan permasalahan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan LKS yang efektif yang dikembangkan melalui model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.
2. Menguji perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

- a. Sebagai kontribusi penting dalam rangka menambah dan memperluas wawasan bagi kajian ilmu pendidikan, khususnya mengenai pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa.
- b. Sebagai kontribusi penting dalam rangka menambah dan memperluas wawasan bagi kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait dengan pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

- c. Menambah konsep baru yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa, khususnya di lembaga pendidikan formal.
- d. Bermanfaat bagi pengembangan wacana ilmu pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: diharapkan berguna untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar PKn siswa melalui LKS berbasis *problem based learning*.
- b. Bagi guru: memberikan sumbangan pemikiran yang konkrit dan aplikatif bagi pembaca, terutama guru dalam memahami pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa.
- c. Bagi Dinas Pendidikan: memberikan informasi bagi Dinas Pendidikan untuk mengadakan pelatihan bagi guru tentang pengembangan LKS berbasis *problem based learning*.
- d. Bagi peneliti: untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru SD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1.6.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

1.6.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

1.6.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung, khususnya di kelas III.

1.6.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.6.5 Kajian Ilmu

Kajian ilmu dalam penelitian ini adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Materi yang dikembangkan pada Tema 6 “Indahnya Persahabatan” Subtema 3 “Sahabat Satwa”.

2. Jenis bahan ajar yang dikembangkan tersaji dalam sistematika yang dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *problem based learning*. Dalam hal ini peneliti membuat urutan penyajian materi melalui model *problem based learning* sebagai berikut:
 - a. Memberikan permasalahan kepada siswa
 - b. Mendiskusikan masalah
 - c. Membuat rumusan masalah serta hipotesisnya
 - d. Mencari informasi dan data
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi
 - f. Membuat laporan
 - g. Menyampaikan laporan hasil pembahasan
3. Bahan ajar berupa LKS ini disajikan dengan melibatkan peran aktif siswa untuk bertanya jawab, berdiskusi, dan membuat ringkasan materi sendiri yang dapat mengaktifkan siswa dari awal pembelajaran.
4. Bahan ajar ini memenuhi aspek kriteria kualitas materi pelajaran yang meliputi
 - a. Kebenaran dan kedalaman konsep pada subtema 3 “Sahabat Satwa”.
 - b. Kebahasaan.
 - c. Kemudahan dalam pemahaman.
5. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang berbentuk “Lembar Kegiatan Siswa” dengan mengacu pada referensi sebagai berikut.
 - a. Kurikulum 2013.

- b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar menurut BNSP Tahun 2013 untuk Tema 6 “Indahnya Pesahabatan” Subtema 3 “Sahabat Satwa” di kelas III SD/MI.
- c. Internet dalam mengakses gambar-gambar yang sesuai dengan materi.
- d. Perkembangan siswa agar bahan ajar mudah dipahami.

Perbedaan LKS yang ada di sekolah dengan LKS yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.3 Perbedaan LKS yang Ada di Sekolah dan Setelah Pengembangan

No	LKS yang Ada di Sekolah	LKS Setelah Pengembangan
1.	LKS yang digunakan siswa kurang sesuai dengan pembelajaran dalam kurikulum 2013	LKS yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran dalam kurikulum 2013
2.	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKS kurang melatih siswa melakukan proses ilmiah, menganalisis dan menemukan suatu konsep	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKS yang dikembangkan melatih siswa melakukan proses ilmiah, menganalisis dan menemukan suatu konsep
3.	Proses pembelajaran menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran (<i>teacher centered</i>)	Proses pembelajaran menjadikan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator
4.	Kurang melibatkan peran aktif siswa.	LKS yang dikembangkan disajikan dengan melibatkan peran aktif siswa untuk bertanya jawab, berdiskusi, dan membuat ringkasan materi sendiri yang dapat mengaktifkan siswa dari awal pembelajaran
5	Gambar yang digunakan dalam bentuk kartun sehingga kurang jelas	Gambar yang digunakan adalah obyek nyata
6	Penyajian LKS langsung pada materi pelajaran	Penyajian LKS yang dikembangkan dimulai dengan penyajian masalah untuk dianalisis dan dicari jawabannya oleh siswa

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan bahan ajar (LKS) yang dilaksanakan ini antara lain sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Kurikulum 2013 telah diimplementasikan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
 - b. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajarkan materi tematik dan memiliki pengalaman yang cukup dalam mengajar.
 - c. Butir-butir penilaian dalam angket validasi mencerminkan penilaian yang komprehensif.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk bahan ajar dikembangkan hanya pada Tema 6 “Indahnya Pesahabatan” Subtema 3 “Sahabat Satwa” untuk semester genap dengan Kurikulum 2013 dan diujicobakan terbatas pada Subtema 3 “Sahabat Satwa”.
 - b. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan.
 - c. Uji coba produk dilakukan di MIN 9 Bandar Lampung dan setelah produk final, dilanjutkan dengan memberikan produk tersebut kepada sampel penelitian sebagai kelas eksperimen yaitu siswa kelas III MIN 1 Bandar Lampung dan siswa kelas III MIN 8 Bandar Lampung sebagai kelas control, dimana sekolah-sekolah tersebut merupakan madrasah ibtidaiyah yang ada di Kota Bandar Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Teori-Teori Belajar

LKS berbasis *problem based learning* dikembangkan berdasarkan beberapa teori belajar di antaranya teori belajar konstruktivisme dan behavioristik yang diuraikan sebagai berikut.

2.1.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan pandangan filsafat yang pertama kali dikemukakan oleh sejarawan Italia yang bernama Giambatista Vico pada tahun 1710. Filsafat konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena dan lingkungan (Suriasumantri, 2009: 1). Menurut Trianto (2009: 74) konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita.

Pendapat lainnya juga menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah suatu filsafat pengetahuan yang memiliki anggapan bahwa pengetahuan adalah hasil dari konstruksi (bentukan) manusia itu sendiri. Manusia menkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan

memecahkan persoalan yang sesuai (Suparno, 2008: 28). Menurut paham konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seseorang kepada yang lain, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh tiap-tiap orang. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dan dalam proses itulah keaktifan dan kesungguhan seseorang dalam mengejar ilmu akan sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.

Pengertian belajar dalam teori konstruktivisme adalah proses konstruksi pengetahuan melalui keterlibatan fisik dan mental seseorang secara aktif, dan juga merupakan proses asimilasi dan menghubungkan bahan yang dipelajari dengan pengalaman-pengalaman yang dimiliki seseorang sehingga pengetahuannya mengenai objek tertentu menjadi lebih kokoh. Semua pelajar benar-benar mengkonstruksikan pengetahuan untuk dirinya sendiri, dan bukan pengetahuan yang datang dari guru “diserap oleh murid (Mujis dan Reynold, 2008: 97).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dipahami bahwa belajar menurut teori konstruktivisme adalah proses aktif siswa dalam mengkonstruksikan arti sebuah teks, dialog, pengalaman fisik, dan lain-lain. Belajar juga merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai seseorang sehingga pengertiannya dikembangkan. Semua siswa benar-benar mengkonstruksikan pengetahuan untuk dirinya sendiri, dan bukan pengetahuan yang datang dari guru “diserap oleh siswa”.

Sehingga bisa dikatakan bahwa belajar adalah lebih merupakan suatu proses untuk menemukan sesuatu, daripada suatu proses untuk mengumpulkan sesuatu. Belajar bukanlah suatu kegiatan mengumpulkan fakta-fakta, tetapi suatu perkembangan pemikiran yang berkembang dengan membuat kerangka pengertian yang baru. Siswa harus punya pengalaman dengan membuat hipotesa, predikti, mengetes hipotesa, memanipulasi objek, memecahkan persoalan, mencari jawaban, menggambarkan, meneliti, berdialog, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan, dan lain-lain untuk membentuk konstruksi yang baru.

Kaitanya dengan pembelajaran, menurut teori konstruktivisme yang menjadi dasar bahwa siswa memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan siswa itu sendiri. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Oleh karena itu menurut Sukarjo dan Komarudin (2009: 56) dalam pandangan konstruktivisme sangat penting peran siswa untuk dapat membangun *constructive habits of mind*. Agar siswa memiliki kebiasaan berfikir, maka dibutuhkan kebebasan dan sikap belajar.

Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa harus siswa sendiri yang menemukan dan mentransformasikan sendiri suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus-menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru

2.1.1.2 Teori Belajar Behavioristik

Arti belajar menurut teori behavioristik lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan. Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka (Budiningsih, 2012: 20).

Menurut Harley dan Davies dalam Sagala (2007: 43) tentang prinsip-prinsip teori behavioristik yang banyak dipakai di dunia pendidikan adalah sebagai berikut.

- 1) Proses belajar dapat berhasil dengan baik apabila pembelajar ikut berpartisipasi secara aktif di dalamnya.
- 2) Materi pelajaran dibentuk dalam unit-unit kecil dan diatur berdasarkan urutan-urutan yang logis sehingga pembelajar mudah mempelajarinya.
- 3) Tiap-tiap respon perlu diberi umpan balik secara langsung sehingga pembelajar dapat mengetahui apakah respons yang diberikan telah benar atau belum.

- 4) Setiap kali pembelajar memberikan respon yang benar, ia perlu diberi penguatan. Penguatan positif ternyata memberikan pengaruh yang lebih baik daripada penguatan negatif.

Teori behavioristik memandang bahwa kegiatan belajar melibatkan aktivitas fisik dan mental. Oleh karena itu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tidak hanya meminta siswa menulis, membaca, memperhatikan, akan tetapi juga menumbuhkan kegiatan/aktivitas mental siswa, seperti memecahkan permasalahan, melakukan, bereksperimen, membuat sesuatu, sehingga terjadi perkembangan dalam diri siswa sebagai dampak dari kegiatan belajar yang tidak hanya bersifat fisik tetapi juga mental. Selain itu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar juga berarti melibatkan mental siswa dalam belajar. Kegiatan belajar tanpa melibatkan mental, akan melahirkan kegiatan belajar seperti robot dan tidak akan berkesan atau membekas lama pada diri siswa. Untuk itu perlu kiranya melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Lembar Kegiatan Siswa

2.1.2.1 Pengertian Lembar Kegiatan Siswa

Secara umum, Lembar Kegiatan Siswa (yang selanjutnya disingkat dengan LKS) merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan RPP. Menurut Komalasari (2010: 117) “LKS adalah bentuk buku untuk latihan atau pekerjaan rumah yang berisi sekumpulan soal sesuai dengan materi pelajaran”. Dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar, LKS adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa (Prastowo, 2014:203).

Pendapat lainnya mendefinisikan LKS adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang biasanya berupa petunjuk atau langkah untuk menyelesaikan tugas yang harus dikerjakan siswa dan merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa atau aktivitas dalam proses belajar mengajar (Depdiknas, 2008: 4).

Menurut Trianto (2010: 111) LKS adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. LKS memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Menurut Majid (2008: 176) LKS adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Keuntungan adanya Lembar Kegiatan Siswa adalah memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, bagi siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis.

Menurut Darmodjo dan Kaligis (1993 : 40), LKS atau Lembar Kerja Siswa merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Surachman (1998 : 46)

yang menyatakan LKS sebagai jenis hand out yang dimaksudkan untuk membantu siswa belajar secara terarah (*guided discovery activities*).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa LKS adalah berupa lembaran kerja siswa yang berisikan garis besar materi, tugas-tugas atau kegiatan siswa yang disusun secara sistematis agar memudahkan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan instruksional. Selain itu, dapat dikatakan bahwa LKS merupakan pelengkap perangkat pembelajaran yang berisi petunjuk dan langkah-langkah suatu kegiatan yang harus dilakukan siswa dan berisi sekumpulan soal sesuai dengan materi yang dipelajari.

2.1.2.2 Fungsi dan Tujuan Lembar Kegiatan Siswa

Peran LKS sangat besar dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan siswanya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri. Di samping itu LKS dapat mengembangkan keterampilan proses, meningkatkan aktivitas siswa dan dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Prastowo (2014:205) menyebutkan bahwa LKS memiliki empat fungsi yaitu 1) sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan siswa; 2) sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan; 3) sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; 4) LKS juga berfungsi untuk memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa.

Menurut Drajat (2006: 202), Pengajaran dengan menggunakan LKS atau melalui latihan-latihan dengan baik menghasilkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Siswa akan selalu dapat mempergunakan daya pikirnya yang semakin lama bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka siswa menjadi lebih teratur dan teliti dalam mendorong daya ingatnya ini berarti daya pikir bertambah.
- 2) Pengetahuan siswa bertambah dari berbagai segi, dan anak didik tersebut akan memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam. Guru berkewajiban menyelidiki sejauh mana kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam proses belajar mengajar salah satu cara ialah kemajuan tersebut melalui ulangan (tes) tertulis atau lisan.

Menurut Darmodjo dan Kaligis, 1993 : 40), tujuan dan manfaat LKS

antara lain :

- 1) Memudahkan guru dalam mengelola proses belajar, misalnya mengubah kondisi belajar dari suasana “guru sentris” menjadi “siswa sentris”.
- 2) Membantu guru mengarahkan siswanya untuk dapat menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja.
- 3) Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan sikap ilmiah serta membangkitkan minat siswa terhadap alam sekitarnya.
- 4) Memudahkan guru memantau keberhasilan siswa untuk mencapai sasaran belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dipahami bahwa penggunaan LKS pada dasarnya agar siswa tersebut bisa berpikir cepat, sehingga pelajaran yang diberikan oleh guru bisa dimengerti. Dengan penggunaan LKS diharapkan juga kepada siswa akan merasa lebih tertarik dan merasa senang karena siswa tersebut bisa mengulang kembali pelajaran yang telah diberikan oleh guru, serta mampu meningkatkan daya ingat dan daya pikir siswa tersebut bertambah. Sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik.

Menurut Prastowo (2014:206) penyusunan LKS bertujuan untuk menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan; menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan; melatih kemandirian belajar siswa; penyusunan LKS juga bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada siswa.

Adapun menurut Trianto (2010: 112) tujuan dan manfaat menggunakan LKS adalah untuk mengaktifkan siswa dalam mengembangkan konsep; mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar; melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses; membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran; sebagai pedoman guru dan siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis; membantu siswa memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar; dan membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Seperti yang diungkapkan Depdiknas (2008: 42-45) tujuan pengemasan materi pembelajaran dalam bentuk LKS adalah:

- 1) Membantu siswa untuk menemukan konsep
LKS menyetengahkan terlebih dahulu suatu fenomena yang bersifat konkrit, sederhana, dan berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. LKS memuat apa yang (harus) dilakukan siswa, meliputi melakukan, mengamati, dan menganalisis.
- 2) Membantu siswa menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan.
- 3) Sebagai penuntun belajar
LKS berisi pertanyaan atau isian yang jawabannya ada di dalam buku. Siswa akan dapat mengerjakan LKS tersebut jika membaca buku.

- 4) Sebagai penguatan
- 5) Sebagai petunjuk praktikum.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa fungsi dan tujuan LKS adalah sebagai salah satu jenis alat bantu pembelajaran berupa pedoman yang disusun dan diberikan kepada siswa dan mempunyai peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran, baik untuk guru maupun siswa yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa, membantu guru untuk mengarahkan siswanya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja, dan memudahkan guru memantau keberhasilan siswa untuk mencapai sasaran belajar. Manfaat bagi siswa adalah dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan sikap ilmiah, dan membantu membangkitkan minat terhadap alam sekitarnya.

2.1.2.3 Syarat-Syarat dalam Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa

Agar LKS yang disusun dapat mencapai fungsi dan tujuan yang diinginkan, maka dalam penyusunan LKS menurut Darmodjo dan Kaligis (1993: 41-46) harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat kontruksi dan syarat teknis.

- 1) Syarat didaktik
Syarat didaktik berarti LKS harus mengikuti asas-asas pembelajaran efektif, yaitu:
 - a) Memperhatikan adanya perbedaan individu sehingga dapat digunakan oleh seluruh siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. LKS dapat digunakan oleh siswa lamban, sedang maupun pandai. Kekeliruan yang umum adalah kelas yang dianggap homogen.
 - b) Menekankan pada proses untuk menemukan konsep-konsep sehingga berfungsi sebagai penunjuk bagi siswa untuk mencari informasi bukan alat pemberitahu informasi.

- c) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis, bereksperimen, praktikum, dan lain sebagainya.
 - d) Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri anak, sehingga tidak hanya ditunjukkan untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis maupun juga kemampuan sosial dan psikologis.
 - e) Menentukan pengalaman belajar dengan tujuan pengembangan pribadi siswa bukan materi pelajaran.
- 2) Syarat konstruksi
- Syarat konstruksi adalah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKS. Adapun syarat-syarat konstruksi tersebut, yaitu:
- a) Menggunakan bahasa yang sesuai tingkat kedewasaan anak.
 - b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.
 - c) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, artinya dalam hal-hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks.
 - d) Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka.
 - e) Mengacu pada buku standar dalam kemampuan keterbatasan siswa.
 - f) Menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keluasaan pada siswa untuk menulis maupun menggambarkan hal-hal yang siswa ingin sampaikan.
 - g) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.
 - h) Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata.
 - i) Dapat digunakan untuk anak-anak baik yang lamban maupun yang cepat.
 - j) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat dari itu sebagai sumber motivasi.
 - k) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.
- 3) Syarat Teknik
- a) Tulisan

Tulisan dalam LKS diharapkan memperhatikan hal-hal berikut:

 - (1) Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin/romawi.
 - (2) Menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik.
 - (3) Menggunakan minimal 10 kata dalam 10 baris.
 - (4) Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa.
 - (5) Menggunakan memperbandingkan antara huruf dan gambar dengan serasi.
 - b) Gambar

Gambar yang baik adalah yang menyampaikan pesan secara efektif pada pengguna LKS.
 - c) Penampilan dibuat menarik

Berdasarkan uraian beberapa syarat dalam penyusunan LKS tersebut dapat dipahami bahwa LKS merupakan suatu media yang berupa lembar kegiatan yang membuat petunjuk, materi ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS untuk menemukan suatu fakta, ataupun konsep. LKS mengubah pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered* sehingga pembelajaran menjadi efektif dan konsep materi pun dapat tersampaikan.

Oleh karena agar LKS yang disusun efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajara, maka dalam penyusunanya harus memenuhi syarat didaktik, konstruksi, dan teknik. LKS yang memenuhi syarat didaktik akan memperhatikan tahap perkembangan siswa baik fisik maupu psikis.

Artinya penyajian LKS mampu mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri siswa, tidak hanya ditunjukkan untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis maupun juga kemampuan sosial dan psikologis.

LKS yang memenuhi persyaratan konstruksi memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam LKS tersebut. Penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKS, sesuai dengan tahap perkembangan siswa. selain itu teknik penulisan LKS juga harus dipenuhi huruf yang digunakan haruslah jelas, mudah dibaca, menarik, dan disertai gambar sesuai dengan materi yang disajikan.

2.1.2.4 Kelebihan Lembar Kegiatan Siswa

LKS didesain untuk dimanfaatkan siswa secara mandiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Jika desain LKS yang dikembangkan terlalu rumit bagi siswa, maka siswa akan kesulitan dalam memahami LKS.

Walaupun LKS digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran karena bentuknya yang sederhana dan dapat menjangkau semua kalangan pelajar. Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Lismawati (2010: 40) LKS mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Dari aspek penggunaan: merupakan media yang paling mudah. Dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja tanpa harus menggunakan alat khusus.
- 2) Dari aspek pengajaran: dibandingkan media pembelajaran jenis lain, bisa dikatakan lebih unggul karena merupakan media yang canggih dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar tentang fakta dan mampu menggali prinsip-prinsip umum dan abstrak dengan menggunakan argumentasi yang realistis.
- 3) Dari aspek kualitas penyampaian pesan pembelajaran: mampu memaparkan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi, serta diagram dengan proses yang sangat cepat. Dan dari aspek ekonomi: secara ekonomis lebih murah dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya.

Adapun menurut Arsyad (2012: 38-39) beberapa kelebihan penggunaan

LKS dibandingkan media cetak lainnya adalah:

- 1) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing sehingga siswa diharapkan dapat menguasai materi pelajaran tersebut.
- 2) Di samping dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- 3) Memungkinkan adanya perpaduan antara teks dan gambar yang dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan.
- 4) Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihan.

- 5) Materi dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa dengan LKS akan memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Guru akan memiliki bahan ajar yang siap digunakan, sedangkan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar mandiri dan belajar memahami tugas tertulis yang tertuang dalam LKS. Selain itu melalui LKS memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan memberikan tantangan kepada guru untuk menyiapkan bahan ajar secara cermat. LKS juga memancing siswa agar secara aktif terlibat dengan materi yang dibahas.

2.1.2.5 Pengembangan LKS

Pengembangan LKS dapat dilakukan dengan dengan mengadaptasi langkah-langkah pengembangan Modul /Paket Belajar (Suryobroto, 2006 : 155).

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Modul dan Paket Belajar tersebut, maka LKS dapat dikembangkan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menetapkan standar kompetensi, judul, dan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar) yang ingin dicapai.
- 2) Menganalisis dan menjabarkan kompetensi dasar menjadi indikator dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Merumuskan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
 - b. Memilih dan menjabarkan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
 - c. Membuat indikator pencapaian kompetensi dasar.

Depdiknas (2008: 90) menguraikan langkah-langkah pengembangan LKS yaitu:

- 1) melakukan analisis kurikulum, SK, KD, indikator, dan materi pembelajaran; 2) menyusun peta kebutuhan LKS; 3) menentukan judul LKS; 4) menulis LKS; dan

5) menentukan alat penilaian. Struktur LKS secara umum yaitu 1) judul, mata pelajaran, semester, tempat; 2) petunjuk belajar; 3) kompetensi yang akan dicapai; 4) indikator; 5) informasi pendukung; 6) tugas-tugas dan langkah kerja; dan 7) penilaian.

Menurut T. Raka Joni (2003 : 43-45), penilaian LKS dapat diadaptasi dari cara penilaian Paket Belajar, yaitu.

- 1) Penilaian pra input, yaitu penilaian yang dilakukan segera setelah LKS selesai disusun dengan tujuan untuk pemantapan / penyempurnaan sebelum LKS disebar luaskan. Penilaian ini dilakukan oleh tim pengembang dengan cara menganalisis LKS berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dengan bantuan instrumen penilaian yang merupakan terjemahan dari kriteria tersebut.
- 2) Penilaian input, yaitu penilaian yang bertujuan mengetahui peran LKS dalam keseluruhan program uji coba. Penilaian ini dilakukan sebelum LKS diterapkan di dalam kelas. Penilaian dilakukan oleh personel yang terlibat dalam uji coba, seperti : tim pengembang, dosen, dan administrator. Cara penilaian sama dengan penilaian pra input.
- 3) Penilaian proses, yaitu penilaian yang bertujuan mengetahui seberapa jauh LKS tersebut sesuai dengan kondisi kelas yang sebenarnya, yang akhirnya akan dipakai untuk penyempurnaan atau merevisi LKS. Penilaian ini dilakukan ketika LKS sedang diterapkan. Caranya dapat dengan mengadakan observasi kelas dan wawancara dengan pihak-pihak yang terlibat.

2.1.3 Konsep Pembelajaran Tematik

Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Menurut Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata

pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Rusman (2012: 257), menyebutkan keunggulan pembelajaran tematik diantaranya yaitu:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Suryosubroto (2009: 136) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut: (1) guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi, (2) tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Trianto (2010: 91) pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.

- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Menurut Gultom (2014: 16), Ciri – ciri pembelajaran tematik yaitu berpusat pada anak, memberikan pengalaman langsung pada anak, pemisahan antarmuatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan), menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran, bersifat luwes, dan hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan kegiatan belajar yang dilakukan siswa sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya.

Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus. Adapun muatan pelajaran yang dipadukan adalah muatan pelajaran PKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Trianto (2010: 210) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik terbagi atas tiga tahap utama kegiatan pembelajaran, yaitu.

- 1) Kegiatan pendahuluan/ awal/ pembukaan
Kegiatan ini terutama dilakukan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong siswa memfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran yang baik, hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalian tentang tema yang akan disajikan, seperti bercerita atau bernyanyi.
- 2) Kegiatan inti/ penyajian
Dalam kegiatan ini lebih memfokuskan pada kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan membaca, menulis, atau berhitung. Selain itu juga diperlukan latihan latihan. Latihan yang dilakukan siswa diikuti dengan bimbingan dan koreksi atas kesalahan yang dibuatnya serta petunjuk cara memperbaikinya dari pengajar.
- 3) Kegiatan penutup/ akhir dan tindak lanjut
Sifat dari kegiatan penutup adalah untuk menenangkan. Beberapa contoh kegiatan penutup yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan atau mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pada kegiatan penutup ini dapat pula dilakukan tes dalam bentuk lisan, disamping untuk mengukur kemajuan siswa juga dapat memancing siswa lebih aktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah metode atau cara dalam memberikan materi pembelajaran yang baik dan tepat, sehingga dalam kegiatan pembelajaran terjadi kegiatan proses tanya jawab sehingga dapat mengeksplor dan mengembangkan pemikiran siswa dimana menggunakan tema yang seluruh bahasa pembelajarannya mudah dipahami sehingga dapat memfasilitasi siswa dengan baik agar siswa lebih produktif dalam membuat atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dibuat sendiri atau yang telah diberikan guru sehingga mampu memuaskan rasa ingin tahu siswa tentang dunia sekitar mereka. Tema yang diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi topik pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat

memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.

2.1.4 Pendekatan Saintifik

2.1.4.1 Pengertian Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran ilmiah. Menurut Sujarwanta (2012: 75) mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung baik menggunakan observasi, eksperimen maupun cara yang lainnya, sehingga realitas yang akan berbicara sebagai informasi atau data yang diperoleh selain valid juga dapat dipertanggungjawabkan. Dengan menggunakan metode ilmiah, maka untuk mendapatkan pengetahuan para ilmuwan berusaha untuk membiarkan realitas berbicara sendiri, membahas mendukung teori ketika prediksi teori ini sudah dikonfirmasi dan menentang teori ketika prediksinya terbukti tidak teruji.

Nurul (dalam Marjan, 2014: 4) menyebutkan pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah dan inkuiri, dimana siswa berperan secara langsung baik secara individu maupun kelompok untuk menggali konsep dan prinsip selama kegiatan pembelajaran, sedangkan tugas guru adalah mengarahkan proses belajar yang dilakukan siswa dan memberikan koreksi terhadap konsep dan prinsip yang didapatkan siswa.

Menurut Hosnan (2014: 34), pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Pengertian Pendekatan Ilmiah (*scientific approach*) dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan diterapkannya dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran dengan jalan menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pelaksanaan pembelajaran diwujudkan dengan dalam bentuk kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta. Kegiatan tersebut diharapkan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran (Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013: 3).

Merujuk dari beberapa definisi di atas, pembelajaran berpendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah dan inkuiri, dimana siswa berperan secara langsung baik secara individu maupun kelompok untuk menggali konsep dan prinsip selama kegiatan pembelajaran, sedangkan tugas guru adalah mengarahkan proses belajar

yang dilakukan siswa dan memberikan koreksi terhadap konsep dan prinsip yang didapatkan siswa. Dengan demikian dipahami bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat kepada siswa agar siswa secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

2.1.4.2 Karakteristik Pembelajaran Saintifik

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi, bantuan guru harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa (Hosnan, 2014: 34).

Selain itu, Sujarwanta (2012: 76) juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik menuntut siswa harus dapat menggunakan metode-metode ilmiah yaitu menggali pengetahuan melalui mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang, melaksanakan eksperimen, mengkomunikasikan pengetahuannya kepada orang lain dengan menggunakan keterampilan berfikir, dan menggunakan sikap ilmiah seperti ingin tahu, hati-hati, objektif, dan jujur.

Menurut Hosnan (2014: 36), karakteristik pembelajaran dengan pendekatan saintifik antara lain pembelajaran berpusat pada siswa, melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip, melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan dapat mengembangkan karakter siswa.

Menurut Abidin (2014: 130), Pendekatan pembelajaran dikatakan sebagai pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik apabila memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- 2) Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dipahami bahwa proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan saintifik akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian

maka diharapkan hasil belajar melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

2.1.4.3 Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

Metode pembelajaran dalam kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pembelajaran berbasis saintifik, karena metode tersebut dipandang mampu memberikan pengalaman tersendiri baik bagi guru maupun siswa.

Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa.
- 2) Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- 3) Terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- 4) Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- 5) Untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan siswa dalam ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
- 6) Untuk mengembangkan karakter siswa (Hosnan, 2014: 37).

Majid (2014: 193) mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan saintifik bertujuan untuk pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

2.1.4.4 Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi: menggali informasi melalui *observing*/pengamatan,

questioning/bertanya, *experimenting*/ percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, *associating*/menalar, kemudian menyimpulkan, dan menciptakan serta membentuk jaringan/*networking*. Sedangkan proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu ranah *attitude*/ sikap, *knowledge*/pengetahuan, dan *skill*/keterampilan. Hasil belajar menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Hosnan, 2014: 37).

Pendapat senada dikemukakan Daryanto (2014: 59), bahwa langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non ilmiah.

Berikut uraian langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik.

1) Mengamati

Mengamati merupakan metode pembelajaran, sehingga siswa saat mengamati dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran. Mengamati ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi (Abidin, 2014: 128). Dalam aspek mengamati terdapat (1) metode observasi, metode observasi merupakan pengamatan langsung pada objek yang akan dipelajari sehingga siswa mendapatkan fakta berbentuk data yang objektif yang kemudian dianalisis sesuai tingkat perkembangan siswa (Hosnan, 2014: 39).

2) Menanya

Menanya merupakan model *questioning*, sehingga saat bertanya siswa dapat bertanya secara luas dan menanya termasuk dalam model pembelajaran. Guru yang efektif mampu menginspirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu siswanya untuk belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan siswanya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar

yang baik (Abidin, 2014: 128). (1) Metode yang dapat digunakan dalam model *questioning* yakni metode tanya jawab. Metode tanya jawab merupakan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, siswa kepada guru, atau siswa kepada siswa (Hosnan, 2014: 50). (2) metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa-siswi dihadapkan kepada suatu masalah yang bisa berupa pertanyaan atau pernyataan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Djamarah, 2010: 87).

3) Mencoba

Mencoba merupakan metode pembelajaran, saat proses pembelajaran mencoba dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, siswa harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Agar pelaksanaan percobaan berjalan dengan lancar (1) guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid, (2) guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang digunakan, (3) perlu perhitungan tempat dan waktu, (4) guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid, (5) guru membicarakan masalah yang akan dijadikan eksperimen, (6) membagi kertas kerja kepada murid, (7) murid melakukan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8) guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal (Abidin, 2014: 128). (1) metode

eksperimen sebagai kegiatan terinci yang direncanakan untuk menghasilkan data untuk menjawab suatu masalah atau menguji suatu hipotesis agar mendapat pembuktian data yang diperoleh (Hosnan, 2014: 59). (2) metode tugas dan resitasi merupakan metode penyajian bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode ini diberikan karena dirasakan bahan pelajaran terlalu banyak, sementara waktu sedikit. (3) metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan (Djamarah, 2010 : 90).

4) Menalar

Menalar merupakan model pembelajaran, sehingga saat siswa menalar dapat digunakannya berbagai model pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 menggambarkan bahwa guru dan siswa merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi siswa harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Dengan cara ini siswa akan melakukan peniruan terhadap apa yang nyata diobservasinya dari kinerja guru dan teman sekelasnya (Abidin, 2014: 128). Pada aspek menalar terdapat (1) metode induktif yaitu metode yang digunakan dalam berfikir dengan bertolak dari hal-hal khusus ke umum. (2) metode deduktif merupakan metode berfikir yang menerapkan hal-hal

yang umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dalam bagian-bagiannya yang khusus (Hosnan, 2014: 73). Kemampuan menganalisis data adalah kemampuan mengkaji data yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengkajian ini, data tersebut selanjutnya dimaknai. Kemampuan menyimpulkan merupakan kemampuan membuat intisari atas seluruh proses kegiatan penelitian yang dilaksanakan (Abidin, 2014: 128). Pada aspek menyimpulkan terdapat metode *problem solving*, yaitu metode pemecahan masalah bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam *problem solving* dapat mencari data sampai kepada menarik kesimpulan (Djamarah, 2010: 91)

5) Mengkomunikasikan

Mengkomunikasikan merupakan model pembelajaran. Kemampuan ini adalah kemampuan menyampaikan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan baik secara lisan maupun tulisan. (Abidin, 2014: 133). Pada aspek mengkomunikasikan terdapat metode latihan, yakni suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Selain itu, metode ini dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan (Djamarah, 2010: 95).

2.1.5 Model Problem Based Learning

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Kemendiknas, 2013: 55).

Sedangkan menurut Arends (dalam Supinah, 2010: 40), *problem based learning* merupakan pembelajaran yang bertujuan merangsang terjadinya proses berpikir tingkat tinggi dalam situasi yang berorientasi masalah.

Trianto (2009: 90), menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berdasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik. Penyelidikan autentik yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian dari suatu permasalahan nyata. Menurut Nurhadi (2004: 56), *problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah yang ada di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis, kreatif dan terampil memecahkan masalah.

Howard Barrows dan Kelson (Amir, 2010: 21) mengungkapkan bahwa *problem based learning* adalah kurikulum dan proses pembelajaran.

Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk

memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengertian *problem based learning* dari beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan pembelajaran yang memusatkan siswa pada suatu masalah nyata yang autentik dan bermakna untuk ditentukan pemecahan masalahnya. Oleh karena itu, siswa akan belajar menganalisis masalah secara logis, kreatif, dan kritis serta dapat menentukan pemecahan masalah yang bervariasi.

Fokus pembelajaran ada pada konsep yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Masalah yang dijadikan fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa *problem based learning* dapat memberikan pengalaman yang kaya pada siswa. Dengan kata lain, penggunaan *problem based learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu menurut Rusman (2010: 238) tujuan *problem based learning* yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. *Problem based learning* juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas

(*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif.

Trianto (2010: 94-95) menyatakan bahwa tujuan *problem based learning* yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi pengajaran berbasis masalah dimana guru membantu siswa untuk belajar memecahkan melalui pengalaman-pengalaman pembelajaran hands-on (Jacobsen et al, 2009: 249).

Dengan demikian tujuan *problem based learning* menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan.

Problem based learning dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri. Model ini menyediakan sebuah alternatif yang menarik bagi guru yang menginginkan maju melebihi pendekatan-pendekatan yang lebih berpusat pada guru untuk menantang siswa dengan aspek pembelajaran aktif dari model itu.

Menurut Heruman (2007: 49), *problem based learning* mempunyai 5 karakteristik yaitu.

- 1) Memposisikan siswa sebagai *self directed problem solver* (pemecah masalah) melalui kegiatan kolaboratif.
- 2) Mendorong siswa untuk memecahkan masalah dan mengkolaborasinya dengan mengajukan dugaan-dugaan dan merencanakan penyelesaian
- 3) Memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian dan implikasinya serta mengumpulkan dan mendistribusikan informasi
- 4) Melatih siswa untuk terampil menyajikan temuan
- 5) Membiasakan siswa untuk merefleksi efektivitas cara berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Arends (2008: 42), *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah
Problem based learning mengorganisasikan pengajaran di sekitar masalah sosial yang penting bagi siswa. Siswa dihadapkan pada situasi kehidupan nyata, mencoba membuat pertanyaan terkait suatu permasalahan dan memungkinkan munculnya berbagai solusi untuk menyelesaikannya.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
Problem based learning melatih siswa untuk memecahkan masalah nyata yang diberikan dari berbagai disiplin ilmu
- 3) Penyelidikan autentik
Problem based learning mengharuskan siswa untuk melakukan penyelidikan autentik, menemukan solusi nyata dengan cara menganalisis dan menetapkan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan percobaan, kemudian menarik kesimpulan.
- 4) Menghasilkan produk dan mempublikasikan
Problem based learning menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau peragaan yang dapat mewakili penyelesaian masalah yang mereka temukan.
- 5) Kolaborasi
Problem based learning mengembangkan keterampilan sosial siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dengan tujuan memotivasi siswa secara berkelanjutan dalam penugasan yang lebih kompleks.

Pendapat lain mengenai karakteristik *problem based learning* dikemukakan oleh Trianto (2010: 93) yaitu: a) *problem based learning* berhubungan dengan situasi kehidupan nyata, b) *problem based learning* menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata, kemudian karya nyata tersebut direncanakan oleh siswa untuk didemonstrasikan kepada teman-temannya yang lain tentang apa yang dipelajari, c) *problem based learning* dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya.

Pendapat tersebut tidak jauh berbeda dengan pendapat Wena (2009: 91) bahwa *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik antara lain: a) belajar dimulai dengan suatu permasalahan, b) permasalahan yang diberikan harus berhubungan dengan dunia nyata, c) memberikan tanggungjawab yang besar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar siswa sendiri, d) menggunakan kelompok kecil, dan e) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk produk dan kinerja.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *problem based learning* yaitu pembelajaran berpusat pada siswa dan menekankan siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Dengan demikian, siswa lebih aktif untuk berpikir kreatif dan kritis dalam menganalisis suatu permasalahan, mengumpulkan data yang akurat untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dan

menghasilkan suatu produk tertentu yang mewakili penyelesaian masalah yang mereka temukan untuk selanjutnya dipublikasikan.

Jadi *problem based learning* tidak dirancang untuk membantu guru menyampaikan informasi dengan jumlah besar kepada peserta didik, akan tetapi *problem based learning* dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah dan keterampilan intelektualnya, mempelajari peran-peran orang dewasa dengan mengalaminya melalui berbagai situasi riil atau situasi yang disimulasikan, dan menjadi peserta didik yang mandiri dan otonom.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikemukakan bahwa *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan fakta, baik berpikir secara individu atau kelompok dan diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dibahas, kemudian peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya berupa unjuk kerja, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Menurut Riyanto (2009: 288), tahapan pembelajaran *problem based learning* yaitu :

- 1) Guru memberikan permasalahan kepada siswa
- 2) Guru mengorganisasikan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan masalah yang diberikan dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang mereka

miliki. Selain itu, siswa juga membuat rumusan masalah serta hipotesisnya.

- 3) Siswa aktif mencari informasi dan data yang berhubungan dengan masalah yang telah dirumuskan.
- 4) Siswa rajin berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dengan melaporkan data-data yang telah diperoleh.
- 5) Kegiatan penutup dilakukan apabila siswa sudah memperoleh solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

Menurut Trianto (2009: 98), tahapan untuk pembelajaran *problem based learning* dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Tahapan	Kegiatan Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru membahas tujuan pembelajaran, hal-hal yang dianggap perlu, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam melakukan kegiatan pemecahan masalah
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membagi siswa dalam kelompok dan membantu siswa dalam mengidentifikasi serta mengorganisasikan tugas-tugas yang berkaitan dengan masalah
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk dapat menjelaskan dan memecahkan masalah
4	Mengembangkan dan menjelaskan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka menjelaskan berbagai tugas kepada temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dipahami bahwa pada prinsipnya langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* diawali dengan pengenalan masalah kepada siswa, kemudian siswa diorganisasikan dalam

beberapa kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan masalah yang diberikan, selanjutnya hasil diskusi yang diperoleh dipresentasikan kepada kelompok lain dan guru sebagai fasilitator melakukan klarifikasi mengenai hasil diskusi yang diperoleh oleh setiap siswa.

Menurut Amir (2010: 27), penerapan *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu meningkatkan kemampuan siswa untuk berinisiatif, fokus pada kebermaknaan, mengembangkan keterampilan interpersonal dan dinamika kelompok, mengembangkan *self motivated* dan *self concept* siswa, serta mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa untuk memecahkan masalah.

Menurut Trianto (2010: 96) *problem based learning* memiliki banyak kelebihan antara lain.

- 1) *Student centered: problem based learning* mendorong *active learning*, memperbaiki pemahaman, retensi, dan pengembangan *lifelong learning skills*.
- 2) *Generic competencien: problem based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan *generic skills* dan *attitudes* yang diperlukan dalam prakteknya dikemudian hari.
- 3) *Integration: problem based learning* memberi fasilitas tersusunnya *integrated core curriculum*.
- 4) *Motivation: problem based learning* cukup menyenangkan bagi peserta didik dan tutor, dan prosesnya membutuhkan partisipasi seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) *Deep learning: problem based learning* mendorong pembelajaran yang lebih mendalam. Peserta didik berinteraksi dengan materi belajar, menghubungkan konsep-konsep dengan aktivitas keseharian, dan meningkatkan pemahaman mereka
- 6) *Contructivist approach*, peserta didik mengaktifkan *prior knowledge* dan mengembangkan dalam kerangka pengetahuan konseptual yang sedang dihadapi.
- 7) Meningkatkan kolaborasi antara berbagai disiplin ilmu.
- 8) *Problem Based Learning* mengurangi beban kurikulum yang berlebihan bagi peserta didik.
- 9) Realistik dengan kehidupan siswa

- 10) Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa
- 11) Memupuk sifat inkuiri siswa
- 12) Memupuk kemampuan *problem solving*.

Selain memiliki beberapa kelebihan menurut Trianto (2010: 96) *problem based learning* juga memiliki kekurangan, antara lain.

- 1) *Tutors who can't "teach"*, tutor hanya "menyenangi" disiplin ilmunya sendiri, sehingga tutor mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas sebagai fasilitator dan akhirnya mengalami frustrasi.
- 2) *Human resources*, jumlah pengajar yang diperlukan dalam proses tutorial lebih banyak daripada sistem konvensional.
- 3) *Other resources*, banyak peserta didik yang ingin mengakses perpustakaan dan komputer bersamaan.
- 4) *Rule models*, peserta didik dapat terbawa dalam situasi konvensional dimana tutor berubah fungsi menjadi pemberi pelajaran sebagaimana di kelas yang lebih besar.
- 5) *Information overload*, sampai seberapa jauh mereka harus melakukan *self directed study* dan informasi yang relevan.
- 6) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks
- 7) Sulitnya mencari problem yang relevan
- 8) Pendekatan ini memerlukan waktu yang cukup dalam proses penyelidikannya, sehingga terkadang banyak waktu yang tersita untuk proses tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *problem based learning* dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik karena menyajikan permasalahan sesuai dengan kehidupan nyata, sehingga pembelajaran semakin mendalam, sedangkan kekurangan *problem based learning* memerlukan waktu yang cukup banyak dan sulit mencari problem yang relevan. Berdasarkan beberapa teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sama halnya dengan model *problem based learning* yang juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Namun kelebihan dan kelemahan tersebut hendaknya menjadi referensi

untuk penekanan-penekanan terhadap hal-hal yang positif dan meminimalisir kelemahan-kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.1.6 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2014: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Menurut Hamalik (2007: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan.

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007: 155)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami

proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Sebagaimana yang dikemukakan Purwanto (2010: 42) bahwa hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Menurut Blom (dalam Hanafiah dan Suhana, 2010: 20-23) hasil belajar tersebut mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- 2) Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- 3) Domain psikomotor meliputi *initatory*, *preroutine*, *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan juga menyatakan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi

aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud, 2016: 3).

Oleh karena itu ruang lingkup hasil belajar siswa terdiri dari tiga aspek, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

Penilaian hasil belajar dalam kurikulum 2013 mencakup pada penilaian pada aspek sikap yang meliputi sikap spiritual (KI-1), sikap sosial (KI-2), aspek pengetahuan (KI-3) dan aspek keterampilan (KI-4). Sebagaimana yang dijelaskan dalam lampiran Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 yang dituliskan oleh Hosnan (2014: 396-397), bahwa penilaian dalam kurikulum 2013 meliputi penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Penilaian Kompetensi Sikap (*Attitude*)
Penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antarpeserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.
- 2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan (*Knowledge*)
Penilaian kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan.
- 3) Penilaian Kompetensi Keterampilan (*Skill*)
Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dipahami bahwa penilaian hasil belajar yang dimaksud dalam kurikulum 2013 haruslah bersifat autentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Penilaian hasil belajar harus dilakukan dengan menyeimbangkan

cakupan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) secara menyeluruh. Penilaian autentik yang dapat dilakukan oleh pendidik, yakni melalui penilaian kinerja (*performance assessment*), penilaian diri (*self assessment*), penilaian antarteman (*peer assessment*), penilain proyek, dan penilaian tertulis. Jenis penilaian yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penilaian diri (*self assessment*) dan penilaian antarteman (*peer assessment*).

Pada penelitian ini akan lebih difokuskan pada aspek kognitif saja, yaitu hasil belajar siswa yang dilihat dari skor yang diperoleh siswa setelah dilakukan kegiatan evaluasi hasil belajar siswa. Pada ranah kognitif meliputi perubahan-perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut (Ramayulis, 2014:34). Bloom membagi tingkat kemampuan atau tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam yaitu, pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Purwanto, 2010: 43).

Pada tahun 1990-an, Lorin Anderson yang merupakan murid dari Benyamin Bloom memimpin suatu kelompok kerja untuk memperbaiki taksonomi Bloom dalam menghadapi abad 21. Hasil dari pekerjaan tim yang dipimpin oleh Anderson ini adalah perubahan signifikan pada perbaikan struktur ranah kognitif menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan menciptakan.

Perbaikan penting yang dikemukakan Anderson adalah perubahan dari kata benda ke kata kerja. Perubahan ini disebabkan taksonomi perlu mencerminkan berbagai bentuk atau cara berpikir dalam suatu proses yang aktif. Dengan demikian penggunaan kata kerja lebih sesuai daripada kata benda. Pengetahuan merupakan hasil berpikir, sehingga diperbaiki menjadi mengingat yang menunjukkan suatu proses berpikir tingkat awal.

Pemahaman diperbaiki menjadi memahami, kemudian sintesis diubah menjadi menilai yang menunjukkan proses berpikir pada masing-masing katagori. Akibatnya urutan dari taksonomi juga berubah. Menilai ditempatkan setelah menganalisis kemudian ditempatkan menciptakan sebagai pengganti sintesis. Hal ini dilakukan untuk menempatkan hirarki dari proses berpikir yang paling mudah ke proses penciptaan yang lebih rumit dan sulit.

Berikut akan dijelaskan masing-masing katagori ranah kognitif menurut taksonomi Bloom dan taksonomi perbaikan Anderson, yaitu sebagai berikut:

a. Pengetahuan hafalan

Pengetahuan hafalan disebut Bloom dengan istilah *knowledge*, ialah tingkat kemampuan yang hanya meminta siswa untuk mengenal atau engetahui konsep, fakta, istilah tanpa harus mengerti atau menilai (Purwanto, 2010: 44). Dalam hal ini siswa hanya dituntut untuk menyebutkan kembali atau menghafal saja. Tipe pengetahuan hafalan ini termasuk tingkat yang paling rendah,

karena sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang masih kecil, misalnya untuk siswa-siswa SD/MI. Selain itu tipe ini kurang mengungkapkan kemampuan berfikir siswa, yang terpenting siswa hafal atau dapat menyebutkan tanpa memperhatikan apakah siswa mengerti atau memahami dengan apa yang dihafal atau disebutkannya tersebut.

Rumusan indikator kompetensi yang mengukur jenjang penguasaan yang bersifat ingatan/hafalan ini biasanya menggunakan kata kerja operasional, antara lain: menyebutkan, menunjukkan, mengenali, mengingat kembali, mendefinisikan menilai (Purwanto, 2010: 44). Untuk itu bentuk tes yang biasanya dipakai untuk mengungkapkan pengetahuan hafalan adalah soal-soal bentuk pilihan berganda, melengkapi, dan isian.

Berdasarkan kedua hal tersebut, maka apabila seorang guru ingin mengetahui kemampuan ingatan atau hafalan siswa-siswanya, maka hal pertama yang harus dilakukan guru adalah merumuskan indikator kompetensi yang menuntut penguasaan akan kemampuan mengingat atau menghafal. Dalam membuat soal-soal tes, tidak perlu guru membuat soal yang berupaya mengungkapkan segi pemahaman siswa atau kemampuan berpikir kritis. Cukup bentuk soal pilihan berganda atau isian yang berupa mendefinisikan, memberikan contoh, menuliskan, menyebutkan, dan sebagainya.

b. Pemahaman atau Komprehensi

Pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya menilai (Purwanto, 2010: 44).

Berdasarkan definisi tersebut jelaslah bahwa dalam komprehensi, siswa tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi siswa juga harus memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan gurunya. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Pengetahuan komprehensi dapat dibedakan dalam tiga tingkatan, yaitu (a) pengetahuan komprehensi terjemahan, (b) pengetahuan komprehensi penafsiran, dan (c) pengetahuan komprehensi ekstrapolasi, yaitu siswa mampu melihat di balik yang tertulis atau dapat memperluas persepsinya dalam arti waktu, dimensi, kasus atau masalahnya menilai (Purwanto, 2011: 44). Dengan demikian kata kerja operasional yang biasa dipakai dalam rumusan indikator kompetensi untuk jenjang pemahaman, diantaranya adalah membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memperkirakan, menentukan, dan mengambil kesimpulan.

c. Aplikasi atau penerapan

Untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menseleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru dan menerapkannya secara benar (Arikunto, 2010: 114). Dengan kata lain, pada tingkat aplikasi ini siswa dapat menerapkan pengetahuan yang ia peroleh pada situasi yang kongkret.

Pengetahuan aplikasi lebih tepat dan lebih mudah diukur dengan tes yang berbentuk uraian (tes essay) daripada tes objektif menilai (Purwanto, 2010: 45). Hal ini dikarenakan pada tingkat ini siswa dituntut untuk mengaplikasikan semua pengetahuan yang telah ia peroleh. Untuk itu kata kerja operasional untuk rumusan indikator kompetensi yang dapat dipergunakan seperti menggunakan, menerapkan, menyusun, mengklasifikasikan.

d. Analisis

Pada analisis ini siswa diminta untuk menganalisa suatu hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar (Arikunto, 2010: 115). Pada tingkat analisis siswa diharapkan dapat memahami dan sekaligus dapat memilah-milahnya menjadi bagian-bagian (Purwanto, 2010: 46). Dengan demikian pada tingkat analisis siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami dan menguraikan bagaimana proses terjadinya sesuatu, cara

bekerjanya sesuatu juga sistematikanya. Perumusan indikator kompetensi yang dapat dipergunakan untuk memenuhi tingkat analisis ini antara lain; membedakan, menemukan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan menganalisis.

e. Sintesis

Kemampuan sintesis siswa dituntut untuk dapat menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu sehingga menjadi suatu kesatuan yang terintegritas (Purwanto, 2010: 46). Misalnya siswa dapat menyimpulkan suatu kejadian hasil dari observasi. Untuk dapat melakukan sintesis ini siswa dituntut untuk berpikir kreatif, mencari-cari jawaban permasalahan tersebut yang tidak akan ditemukan jawabannya secara jelas walaupun ia membuka buku/catatannya. Merumuskan indikator kompetensi tingkat sintesis ini digunakan kata kerja operasional, antara lain; menghubungkan, mengkhususkan, mengembangkan, mengorganisasi, menyintesis, mengklasifikasikan, menyimpulkan.

Kemampuan berpikir sintesis dapat diklasifikasikan menjadi

beberapa tipe yaitu :

- a) Kemampuan menemukan hubungan yang unik, seperti kemampuan mengkomunikasikan gagasan, perasaan, atau pengalamannya dalam bentuk tulisan, gambar, symbol ilmiah dan lainnya.
- b) Kemampuan menyusun suatu rencana atau langkah-langkah operasional dari suatu tugas atau masalah yang diketengahkan.
- c) Kemampuan mengabtraksikan sejumlah besar fenomena, data atau hasil observasi menjadi teori, hipotesis, skema, model (Purwanto, 2010: 46).

f. Evaluasi

Kemampuan evaluasi maksudnya adalah, siswa diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, berdasarkan suatu kriteria tertentu (Arikunto, 2010: 115).

Menurut Sardiman (2007:49), hasil belajar yang baik dan efektif akan tercermin dalam hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. Dalam hal ini guru akan senantiasa menjadi pembimbing dan pelatih yang baik bagi para siswa yang akan menghadapi ujian. Guru harus mempertimbangkan berapa banyak dari yang diajarkan itu akan masih diingat kelak oleh subjek belajar, setelah lewat satu minggu, satu bulan, satu tahun dan seterusnya.
- 2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses pembelajaran itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian dari kepribadian bagi setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya sendiri dan orang lain.

Memperhatikan pendapat Sardiman di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar yang baik dan efektif itu, harus dapat bertahan lama dalam ingatan subjek belajar serta turut mewarnai karakteristik kepribadiannya, menjiwai cara pandangnya terhadap suatu permasalahan, sehingga hasil belajar tersebut menyatu secara utuh dalam kehidupannya ke arah yang lebih positif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Hamalik (2011: 32-33), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

antara lain faktor kegiatan, faktor asosiasi, faktor pengalaman masa lampau, faktor kesiapan belajar, faktor minat dan usaha, faktor fisiologis, dan faktor intelengensi.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7 Pendidikan PKn di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan dalam kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan (citizenship). Pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan PKN adalah Pendidikan Kewargaan negara, (Fajar 2009: 141).

Menurut Winataputra dalam Ruminiati (2007: 1.25) perbedaan PKN (N) dan PKn (n), PKN (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau , dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn (n)

adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang awalnya diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 1949.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk kehidupan sehari-hari siswa baik individual maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa (Wahab, 2008: 2.5).

Pendapat lainnya menjelaskan pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta pendahuluan bela negara agar dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Soemantri, 2001: 154).

Berdasarkan dua pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui pendidikan kewarganegaraan membekali siswa yang memiliki landasan kepribadian yang kuat dengan indikator berbudi luhur, berkepribadian mantap dan mandiri, juga memiliki pengetahuan yang luas sebagai penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi tuntutan di era globalisasi.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah proses

pembelajaran, yaitu untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sejalan dengan itu, tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan siswa; (1) mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif; (2) mau berpartisipasi secara aktif dalam segala bidang kegiatan dan bertanggung jawab; (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) mampu berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain baik secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi (dalam Ruminiati, 2007: 1.26).

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan tujuan PKn di SD/MI menurut Atha (dalam:

<http://athaanakcerdas.blogspot.com> 2011) adalah.

- 1) Memberikan pengertian dan pengetahuan serta pemahaman tentang Pancasila yang benar dan sah
- 2) Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak ke-Indonesiaan
- 3) Menanamkan nilai-nilai moral Pancasila ke dalam diri anak didik

- 4) Menggugah kesadaran anak didik sebagai warga negara dan warga masyarakat Indonesia untuk selalu mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai moral Pancasila tanpa menutup kemungkinan bagi diakomodasikannya nilai-nilai lain dari luar yang sesuai dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai moral Pancasila terutama dalam menghadapi arus globalisasi dan dalam rangka kompetisi dalam pasar bebas dunia
- 5) Memberikan motivasi agar dalam setiap tingkah laku dalam bertindak dan berperilaku sesuai dengan nilai, moral, dan norma Pancasila
- 6) Mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara dan warga masyarakat Indonesia yang baik dan bertanggung jawab serta mencintai bangsa dan negaranya.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI

merupakan sarana pembentukan sikap dan ahlak mulia sebagai warganegara sebagai salah satu tujuan PKn. Terdapat banyak materi yang harus diberikan guna tercapainya tujuan dari mata pelajaran tersebut, oleh karena itu ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara umum meliputi aspek: (1) persatuan dan kesatuan; (2) norma hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan politik; (7) kedudukan pancasila, dan; (8) globalisasi (Ruminiati, 2007: 1.26).

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkup di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu wahana yang berfungsi melestarikan nilai luhur Pancasila, mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya, serta membina pengalaman dan kesadaran warga negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Marjan, dkk. (2014: 213) dalam e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'alimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan keterampilan proses sains antara siswa yang mengikuti model pembelajaran pendekatan saintifik dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendekatan saintifik lebih baik daripada model pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains.

Penelitian Nurulita, Fajarina, dkk. (2015: 719) dalam Jurnal Bioedu, Pendidikan Biologi Universitas Negeri Surabaya yang berjudul "Validasi LKS Pratikum Berbasis *Scientific Approach* pada Materi Sistem Ekskresi." Menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model 4-D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Sampel penelitian siswa SMA Negeri 1 Maospati. Penelitian ini menghasilkan LKS Pratikum berbasis *Scientific Approach* yang layak dari segi validitas dan memenuhi syarat didaktik yang mendapat rata-rata skor 3,59; syarat konstruksi dengan rata-rata 3,89; dan syarat teknis mendapat rata-rata skor 3,91. LKS Pratikum berbasis *Scientific Approach* berhasil meningkatkan keterampilan pendekatan ilmiah siswa.

Penelitian Darmastuti (2016: ii) dalam Tesisnya yang berjudul “Pengembangan LKS IPA Berbasis Pendekatan *Scientific* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IIII SMP. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan diadaptasi dari model Borg & Gall dengan 5 tahapan utama, yaitu (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary of Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, dan (5) *Main Product Revision*. Validasi LKS dilakukan oleh 2 orang dosen ahli dan 2 orang guru IPA. Uji coba produk LKS dilakukan kepada 34 siswa di Kelas IIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu dengan teknik purposive sampling. Uji coba dilakukan dengan metode quasi eksperimen dengan desain eksperimen *non-equivalent control group design*. Instrumen yang digunakan meliputi lembar penilaian LKS IPA, soal *pretest* dan *posttest*, angket respon siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data kualitas LKS dilakukan dengan analisis deskriptif berdasarkan hasil penilaian LKS, saran dan komentar oleh validator, analisis data respon siswa dilakukan dengan analisis deskriptif berdasarkan hasil penilaian LKS oleh siswa, sedangkan analisis peningkatan keterampilan berpikir kritis menggunakan uji t dan *gain score*. Hasil dari penelitian ini adalah (1) LKS IPA berbasis pendekatan *scientific* yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik, (2) LKS IPA mendapatkan respon sangat baik dari siswa Kelas III B, (3) LKS IPA berbasis pendekatan *scientific* yang diterapkan di kelas eksperimen dapat

meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan peningkatan rerata skor sebesar 28,06 dan perolehan rerata gain score sebesar 0,51 yang tergolong dalam kategori sedang. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol tanpa menggunakan LKS IPA berbasis pendekatan *scientific* hasil pengembangan, peningkatan rerata skor yang terjadi lebih rendah yaitu 24,41 dan perolehan *gain score* yang termasuk pada kriteria sedang dengan nilai 0,43.

Penelitian yang dilakukan Smith (2011: 703) dalam *Development and Learning in Organizations: An International Journal* yang berjudul “*Integrate neuroscience into work-based learning programs: designing programs based on scientific theory*”. Artikel ini meneliti tentang komponen yang menentukan keberhasilan pembelajaran meliputi unsur-unsur lingkungan fisik, kognitif dan emosional yang memfasilitasi bagaimana orang menyimpan dan mengingat informasi. Menurut hasil penelitiannya pendekatan saintifik dalam kegiatan praktik pembelajaran dapat meningkatkan bakat, aktivitas, dan keterampilan tingkat tinggi.

Penelitian Yenice (2013: 514) dalam *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* yang berjudul *Analysis of Scientific Epistemological Beliefs of Eighth Graders*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan tingkat keyakinan epistemologis saintifik siswa kelas 8. Sampel penelitian terdiri dari 355 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui penggunaan Skala Keyakinan Saintifik epistemologis, yang dikembangkan oleh Elder (1999) dan diadaptasi ke dalam bahasa Turki oleh ACAT, Tuken dan Karadag (2010). Form Data Pribadi juga digunakan untuk memperoleh

data demografi tentang peserta. Dalam rangka untuk menentukan tingkat keyakinan epistemologis saintifik siswa, sarana dan standar deviasi dihitung untuk setiap skala. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keyakinan epistemologis saintifik siswa sekolah kelas 8 lebih dekat dengan keyakinan canggih dan tingkat menengah.

Penelitian Carey (1989: 116) dalam *International Journal of Science Education*, yang berjudul “*An experiment is when you try it and see if it works': a study of grade 7 students' understanding of the construction of scientific knowledge*”. Penelitian yang dilaporkan di sini berfokus pada kelas 7 (12 tahun) siswa untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah digunakan konstruktivis ilmu. Sebuah wawancara klinis digunakan untuk menilai pemahaman siswa tentang pengetahuan ilmiah dan inquiri. Sikap epistemologis awal siswa adalah bahwa pengetahuan ilmiah sangat sedikit diperoleh siswa. kegiatan eksperimen sebatas hanya mengamati alam daripada membangun pemahaman tentang alam. Hasil penemuannya adalah sangat memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan siantifik/ilmiah siswa.

Penelitian Masrani (2017: 1) dalam e-journal Mahasiswa FKIP Prodi Pendidikan Biologi Universitas Pasir Pengaraian, dengan judul “Pengembangan LKS IPA Terpadu Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Sistem Pernafasan Kelas VIII SMP Negeri 6 Tambusai”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pengembangan LKS menggunakan model PBL pada materi sistem pernafasan untuk kelas VIII

SMP N 6 Tambusai secara keseluruhan termasuk kedalam kategori “Layak “ hal ini didukung oleh hasil angket dari ahli materi 76,39%, ahli bahasa 75,00% dan ahli media 80,68%. Hasil uji skala perorangan 89,38%, skala kecil 89,49%, skala besar 89,26% dan guru 76,25%.

Penelitian Setianingsih (2017: iii) dalam Tesis yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di Gugus Antasari Kecamatan Gunung Sugih”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) LKS berbasis model *problem based learning* telah sesuai dengan komponen penyusun LKS, 2) LKS berbasis *problem based learning* efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan pada saat uji ahli materi mendapatkan nilai 7,38, uji desain LKS mendapat nilai 7,50 dan pada saat uji coba produk terbatas atau pun uji coba pemakaian diperluas ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dan setelah digunakan LKS berbasis *problem based learning*.

Penelitian Ashshidieqi (2015: 51) dalam Jurnal Pendidikan Geografi Universitas Negeri Surabaya, dengan judul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis *Problem Based Learning* Pada KD 1.4 Menganalisis Aspek Kependudukan Di kelas XI SMA”. Hasil penelitian menunjukkan LKS PBL dinyatakan layak sebagai bahan ajar dengan penilaian kelayakan oleh ahli materi sebesar 83% berdasarkan skala Likert masuk dalam kriteria “sangat baik”, guru geografi sebesar 89,3% dengan kriteria “sangat baik” dan ahli evaluasi sebesar 79% dengan kriteria “baik”. LKS PBL juga mendapatkan respon baik dari siswa sebesar 79,8% berdasarkan skala Likert

masuk dalam kriteria "baik". Dari penelitian hasil belajar siswa antara kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan. Melalui Uji t-test diketahui bahwa tidak ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan LKS PBL dan kelas kontrol yaitu dengan hasil perhitungan p (signifikansi) = 0,792, dimana $p > 0,05$; $0,792 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak dan berdasarkan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 75 dan kelas kontrol adalah 74. Hal ini menunjukkan tidak adanya perbedaan hasil belajar (post-test) antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Penelitian Ebtasari (2016: 925) dalam Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, dengan judul "Pengembangan *Student Worksheet* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel di SMK Negeri 7 Surabaya". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi *student worksheet* memperoleh rata-rata nilai dari validasi sebesar 3.8 atau sebesar 95% untuk materi dan 3.7 atau sebesar 92,5% untuk desain dengan kategori sangat baik. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran guru dengan kategori sangat baik ditunjukkan dengan skor akhir keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,54 atau 88,5%; hasil belajar siswa kelas eksperimen, yaitu hasil belajar ranah sikap dengan skor rata-rata 3,04 atau sebesar 76%, ranah pengetahuan dengan skor rata-rata 2.96 atau sebesar 74% dan keterampilan dengan skor rata-rata 3.36 atau sebesar 84%.

Penelitian Nugroho (2015: 96) dalam e-journal Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul "Pengembangan RPP dan LKS Berbasis *Problem*

Based Learning Pada Materi Himpunan untuk Siswa SMP Kelas VII”. Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan aspek kevalidan RPP memenuhi kriteria sangat baik dengan rata-rata total penilaian validator adalah 167,67 dan LKS memenuhi kriteria baik dengan skor rata-rata penilaian validator 140,33. Aspek kepraktisan berdasarkan hasil penilaian siswa memenuhi kriteria baik sedangkan aspek kepraktisan berdasarkan penilaian guru memenuhi kriteria sangat baik. Sementara itu, untuk aspek keefektifan berdasarkan persentase ketuntasan belajar adalah 78,125%, sehingga produk yang dihasilkan efektif digunakan.

Penelitian Kurniawati (2014: 1) dalam Jurnal Pendidikan Biologi Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang, dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Klasifikasi Tumbuhan untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas X SMA Taman Harapan Malang.” Hasil penelitian dan pengembangan telah menghasilkan perangkat pembelajaran dengan tingkat kevalidan sebesar 94,3% dengan kriteria valid. Tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran sebesar 95,6% dan 89,3% dengan kriteria baik, sedangkan tingkat keefektifan yang diperoleh dari ketuntasan klasikal kompetensi siswa (sikap, pengetahuan dan keterampilan) sebesar 87,5% dengan kriteria tinggi.

Penelitian Husniati (2016: 453) dalam Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biologi Universitas Negeri Surabaya, dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) disertai Diagram Pohon Pada Materi Fotosintesis Kelas VIII SMP Negeri 1 Sawoo.” Hasil penelitiannya 1)

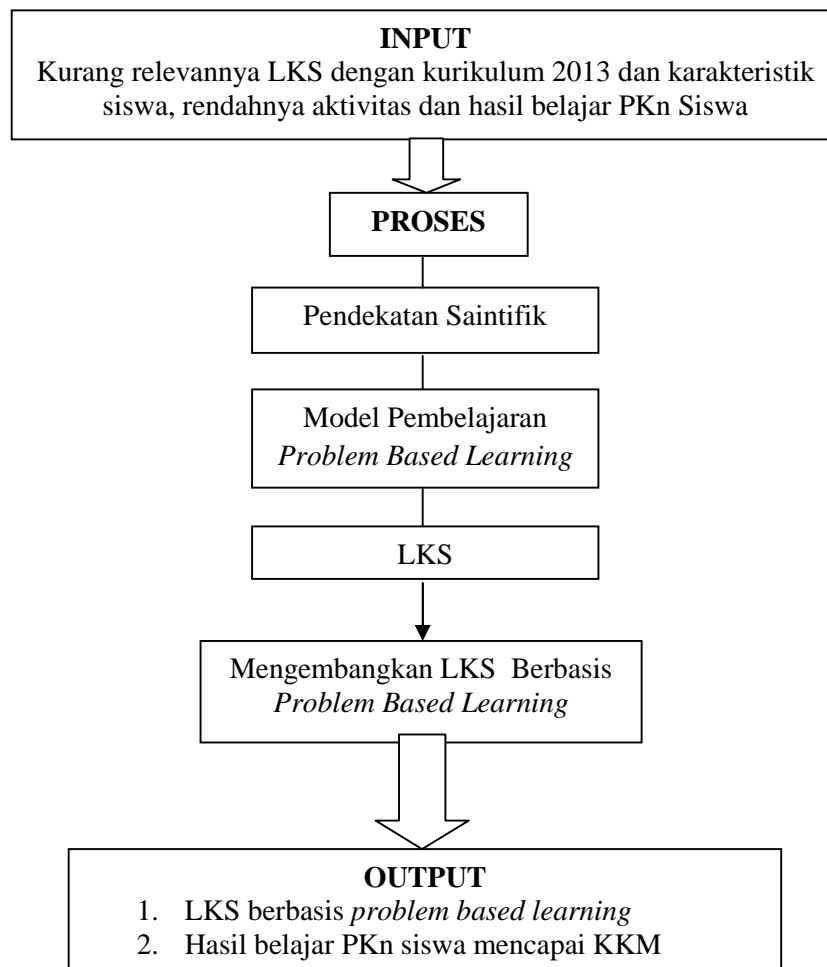
karakteristik modul berbasis PBL disertai diagram pohon pada materi Fotosintesis meliputi: belajar mandiri sesuai dengan kemampuan siswa, melatih kemampuan memecahkan masalah dengan pembelajaran sesuai sintaks PBL, mengaitkan konsep relevan dengan diagram pohon, integrasi PBL dengan diagram pohon meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor; 2) kelayakan modul berbasis PBL disertai diagram pohon pada materi Fotosintesis berdasarkan penilaian ahli termasuk kategori sangat baik (84,76%); 3) keefektifan modul berbasis PBL disertai diagram pohon ditunjukkan melalui N-gain score termasuk kategori sedang (0,41) dengan hasil belajar siswa setelah diberikan modul pembelajaran dengan nilai aspek kognitif termasuk kategori baik (79,91), aspek psikomotorik termasuk kategori sangat baik (85), aspek afektif termasuk kategori sangat baik (91).

2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian ini berupa *input*, *process* dan *output*. *Input* dari penelitian ini adalah terbatasnya bahan ajar LKS. LKS yang dikembangkan hanya berupa latihan, aktivitas belajar dan hasil belajar PKn siswa, LKS yang digunakan merupakan LKS yang diproduksi oleh penerbit bukan dari hasil pengembangan guru, langkah-langkah yang disajikan dalam LKS kurang melatih siswa melakukan proses ilmiah, menganalisis dan menemukan suatu konsep. Maka dilakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan model *problem based learning*: 1) mengamati, 2) menanya, 3) menalar, 4) mencoba, 5) menyimpulkan, dan 6) mengkomunikasikan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut peneliti mendesain LKS berbasis tematik melalui model *problem based learning* untuk mengatasi masalah kurang relevannya LKS dengan pembelajaran menurut kurikulum 2013 dan karakteristik siswa, rendahnya aktivitas dan hasil belajar PKn siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

Output yang diharapkan adalah produk LKS berbasis tematik melalui pendekatan saintifik dengan model *problem based learning* dan hasil belajar PKn siswa yang meningkat. Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

Pada gambar 2.1 tersebut, dipahami kerangka pikir dalam penelitian ini adalah dari input yang ada yaitu kurang relevannya LKS yang ada dengan kurikulum 2013 dan karakteristik siswa sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar PKn Siswa, maka dilakukan pengembangan LKS dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model *problem based learning*, sehingga diharapkan dapat menghasilkan output LKS berbasis *problem based learning* dan peningkatan hasil belajar PKn siswa.

2.4 Hipotesis

Menurut Sudjana (1991: 38), hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan jawaban dari pertanyaan penelitian. Hipotesis diturunkan berdasarkan berpikir deduktif artinya menetapkan jawaban sementara atas dasar analisis teori-teori pengetahuan ilmiah yang relevan dengan permasalahan melalui penalaran atau rasio.

Berdasarkan kerangka pikir penelitian, maka hipotesis yang akan diuji kebenarannya adalah:

1. Hipotesis Pertama:

Terwujudnya pengembangan LKS sebagai produk yang efektif dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung

2. Hipotesis Kedua:

Adanya perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain *research and development*, yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil suatu pendidikan. Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah desain penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008: 407). Berdasarkan pengertian tersebut dipahami bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu desain penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru dengan cara melakukan beberapa kali pengujian sampai ditemukan produk baru yang efektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Desain penelitian pengembangan ini berdasarkan adaptasi langkah-langkah model pengembangan dari Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian dalam bidang pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2008: 298) adalah sebagai berikut: 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk, 8) uji coba lapangan, 9) revisi produk akhir, 10) desiminasi dan implementasi.

Pada penelitian ini bertujuan mengembangkan LKS berbasis *problem based learning*. Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah desain Eksperimental Semu (Quasi-ED) dengan menggunakan bentuk *intact group comparison*. Rancangan penelitian *intact group comparison* atau disebut juga rancangan *static group comparison*.

Rancangan penelitian *intac group desain* ini sebenarnya berasal dari kelompok subjek yang sama dan berhubungan. Dalam rancangan ini sekelompok subjek yang diambil dari populasi tertentu dikelompokkan secara rambang menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan tertentu dalam waktu tertentu, sedangkan kelompok control tidak. Kedua kelompok subjek itu kemudian dikenakan pengukuran atau observasi (tes) yang sama (Setyosari, 2010: 156).

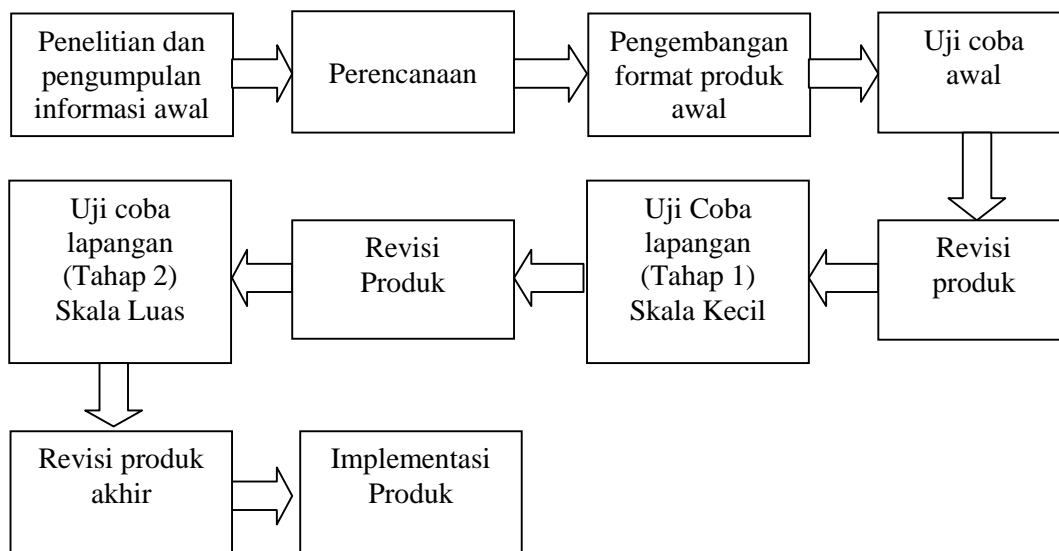
Berdasarkan desain penelitian tersebut maka kegiatan penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil belajar PKN kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan). Sebagai kelas eksperimen (yang menggunakan LKS berbasis *problem based learning*) yaitu siswa kelas III MIN 1 Bandar Lampung dan siswa kelas III MIN 8 Bandar Lampung sebagai kelas control (yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning*).

Tabel 3.1 Desain Eksperimental Semu

Kelas Eksperimen	Menggunakan LKS berbasis <i>problem based learning</i>	Tes
Kelas Kontrol	Menggunakan LKS yang Sudah Ada	Tes

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah adaptasi model pengembangan dari Borg and Gall seperti dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan (Adaptasi dari Model Penelitian Pengembangan Borg and Gall)

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg and Gall di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pengumpulan informasi awal diperoleh melalui wawancara dan diskusi dengan guru dan siswa untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data melalui angket untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan LKS berbasis *problem based learning*, dari pengumpulan data itu maka akan diketahui apakah LKS sangat dibutuhkan untuk dikembangkan.

2) Perencanaan

- a. Menentukan KD dan materi yang perlu dikembangkan di kelas III MI pada semester genap.
- b. Merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan KD yang telah dipilih.
- c. Menyusun analisis kebutuhan LKS untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan LKS, dengan kisi-kisi instrumen penilaian kebutuhan sebagai berikut.
 - a) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kebutuhan Guru

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket penilaian kebutuhan guru

No	Aspek yang akan diketahui	Indikator
1	Keberadaan LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap mata pelajaran dilengkapi LKS 2. Menggunakan LKS buatan guru sendiri 3. Guru memahami LKS tersebut
2	Manfaat LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebermanfaatan LKS berbasis <i>problem based learning</i> 2. Efektivitas LKS berbasis <i>problem based learning</i>
3	Permasalahan dalam pengembangan LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permasalahan yang dihadapi guru dalam mengembangkan LKS 2. Kemampuan dalam mengembangkan LKS 3. Kemungkinan pengembangan LKS 4. Metode pembelajaran yang digunakan dalam menggunakan LKS 5. Respon pengembangan LKS
4	Pemecahan masalah	Upaya menggunakan LKS untuk meningkatkan hasil belajar siswa
5	Kebutuhan pengembangan LKS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan LKS yang dibutuhkan 2. Komitmen pengembangan LKS

- b) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kebutuhan Siswa

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket penilaian kebutuhan siswa

No	Aspek yang akan diketahui	Indikator
1	Potensi yang mendukung pengembangan LKS	1. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM 2. Hasil belajar siswa belum memuaskan 3. Kebutuhan siswa terhadap pemahaman materi 4. Alokasi waktu yang disediakan guru memadai
2	Masalah yang dihadapi	5. Kemenarikan LKS yang tersedia dalam mendukung pemahaman dan kegiatan pembelajaran 6. Kemudahan LKS yang tersedia
3	Kebutuhan akan pengembangan LKS	7. Kebutuhan LKS dalam bentuk yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar

3) Pengembangan Format Produk Awal

Setelah melakukan perencanaan langkah selanjutnya adalah pengembangan format produk awal LKS berbasis *problem based learning*. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan pada pengembangan produk awal adalah (Prastowo, 2011: 217) .

- a. Menentukan unsur-unsur LKS yang terdiri dari enam unsur, yaitu (1) judul/halaman muka (2) kata pengantar (3) daftar isi (4) KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran (5) petunjuk penggunaan LKS (6) langkah-langkah pembelajaran LKS berbasis *problem based learning*, dan (7) uji kompetensi.
- b. Mengumpulkan materi yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan.
- c. Mendesain tampilan LKS.

- d. Menyusun unsur-unsur LKS sesuai dengan desain yang dibuat.
- e. *Editing* untuk menghasilkan produk awal.
- f. *Finishing* produk awal berupa LKS dalam bentuk LKS berbasis *problem based learning*.

Syarat pengembangan penyusunan LKS dan langkah-langkah *problem based learning*, sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Kesesuaian dengan Syarat Penyusunan LKS

Untuk mengetahui apakah LKS yang dikembangkan memenuhi kategori kelayakan, maka harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis.

Tabel 3.4 Instrumen Kelayakan LKS Berdasarkan Syarat Pengembangan LKS

No	Syarat	Indikator	Alternatif Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Syarat didaktik	1. Memperhatikan adanya perbedaan individu		
		2. Menekankan pada proses untuk menemukan konsep-konsep		
		3. Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa		
		4. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika		
		5. Menentukan pengalaman belajar dengan tujuan pengembangan pribadi siswa bukan materi pelajaran		
2	Syarat konstruksi	1. Menggunakan bahasa yang sesuai tingkat kedewasaan anak		
		2. Menggunakan struktur kalimat yang jelas		
		3. Memiliki tata urutan		

		pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		
		4. Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka		
		5. Mengacu pada buku standar dalam kemampuan keterbatasan siswa		
		6. Menyediakan ruang bagi siswa untuk menulis atau menggambarkan hal-hal yang siswa ingin sampaikan		
		7. Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek		
		8. Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata		
		9. Dapat digunakan untuk anak-anak baik yang lamban maupun yang cepat		
		10. Memiliki tujuan belajar yang jelas		
		11. Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya		
3	Syarat Teknik	1. Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin/romawi		
		2. Menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik		
		3. Menggunakan minimal 10 kata dalam 10 baris		
		4. Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa		
		5. Menggunakan memperbandingkan antara huruf dan gambar dengan serasi		
		6. Gambar menyampaikan pesan secara efektif pada pengguna LKS		
		7. Penampilan dibuat menarik		

Sumber: Darmodjo dan Kaligis (1993: 41-46)

b) Kesesuaian dengan Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Learning

LKS yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning*, sehingga untuk menguji kelayakan LKS yang dikembangkan hendaknya memiliki kesesuaian dengan langkah-langkah *problem based learning* tersebut. Berikut instrumen penilaian kelayakan LKS yang dikembangkan berbasis *problem based learning*.

Tabel 3.5 Instrumen Kelayakan LKS Berdasarkan Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

No	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Memberikan permasalahan kepada siswa		
2	Mendiskusikan masalah		
3	Membuat rumusan masalah serta hipotesisnya		
4	Mencari informasi dan data		
5	Menganalisis dan mengevaluasi		
6	Membuat laporan		
7	Menyampaikan laporan hasil pembahasan		

Sumber: Riyanto (2009: 288)

4) Uji Coba Awal

Uji coba awal diajukan kepada ahli materi dan ahli desain, yaitu dosen ahli materi dan ahli desain di Universitas Lampung. Uji coba awal peneliti lakukan dengan cara memvalidasi 2 aspek, yaitu aspek desain dan aspek materi atau konten, oleh ahli materi pembelajaran. Validasi isi dilakukan oleh ahli yang kompeten terhadap LKS, materi tematik dan pendekatan saintifik. Validasi isi diperlukan untuk menilai kelayakan

LKS yang dikembangkan, dilakukan dengan cara pemberian angket sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Berikut instrumen penilaian penilaian LKS ahli desain dan ahli materi.

a. Instrumen Validasi Ahli Desain

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen validasi ahli desain

No	Aspek Yang Dievaluasi	Indikator	Sub Indikator
1	Kemenarikan LKS	Komposisi warna	Kesesuaian warna Kualitas warna
		Keterbacaan teks	Jenis teks Ukuran teks
		Keselarasan isi dan sampul	Konsistensi isi dan sampul
		Penggunaan gambar/animasi dalam LKS	Jenis animasi Ukuran gambar animasi
2	Interaktivitas	Kemudahan interaktivitas	Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran
3	Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan LKS	Jenis LKS Ukuran tebal
		Kemudahan penerapan	Mudah dipahami
		Ketersediaan petunjuk	Kesesuaian petunjuk
4	Peran LKS dalam proses pembelajaran	Kejelasan uraian materi dan contoh	Materi dan contoh jelas
		Memungkinkan siswa belajar mandiri	Adanya arahan dalam setiap kegiatan
		Penumbuhan motivasi belajar	Menumbuhkan motivasi belajar siswa

b. Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.7 kisi-kisi Instrumen validasi ahli materi

No	Aspek Subtansi Yang Dievaluasi	Indikator	Sub Indikator
1	Aspek tujuan pembelajaran	Kesesuaian indikator dan tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD	Indikator pembelajaran sesuai dengan KI dan KD
			Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD
			Indikator pembelajaran sesuai dengan taraf berpikir siswa
		Kesesuaian Uraian Materi dengan KI dan KD	Materi dalam LKS sesuai dengan semua Kompetensi Inti (KI)
			Materi dalam LKS sesuai dengan semua Kompetensi Dasar (KD)
			LKS menyajikan materi yang dilengkapi dengan berbagai representasi yang ditinjau dari KI, KD, dan Indikator
2	Aspek materi	Keakuratan materi	fakta dan fenomena yang ada dalam LKS sesuai dengan kenyataan dan efisien dalam pembelajaran
			Sajian gambar, tabel, diagram atau ilustrasi efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa
			Istilah-istilah yang digunakan dalam LKS sesuai dengan karakteristik siswa
		Kemutakhiran Materi	Daftar pustaka yang dirujuk merupakan pustaka terbaru
			Materi yang disajikan mencerminkan peristiwa, kejadian atau kondisi termasa kini (<i>up to date</i>)

3	Bahasa	Tata bahasa materi	LKS menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar atau baku
			Pesan dan informasi yang ada dalam LKS disampaikan dengan bahasa yang menarik dan tidak menimbulkan ambiguitas
			Bahasa yang digunakan dalam LKS tepat sehingga dapat menjelaskan konsep sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa
4	Pengembangan LKS	Pengembangan LKS berbasis <i>problem based learning</i>	Pengembangan LKS telah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran <i>problem based learning</i>

5) Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan revisi/perbaikan desain sesuai saran dan masukan dari tim ahli materi pembelajaran, sehingga dapat diuji coba ke subjek uji coba.

6) Uji Coba Lapangan (Tahap 1)

Pada uji coba produk tahap 1 ini dilakukan dalam skala kecil di satu sekolah yaitu kelas III MIN 9 Bandar Lampung dengan jumlah siswa sebanyak 6 (enam) orang siswa. uji coba lapangan dalam skala kecil ini diperlukan untuk menilai efektivitas LKS yang peneliti kembangkan. Dalam uji coba lapangan tahap 1 ini diperoleh data kuantitatif dari tes hasil belajar siswa. Data kuantitatif tersebut peneliti gunakan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran, barulah dilakukan revisi produk. Uji coba produk

LKS dengan bentuk LKS berbasis tematik pada tahap 1 ini hanya peneliti terapkan dengan skala kecil karena keterbatasan waktu dan biaya.

7) Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk tahap 1 selanjutnya peneliti melakukan revisi produk. Setelah dilakukan revisi produk barulah peneliti melakukan uji coba tahap selanjutnya.

8) Uji Coba Lapangan (Tahap 2)

Pada uji coba lapangan tahap 2 ini, pengujian dilakukan untuk menguji hasil belajar siswa setelah menggunakan LKS berbasis *problem based learning*. Uji coba produk ini dilakukan tetap pada siswa kelas III di MIN 9 Bandar Lampung dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 38 orang siswa. Tujuan dari pengujian skala besar ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan telah menunjukkan keefektifan sebagaimana kriteria yang telah ditetapkan atau tidak.

9) Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir ini peneliti lakukan untuk kesempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba lapangan skala besar (tahap II). Revisi tahap akhir ini peneliti lakukan agar LKS berbasis *problem based learning* untuk kelas III MI ini ketika didesminasikan dan diimplementasikan kepada pada pengguna benar-benar merupakan hasil uji validasi oleh ahli dan dengan mempertimbangkan masukan-masukan dari para siswa yang mewakili subjek uji coba sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif dalam penggunaannya pada proses pembelajaran.

10) Implementasi Produk

Setelah produk final, dilanjutkan dengan mengimplementasikan produk tersebut kepada sampel penelitian sebagai kelas eksperimen yaitu siswa kelas III MIN 1 Bandar Lampung dan siswa kelas III MIN 8 Bandar Lampung sebagai kelas kontrol.

3.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

3.3.1 Definisi Konseptual Variabel Penelitian

- 1) Pengembangan LKS berbasis *problem based learning* sebagai variabel bebas adalah melakukan kegiatan mengembangkan lembaran kegiatan siswa yang dirancang dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema melalui langkah-langkah *problem based learning* meliputi: menggali informasi melalui *observing/* pengamatan, *questioning/*bertanya, *experimenting/*percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, *associating/*menalar, kemudian menyimpulkan, dan menciptakan serta membentuk jaringan/*networking* (Hosnan, 2014: 37).
- 2) Hasil belajar sebagai variabel terikat adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Mudjiono, 2013: 3).

3.3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

- 1) Pengembangan LKS berbasis *problem based learning* adalah mengembangkan lembar kegiatan siswa yang efektif melalui proses

pembelajaran mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan hasil pembelajaran.

- 2) Hasil belajar PKn adalah skor total dari pengetahuan yang seharusnya diketahui siswa berkaitan dengan sila keempat Pancasila, melalui test objektif berbentuk pilihan ganda dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar PKn Siswa

Materi	Nomor Soal	Jumlah Soal
Bunyi sila keempat Pancasila	17	1
Makna simbol sila keempat Pancasila	10, 11	2
Contoh pengamalan sila keempat Pancasila	1, 2, 6, 9, 12, 13, 14, 19 20	9
Contoh perilaku yang tidak mengamalkan sila keempat Pancasila	3, 4, 8, 18	4
Manfaat pengamalan sila keempat Pancasila	5, 7, 15, 16	4
Jumlah		20 Soal

3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kota Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 755 orang siswa yang berasal dari 12 MIN yang ada di Kota Bandar Lampung dengan perincian sebagai berikut.

Tabel 3.9 Jumlah Siswa Kelas III MIN di Kota Bandar Lampung

No	Sekolah	Jumlah Siswa
1	MIN 1 Bandar Lampung	78
2	MIN 2 Bandar Lampung	76
3	MIN 3 Bandar Lampung	60
4	MIN 4 Bandar Lampung	64
5	MIN 5 Bandar Lampung	98
6	MIN 6 Bandar Lampung	67
7	MIN 7 Bandar Lampung	39
8	MIN 8 Bandar Lampung	62
9	MIN 9 Bandar Lampung	38
10	MIN 10 Bandar Lampung	69
11	MIN 11 Bandar Lampung	40
12	MIN 12 Bandar Lampung	64
Total Keseluruhan		755

Sumber: Data siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

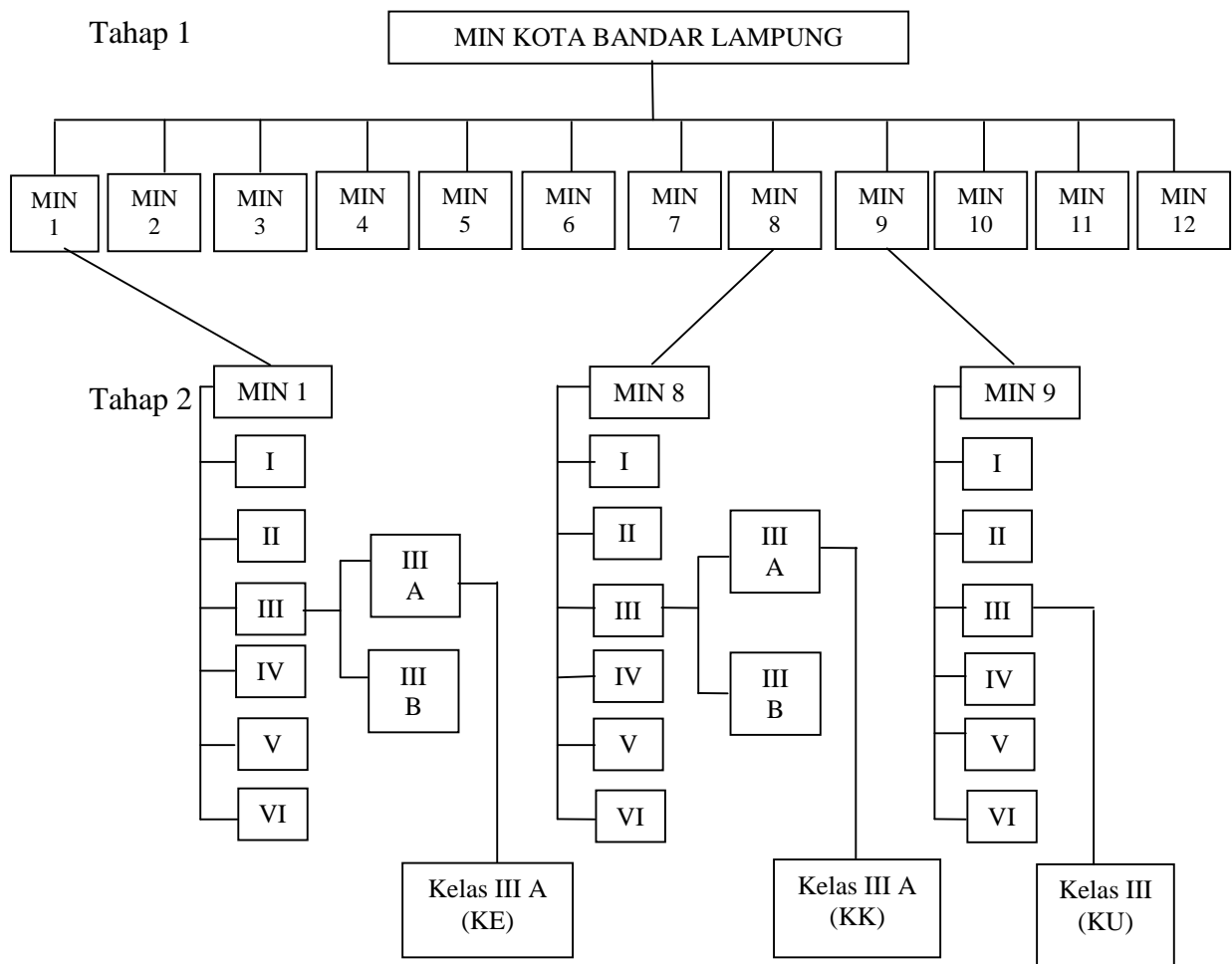
3.4.2 Sampel Penelitian

Siswa yang dipilih sebagai sampel, yakni siswa kelas III A di MIN 1 Bandar Lampung yang berjumlah 32 orang (sebagai kelas eksperimen), dan siswa kelas III A di MIN 8 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang (sebagai kelas kontrol). Adapun siswa kelas III di MIN 9 Bandar Lampung berjumlah 38 orang sebagai kelompok uji coba produk. Dengan demikian jumlah keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah 62 orang siswa kelas III MIN di Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017, sebagai sampel dari populasi sebanyak 775 orang siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *multistage random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara bertahap lebih dari satu kali untuk mendapatkan calon responden yang diinginkan dengan probabilitas yang sama. Teknik ini digunakan dengan alasan seluruh MIN di Kota Bandar Lampung telah menggunakan kurikulum 2013,

sehingga memiliki peluang yang sama menjadi sampel penelitian. Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan biaya serta memudahkan dalam menentukan sampel maka digunakan teknik *multistage random sampling* dalam menentukan sampel dalam penelitian ini.

Prosedur pengambilan sampel dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut: (1) Tahap pertama yaitu memilih populasi dan membagi populasi menjadi beberapa fraksi kemudian diambil sampelnya secara acak. (2) Tahap kedua yaitu sampel fraksi yang dihasilkan dibagi lagi menjadi beberapa fraksi yang lebih kecil kemudian diambil sampelnya. Sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2 Tahapan Pengambilan Sampel Penelitian

Keterangan:

KE: Kelas Eskperimen

KK: Kelas Kontrol

KU: Kelas Ujicoba

Berdasarkan tahapan pengambilan sampel tersebut, maka sampel terpilih adalah siswa kelas III A MIN 1 Bandar Lampung sebanyak 32 orang sebagai kelas eskperimen, dan siswa kelas III A MIN 8 Bandar Lampung sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Sedangkan kela uji coba produk adalah siswa kelas III MIN 9 Bandar Lampung. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Sampel Penelitian Siswa Kelas III MIN Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017

No	Sekolah	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	MIN 1 Bandar Lampung	III A	32	Kelas Eksperimen
2	MIN 8 Bandar Lampung	III A	30	Kelas Kontrol
	Total		62	

Sumber: Data siswa kelas III MIN Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan angket.

1) Tes Tertulis untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa

Teknik tes tertulis, yaitu memberikan tes tertulis kepada siswa untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran PKn sebanyak 20 soal pilihan ganda. Penyusunan alat ukur bertolak pada indikator masing-masing kompetensi yang ingin dicapai.

2) Angket untuk Mengetahui Kelayakan LKS yang Dikembangkan

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup sebagaimana yang dikemukakan Arikunto (2012: 151), angket tertutup adalah angket yang disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih pada kolom yang sudah disediakan dengan memberikan tanda centang (). Angket diberikan kepada tim ahli materi yaitu Bapak Dr. Irawan S., M.S. dan ahli desain LKS berbasis *problem based learning* yang dikembangkan yaitu Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd.

Kemudian skala yang digunakan untuk angket tersebut dengan ketentuan *Skala Guttman*, dimana skala tipe pengukuran ini menurut Sugiyono (2008: 96), akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya” atau “tidak”. Untuk pertanyaan positif dengan jawaban “ya” diberi skor 1, sedangkan untuk pertanyaan negatif dengan jawaban “tidak” diberi skor 0.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah ”penelitian menyelidiki benda-benda tertulis dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan transkrip buku, surat kabar, majalah, prestasi, leger, agenda, dan sebagainya” (Arikunto, 2012: 188). Sehubungan dengan penelitian ini, maka dokumen yang digunakan yaitu dokumen tentang sejarah berdirinya madrasah, data guru dan siswa, sarana pembelajaran, kurikulum, buku referensi dan data tertulis lainnya yang diperlukan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang diuji adalah instrumen yang mengukur hasil belajar PKn siswa. Sebelum diberikan kepada responden penelitian dilakukan uji instrumen penelitian sehingga layak untuk mengukur hasil belajar PKn siswa dalam penelitian ini. Instrumen yang mengukur hasil belajar PKn siswa sebelumnya dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Untuk lebih lengkapnya mengenai pengujian instrumen tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut.

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah melihat apakah alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas instrumen penelitian dimaksudkan untuk menguji validitas butir-butir instrumen dengan cara menghitung korelasi antara setiap skor butir instrumen dengan skor total dengan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (\text{Arikunto, 2012: 87})$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

$\sum X$ = jumlah skor dalam sebaran X

$\sum Y$ = jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum XY$ = jumlah hasil skor X dengan skor Y yang berpasangan

$\sum X^2$ = jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$ = jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

N = banyaknya subjek skor X dan skor Y yang berpasangan.

Kaedah keputusannya sebagai berikut:

- 1) Antara 0,800 – 1,00 : sangat tinggi
- 2) Antara 0,600 – 0,800 : tinggi
- 3) Antara 0,400 – 0,600 : cukup
- 4) Antara 0,200 – 0,400 : rendah
- 5) Antara 0,00 – 0,200 : sangat rendah. (Arikunto, 2012: 89)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

Jika nilai t dari perhitungan lebih besar dari nilai t dari tabel pada taraf signifikan 0,05 maka butir soal tersebut dikatakan valid. Begitu pula sebaliknya apabila nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel pada taraf signifikan 0,05 maka butir soal tersebut tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Melihat apakah suatu alat ukur mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam waktu dan tempat yang berbeda. Untuk menentukan reliabilitas dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali lagi saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik konsistensi internal k1 dengan rumus Kuder and Richardson (KR21)

$$r = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{M(K-M)}{KxS^2} \right]$$

Keterangan:

K = Jumlah Soal

M = Skor rata-rata

S = Varians semua butir soal (Arikunto, 2010: 100)

3.6.3 Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan

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

Keterangan:

P: Indeks kesukaran

B: Banyaknya siswa yang menjawab benar untuk item soal

J: Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Kriteria uji taraf kesukaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Supardi, 2015: 88):

- 1) indeks kesukaran 0,00 – 0,30 adalah butir instrumen sukar
- 2) indeks kesukaran 0,31 – 0,70 adalah butir instrumen sedang
- 3) indeks kesukaran 0,71 – 1,00 adalah butir instrumen mudah

3.6.4 Daya Pembeda

Daya pembeda butir instrumen penilaian adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai atau berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Kriteria uji daya pembeda yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) 0,00 – 0,20 : daya pembeda butir soal jelek
- 2) 0,21 – 0,40 : daya pembeda butir soal cukup
- 3) 0,41 – 0,70 : daya pembeda butir soal baik
- 4) 0,71 – 1,00 : daya pembeda butir soal baik sekali

5) Negatif : Semuanya tidak baik/dibuang saja

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Pengujian Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terwujudnya pengembangan LKS sebagai produk yang efektif dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung. Pengujian hipotesis pertama dengan menguji validasi isi yang dilakukan oleh ahli yang kompeten terhadap bahan ajar, materi tematik dan model pembelajaran *problem based learning*. Validasi isi diperlukan untuk menilai kelayakan produk LKS yang dikembangkan, dilakukan dengan cara pemberian angket sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

3.7.2 Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak adanya perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

Ha: Adanya perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

Menguji hipotesis kedua dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan dua rata-rata. Prosedur pengujian efektivitas pengembangan LKS berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung dilakukan analisis data dengan teknik uji t *independent (independent sample t test)* melalui analisis hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.

Rumus yang digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung adalah menggunakan analisis uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Yusri, 2009: 128})$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata data kelompok 1 (X_1)

\bar{X}_2 = rata-rata data kelompok 2 (X_2)

s_1^2 = varians data kelompok 1 (X_1)

s_2^2 = varians data kelompok 2 (X_2)

n_1 = banyaknya data kelompok 1 (X_1)

n_2 = banyaknya data kelompok 2 (X_2)

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil laporan penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Terwujudnya pengembangan LKS sebagai produk yang efektif dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung.
2. Adanya perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning* di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Kota Bandar Lampung. Rata-rata hasil belajar PKn siswa yang menggunakan LKS berbasis *problem based learning* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang tidak menggunakan LKS berbasis *problem based learning*.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. LKS berbasis *problem based learning* berhasil diwujudkan berkat dukungan dan motivasi para guru di lokasi penelitian yang membutuhkan LKS yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi lebih baik lagi dan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah siswa sesuai dengan pembelajaran dalam kurikulum 2013. Akan tetapi kendala yang dihadapi

dalam mengembangkan LKS berbasis *problem based learning* adalah kurangnya waktu, biaya, fasilitas dan kemampuan guru yang mendukung pengembangan LKS tersebut dengan lebih efektif dan efisien.

2. Penggunaan LKS berbasis *problem based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Akan tetapi Penggunaan LKS berbasis *problem based learning* memerlukan kondisi pembelajaran yang aktif, nyaman, dan aman. Dimana siswa selalu didorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan selalu diberikan penguatan positif sehingga merasa nyaman dan aman mengikuti pembelajaran tanpa takut salah ataupun ragu-ragu dalam memecahkan masalah.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, LKS berbasis *problem based learning* dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya dan menjadi salah satu sumber belajar untuk belajar mandiri di rumah.
2. Bagi guru, LKS berbasis *problem based learning* dapat dijadikan salah satu media dalam melaksanakan pembelajaran dan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, LKS berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, sehingga mutu pendidikan sekolah semakin meningkat.
4. Bagi peneliti lain, LKS berbasis *problem based learning* sebagai salah satu acuan dan menambah rujukan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Amir, M.Taufiq. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajaran di Era Pengetahuan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Anderson, L. W. and David R. Krathwohl, D. R., et al (Eds.). 2002. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston. Allyn & Bacon.
- Anwar, Khairul. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pelajaran IPA Materi Pokok Zat dan Wujudnya di Kelas IV SD Negeri 064977 Bhayangkara T.P. 2013/2014. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Medan*. Volume 02 Nomor 01, Tahun 2014, hal. 45 – 54.
- Arends. 2008. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Bina Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Carey, Susan. 1989. An experiment is when you try it and see if it works': a study of grade 7 students' understanding of the construction of scientific knowledge. *International Journal of Science Education*. Vol. 11, Special Issue, hal. 116 – 135.
- Darmodjo, H dan Kaligis, J. 1993. *Pendidikan IPA II*. Jakarta. Dirjen Dikti.
- Darmastuti, Anggita. 2016. Pengembangan Lks IPA Berbasis Pendekatan Scientific untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas

VII SMP. *Tesis*. Yogyakarta. Prodi Pendidikan IPS Fakultas MIPA Universitas Negeri

- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Pedoman Penyusunan LKS SD/MI*. Jakarta. Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Drajat, Zakiyah. 2006. *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Ebtasari, Dyahna. 2016. Pengembangan Student Worksheet Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, hal. 925 – 943.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Fatimah, Siti. 2014. Pengembangan LKS Berbasis Problem Based Learning Materi Pengukuran Kelas X SMA. *Jurnal FKIP Universitas Lampung*. Volume 02 Nomor 06, Tahun 2014, hal, 312 – 328.
- Gultom, Syawal. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Kemdikbud.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang & Suhana, Cucu, 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. Refika Aditama.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Husniati. 2016. Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) disertai Diagram Pohon Pada Materi Fotosintesis Kelas VIII SMP Negeri 1 Sawoo. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biologi Universitas Negeri Surabaya*. Volume 01 Nomor 02, hal. 453 – 470.

- Johari Marjan, I.B. Putu Arnyana, dan I.G.A. Nyoman Setiawan. 2014. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Nusa Tenggara Barat. *E-Journal Program Pascasarjana*. Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA Volume 4 Tahun 2014, hal, 118 – 127.
- Joni, T. Raka. 2003. *Pengembangan Paket Belajar*. Jakarta. Depdikbud
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung. Refika Aditama.
- Kurniawati. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Klasifikasi Tumbuhan untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas X SMA Taman Harapan Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Fakultas MIPA Universitas Negeri Malang*. Volume 02 Nomor 02, hal. 114 – 129.
- Kusuma, Luckey Sardian Ratna. 2014. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Fakultas Teknik Unversitas Negeri Surabaya. Volume 03 Nomor 03, hal. 455 – 468.
- Lismawati. 2010. Pengoptimalan Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMA Raudlatul Ulum Kapedi-Sumenep. *Tesis*. Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Marjan, dkk. 2014. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *e-Journal Program Pascasarjana*. Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 01, Nomor 01, hal. 213 – 230.
- Masrani. 2017. Pengembangan LKS IPA Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Sistem Pernafasan Kelas VIII SMP N 6 Tambusai. *Jurnal Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*,

- Universitas Pasir Pengaraian*. Volume 01 Nomor 01, Tahun 2017, hal. 1 – 18.
- Mujis dan Reynold. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Nanang Budi. 2015. Pengembangan RPP dan LKS Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Himpunan Untuk Siswa SMP Kelas VII. *e-journal Universitas Negeri Yogyakarta*. Volume 01 Nomor 01, hal. 96 – 118.
- Nurhadi, Burhan Yasin, Agus Gerrad Senduk. 2004. *Pendekatan Kontekstual*. Surabaya. Publisher.
- Nurulita, Fajarina, dkk. 2015. Validasi LKS Pratikum Berbasis *Scientific Approach* pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Bioedu Pendidikan Biologi*. Fakultas MIPA Universitas Negeri Surabaya. Volume 04 Nomor 01, hal. 719 – 732.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press.
- Ramayulis. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta. Kalam Mulia.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran (sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas)*. Jakarta. Kencana Predia Media Group.
- Rizkiyah, Putri. 2015. Validitas LKS Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Bioedu*. Pendidikan Biologi Fakultas MIPA Universitas Negeri Surabaya. Volume 04 Nomor 01 Juni 2015, hal, 90 – 115.
- Ruminiati. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Rusman. 2010. *Model Model Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Setianingsih, Eni. 2017. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di Gugus Antasari Kecamatan Gunung Sugih. *Tesis*. Bandar Lampung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.

- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan: (Edisi Kedua)*. Jakarta. Kencana.
- Smith, Sylvia Vorhauser. 2011. Integrate Neuroscience Into Work-Based Learning Programs: Designing Programs Based On Scientific Theory. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*. Vol. 25 Iss: 5, hal. 703 – 718.
- Soemantri, Muhammad Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosadakarya.
- _____. 2005. *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sudijono, Anas. 2000. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. Rajawali.
- _____. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali.
- Sugiyono. 2008. *Model penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (8thed)*. Bandung. Alfabeta.
- _____. 2006. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfabeta.
- Sujarwanta, Agus. 2012. Mengkondisikan Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Nuansa Kependidikan*. Vol 16 Nomor. 1, Nopember 2012, hal. 62 – 76.
- Sukarjo dan Komarudin. 2009. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Supinah, dkk. 2010. *Pembelajaran Berbasis Masalah Matematika di SD*. Yogyakarta. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Suriasumantri, J.S. 2009. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan.
- Suriyana. 2015. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Tanjungpura Pontianak*. Volume 04 Nomor 01, Tahun 2015, hal, 112 – 125.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta. Rineka Cipta.

- _____. 2006. *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar-Mengajar*. Yogyakarta. Amarta.
- Trianto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta. Katalog Dalam Terbitan.
- _____. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Konsep Landasan dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Kencana.
- Permendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar*. Jakarta. Permedikbud.
- _____. 2013. *Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Permedikbud.
- _____. 2014. *Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta. Permedikbud.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Wahab, Aziz, dkk. 2008. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Yenice, Nilgün. Barı Özden. 2013. Analysis of Scientific Epistemological Beliefs of Eighth Graders. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. Volume 1 Number 2, hal. 514 – 530.
- Yusri. 2009. *Statistika Sosial*. Yogyakarta. Graha Ilmu.