PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBENTUK GAMBAR DIALOG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 15 NEGERI KATON

(Tesis)

Oleh

ARIADI

PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

ABSTRACT

WORKSHEET DEVELOPMENT BASED ON PROBLEM BASED LEARNING MODEL AREA FOR PICTURES OF DIALOGUE TO INCREASE STUDENT LEARNING RESULTS GRADE V SDN 15 NEGERI KATON

By

Ariadi

The purposes of this research and development are: 1) to produce worksheet based on Problem Based Learning for pictures of dialogue, 2) to know the interest of worksheet based on Problem Based Learning for pictures of dialogue, and 3) to know the effectiveness of work sheet in increasing thematic learning of the fifth grade students SDN 15 Negeri Katon. This research uses research and development method. The procedure used refers to Borg and Gall's theory. The research population is 50 people taken from 2 elementary schools. The sample of this research is 25 students which is taken using purposive sampling. The instrument for collecting the data are questionnaires and multiple choice questions and essay. N-gain was used to analyzed the data. The results show that work sheet based on Problem Based Learning, is feasible, attractive and effective in increasing student learning outcomes.

Keywords: worksheet, problem based learning, and dialogue pictures

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBENTUK GAMBAR DIALOG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 15 NEGERI KATON

Oleh

Ariadi

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog, 2) mengetahui kemenarikan LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog, 3) dan mengetahui efektivitas LKPD meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Prosedur yang digunakan mengacu pada teori Borg and Gall. Populasi penelitian ini sebanyak 50 orang yang tersebar di 2 SD dalam satu gugus wilayah. Sampel ditentukan berdasarkan *purposive sampling* kelas yaitu 25 peserta didik. Alat pengumpul data menggunakan lembar angket dan soal pilihan ganda dan uraian. Teknik analisis data menggunakan N-gain. Hasil penelitian dari berbagai tahap validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL layak, menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : lembar kegiatan peserta didik, *problem based learning*, gambar dialog

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBENTUK GAMBAR DIALOG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 15 NEGERI KATON

Oleh

ARIADI

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN
Pada
Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

Judul Tesis : **Pengembangan LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning* Berbentuk Gambar Dialog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 15 Negeri Katon**

Nama Mahasiswa : Ariadi

No. Pokok Mahasiswa : 1523053023

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Darsono, M.Pd.	**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**
NIP 19541016 198003 1 003	NIP 19570711 198503 1 004

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan	Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru SD
Dr. Riswanti Rini, M.Si.	**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**
NIP 19600328 198603 2 002	NIP 19570711 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Darsono, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.** .....

Penguji Anggota : I. **Dr. Pargito, M.Pd.** .....

II. **Dr. Flora, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : **12 Desember 2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama	: Ariadi
NPM	: 1523053023
program studi	: magister pendidikan dasar
jurusan	: ilmu pendidikan
fakultas	: keguruan dan ilmu pendidikan

menyatakan bahwa tesis dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning* Berbentuk Gambar Dialog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 15 Negeri Katon" adalah kaya saya sendiri. Sepengathuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sangsi akaedmik sesuai aturan yang berlaku.

Bandar lampung, 23 Oktober 2017
Yang membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
2E9F7AEF687282150
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ariadi
NPM 1523053023

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Untoro Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 10 Juni 1986 sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Tumin dan Ibu Rubinem.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Dharma Wanita Untoro Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 1993, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 1 Untoro Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 1999, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) di SLTP Negeri 1 Trimurjo Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2002, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 3 Metro Kecamatan Metro Utara Kota Metro lulus pada tahun 2005.

Tahun 2005, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan D II PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Pada progam D II PGSD lulus pada tahun 2007. Kemudian tahun 2008, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan S1 PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka lulus pada tahun 2011.

Riwayat pekerjaan penulis yaitu sebagai guru honorer di SDN 3 Sukadamai Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun 2008. Guru honorer di SDN 4 Metro Barat Kecamatan Metro Barat Kota Metro tahun 2007-2009. Sebagai guru PNS di SDN 1 Negarasaka Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran dari tahun 2009 yang berubah nama menjadi SDN 15 Negeri Katon terhitung mulai tanggal 1 Januari 2016. Penulis melanjutkan pendidikan S2 melalui tes seleksi pada Program Studi MKGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun 2015.

MOTTO

"Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua." (Aristoteles)

"Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya" (Ali Bin Abi Thalib)

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri." (Benyamin Franklin)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi." (Ernest Newman)

"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah." (Abu Bakar Sibli)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang aku sayangi.

Ayah dan ibunda tersayang sebagai motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jenuh mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran yang mengantarkan serta membimbing hingga saat ini.

Dosen pembimbing, rekan-rekan mahasiswa MKGSD, serta civitas akademik Universitas Lampung yang senantiasa memberi motivasi dan dukungan secara moril dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga kalian selalu dalam perlindungan dan rahmat Allah SWT.

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas Berkat dan Rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan tesis ini, dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Model *Problem Based Learning* Berbentuk Gambar Dialog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 15 Negeri Katon". Tesis ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar PPs FKIP Universitas Lampung.

Tesis ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak terutama bapak pembimbing 1 dan pembimbing 2, dengan kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Yang Terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin. M.Sc., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas penulis untuk studi di Universitas.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi sehingga terselesaikannya tesis ini.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi sehingga terselesaikannya tesis ini.
4. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Ketua Program Studi MKGSD Pascasarjana FKIP Universitas Lampung, sekaligus sebagai Pembimbing kedua atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini.
5. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing kesatu sekaligus selaku Pembimbing Akademik atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini.

6. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., sebagai Dosen pembahas sekaligus penguji satu, yang memberi masukan dan motivasi penyusunan tesis ini. Serta sebagai Ahli Materi yang memberi masukan dalam penyusunan bahan ajar LKPD.
7. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., sebagai Ahli Media yang memberi masukan berkaitan dengan media pada bahan ajar LKPD.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi MKGSD Universitas Lampung atas ilmu yang telah diberikan.
9. Segenap Staf Program Studi MKGSD Universitas Lampung yang telah banyak membantu selama penulis menempuh pendidikan.
10. Bapak Sutoko, A.Ma.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 15 Negeri Katon yang memberikan izin untuk melakukan penelitian dan pengembangan guna penyelesaian tesis ini.
11. Orang tua yang selalu mendukung.
12. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2015/2016, dan almamater Program Studi MKGSD Universitas Lampung.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari penelitian ini masih jauh dari kata baik apalagi sempurna. Akhir kata peneliti sampaikan Alhamdulillah, dan terima kasih, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar lampung, 12 Desember 2017
Penulis,

Ariadi
NPM 1523053023

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR. ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN. ..... **xvii**

I PENDAHULUAN
A . Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 17
C. Pembatasan Masalah 18
D. Rumusan Masalah 18
E. Tujuan Penelitian 19
F. Manfaat Penelitian 20
G. Ruang Lingkup Penelitian 21
H. Karakteristik Produk yang Diharapkan 22

II KAJIAN PUSTAKA
A. Tinjauan Teoritis 23
1. Belajar 23
2. Teori Belajar 25
a. Teori Belajar dalam Aliran Behaviorisme 25
b. Teori Belajar dalam Aliran Kognitivisme 27
c. Teori Belajar dalam Aliran Konstruktivisme 32
d. Teori Belajar dalam Aliran Humanisme 32
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar 33
B. Prinsip-prinsip Pembelajaran 36
1. Prinsip-prinsip Pembelajaran 36
2. Implikasi Prinsip-prinsip Pembelajaran bagi Peserta Didik di ..... Sekolah Dasar 40
3. Implikasi Prinsip-prinsip Pembelajaran Bagi Guru 43
C. Pengertian Pengembangan 47
D. Bahan Ajar 50
1. Pengertian Bahan Ajar 50
2. Jenis-jenis Bahan Ajar 51
3. Pengembangan Bahan Ajar 52
4. Lembar Kegiatan Peserta Didik 53
a. Pengertian Lembar Kegiatan Peserta Didik 53
b. Macam-macam Lembar Kegiatan Peserta Didik 55

c. Ciri-ciri, Keunggulan dan Kelemahan LKPD 57
d. Manfaat Lembar Kegiatan Peserta Didik 59
e. Langkah-langkah Penyusunan dan Penggunaan LKPD 59
f. Tujuan Lembar Kegiatan Peserta Didik 63
E. Pembelajaran Tematik 64
1. Pengertian Pembelajaran Tematik 64
2. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Tematik 65
3. Landasan Pembelajaran Tematik 69
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik 71
5. Pendekatan Saintifik 72
a. Pengertian Pendekatan Saintifik 72
b. Kriteria Pendekatan Saintifik 73
c. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik 74
F. Gambar Kartun Dialog 80
G. Model Pembelajaran 84
H. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* 85
1. Pengertian Model Pembelajaran PBL 85
2. Sintaks Model Pembelajaran PBL 90
3. Langkah-langkah Proses PBL 91
4. Penilaian dan Evaluasi dalam Pembelajaran Berbasis Masalah 93
5. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah 93
I. Hasil Belajar 95
J. Kajian/Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan 100
K. Kerangka Pikir Penelitian 107
L. Hipotesis Penelitian 110

III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 112
B. Subjek Penelitian 114
C. Prosedur Pengembangan 115
D. Populasi dan Sampel Penelitian 121
1. Populasi 121
2. Sampel 122
E. Desain Penelitian 123
F. Teknik Pengumpulan Data 124
1. Angket 124
2. Pengamatan 125
3. Tes 126
4. Pedoman Observasi 129
G. Variabel Penelitian 130
1. Variabel LKPD berbasis PBL berbentuk gamar dialog (Variabel X) 131
a. Definisi Konseptual 131
b. Definisi Operasional 132
2. Variabel Hasil Belajar (Variabel Y) 133
a. Definisi Konseptual 133
b. Definisi Operasional 133

H. Teknik Analisis Data 135
1. Analisis Data Kemenarikan 136
2. Uji Validitas Ahli 137
3. Uji Keefektivan Produk 138
4. Analisis Uji Coba Instrumen 138
a. Validitas 139
b. Reliabilitas Soal Tes 139
c. Taraf Kesukaran Soal 140
d. Daya Beda Soal 141
5. Uji Peningkatan *N-Gain* 142
a. Uji Normalitas 143
b. Uji Homogenitas 143
c. Uji *T Paired Sample T Tes* 143
6. Analisis Uji Hipotesis 144

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 145
1. Produk Pengembangan LKPD 145
a. Hasil Validasi 145
b. Efektivitas Produk 147
2. Kemenarikan LKPD Analisis 150
3. Efektivitas LKPD 152
4. Analisis Uji Hipotesis 155
a. Analisis Hipotesis Pertama 155
b. Analisis Hipotesis Kedua 155
a. Analisis Hipotesis Ketiga 156
B. Pembahasan 156
1. Kelayakan Hasil Pengembangan LKPD Berbasis PBL 156
2. Pencapaian Kemenarikan Produk LKPD Berbasis PBL 164
3. Efektivitas Produk LKPD Berbasis PBL 166
4. Kelebihan Pengembangan LKPD Berbasis PBL 169
5. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan LKPD Berbasis PBL 171

V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN
A. Kesimpulan 172
B. Implikasi 173
C. Saran 174

DAFTAR PUSTAKA 177

LAMPIRAN 183

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1.1 Data Nilai Ujian Semester Ganjil Peserta Didik Kelas 5 Tahun..... Pelajaran 2016/2017 (Aspek Kognitif)..... 11
1.2 Data Nilai Pengamatan Keterampilan Peserta Didik Kelas 5 Tahun Pelajaran 2016/2017 (Aspek Psikomotor)..... 13
2.1 Tiga Domain Tujuan Belajar 50
2.2 Langkah Pembelajaran *Problem Based Learning* 90
3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2017/2018..... 122
3.2 Kisi-kisi Angket Kemenarikan (respon guru)..... 124
3.3 Aspek Respon Peserta Didik..... 125
3.4 Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik 125
3.5 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru..... 126
3.6 Konversi Nilai Hasil Belajar 127
3.7 Kisi-kisiInstrumen Hasil Belajar..... 127
3.8 Kisi-kisi Lembar Validitas Ahli..... 129
3.9 Kisi-Kisi Angket Aktivitas Belajar 131
3.10 Skor Pernyataan Positif dan Negatif Skala Likert..... 132
3.11 Kriteria Penilaian dan Konversi Skor untuk Menjadi Pernyataan Penilaian..... 137
3.12 Klasifikasi Interpretasi N-Gain 143
4.1 Hasil Validasi..... 145
4.2 Hasil Postes dan Pretest 147
4.3 Data Rata-rata Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik 149
4.4 Rekap Hasil Data Kemenarikan..... 150
4.5 Analisis Kemampuan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen 152
4.6 Analisis Kemampuan Hasil Belajar Kelompok Kontrol..... 153
4.7 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik 154

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

2.1 Model Belajar Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi 28
2.2 Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran..... 48
2.3 Langkah-langkah Pembelajaran Saintifik 74
2.4 Kerangka Pikir Penelitian 110
3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan R & D..... 118
4.1 Perbandingan Rerata Hasil Sebelum dan Sesudah Validasi Ahli 146
4.2 Perbandingan Antara Rata-rata Hasil Pre Test dan Post Test..... 148
4.3 Data Rata-rata Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik 149
4.4 Rekap Data Perbandingan Respon Kemenarikan 151

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Surat Ijin Penelitian 184
2. Surat Keterangan Kepala Sekolah 185
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 186
4. Keadaan Guru di SDN 15 Negeri Katon 193
5. Distribusi Materi Pada LKPD Tematik 194
6. Permohonan Validasi Ahli Materi 198
7. Kesediaan Validasi Ahli Materi 199
8. Tanggapan Awal Ahli Materi 200
9. Tanggapan Akhir Ahli Materi 204
10. Permohonan Validasi Ahli Media 208
11. Kesediaan Validasi Ahli Materi 209
12. Tanggapan Awal Ahli Materi 210
13. Tanggapan Akhir Ahli Materi 214
14. Kisi-Kisi Pretest dan Post Test 218
15. Tes Awal 220
16. Hasil Tes Awal 227
17. Tes Akhir 228
18. Hasil Post Test 235
19. Validitas Butir Soal 236
20. Uji Kemenarikan 238
21. Uji Respon Guru 240
22. Reability Butir Soal Tes Awal 241
23. Reability Uji Kemenarikan 242
24. Reability Hasil Belajar 243
25. Daya Beda 244
26. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap LKPD 246
27. Rekapitulasi Hasil Belajar 247
28. Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Kemenarikan LKPD 250
29. Dokumentasi Kegiatan 252

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional Indonesia berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia (UUD No 2 Th 1989, pasal 1 ayat (2)), yaitu kebudayaan yang timbul sebagai usaha budinya rakyat Indonesia, yang berbentuk: 1) Kebudayaan lama dan asli yang terdapat sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah seluruh Indonesia. 2) Kebudayaan baru yang dikembangkan menuju kearah kemajuan adab, budaya, dan persatuan, dengan tidak menolak kebudayaan asing yang dapat mengembangkan dan memperkaya kebudayaan sendiri, serta mempertinggi derajat kemanusian bangsa Indonesia (Penjelasan pasal 32, UUD 1945).

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) memberikan definisi beberapa istilah pada butir 1-4 antara lain: 1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, 2) Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, 3) Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, 4) Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Pasal 1 ayat 1-3 menyebutkan bahwa: (1) Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi terdiri dari Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu. (2) Kompetensi Inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan ketrampilan. (3) Ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 ayat 4 sampai dengan 8 menyebutkan bahwa: (4) Strategi pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan langkah-langkah sistematik dan sistemik yang digunakan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. (5) Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka

konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. (6) Metode pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi. (7) Pendekatan pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (3) menggunakan pendekatan saintifik/pendekatan berbasis proses keilmuan. (8) Pendekatan saintifik/pendekatan berbasis proses keilmuan sebagaimana dimaksud pada ayat (7) merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran: a. mengamati; b. menanya; c. mengumpulkan informasi/mencoba; d. menalar/mengasosiasi; dan e. mengomunikasikan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Pasal 5 ayat 1 sampai dengan 4 menyebutkan bahwa: (1) Lingkup Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik mencakup kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. (2) Sasaran Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik terhadap kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi tingkatan sikap: menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan nilai spiritual dan nilai sosial. (3) Sasaran Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik terhadap kompetensi pengetahuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi tingkatan kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. (4) Sasaran Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik

terhadap kompetensi keterampilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup keterampilan abstrak dan keterampilan konkrit.

Peserta didik sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang biasanya ditandai dengan perubahan fisik motorik, kognitif, sosial dan emosional. Agar perkembangan ini dapat dicapai dengan baik, maka peserta didik perlu mendapatkan pendidikan, terutama pendidikan yang benar-benar menyentuh pada aspek diri anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Keterampilan sosial merupakan faktor penting bagi peserta didik untuk memulai kehidupan sosialnya. Bagi peserta didik yang tidak memiliki keterampilan sosial, maka akan mengalami kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi peserta didik akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya. Dampak yang muncul dari akibat penolakan ini adalah peserta didik akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan baik di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolahnya. Hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik karena peserta didik kurang mampu dalam menempatkan diri dalam kehidupan sosial terutama dalam belajarnya.

Salah satu tujuan dari pelajaran ilmu pengetahuan adalah untuk mengembangkan literasi sains peserta didik. Di sini, literasi sains digunakan dalam arti mengetahui sifat ilmu pengetahuan, memahami bagaimana untuk mendapatkan pengetahuan, memahami bahwa pengetahuan ilmiah tergantung pada fakta-fakta yang diketahui dan bukti baru dapat mengubah itu,

membedakan antara bukti ilmiah dan pandangan pribadi oleh pembelajaran konsep dasar, teori dan hipotesis dalam ilmu.

Mengajar adalah perusahaan yang kompleks yang memerlukan pemecahan masalah yang rumit dan masalah dalam berbagai aspek belajar dan mengajar. Masalah pembelajaran berbasis (PBL) memberikan konteks generatif bagi calon dan bersertifikat guru untuk bekerja sama dalam kelompok kerjasama kecil. Gerakan reformasi pendidikan saat ini panggilan untuk mempersiapkan calon guru dan guru bersertifikat untuk mengatasi masalah yang beragam dan kompleks yang muncul di dalam kelas dan di pedagogi (Putnam & Borko, 2000; Zeichner & Conklin, 2005). Pemecahan masalah mensyaratkan bahwa semua guru memahami beberapa komponen: (a) konten pengetahuan dari domain (pengetahuan fakta, ide-ide, prinsip-prinsip); (b) pengetahuan pedagogis kurikulum, (pengetahuan tentang perbedaan peserta didik, penilaian, dan pengelolaan kelas); dan (c) pengetahuan kondisional, mengetahui ketika pengetahuan khusus harus diambil dan alat kapan pedagogik dapat diterapkan; dan (d) pengetahuan reflektif (reflecting- di-tindakan dan mencerminkan-on-tindakan); Savery dkk, 2006;).

Metode pengajaran tradisional membuat guru menjadi tokoh dominan di kelas sementara membuat peserta didik peserta pasif. Model semacam ini dari awal mengarah peserta didik ke jalur strategi pembelajaran tradisional seperti menghafal dan replikasi. Kurangnya prestasi peserta didik di kelas mana strategi ini digunakan dapat dijelaskan oleh kegagalan peserta didik untuk menggunakan strategi belajar secara efektif atau dengan fakta bahwa mereka

tidak tahu bagaimana untuk belajar. Menurut hasil banyak penelitian yang dilakukan di luar negeri, telah ditemukan bahwa strategi pembelajaran yang efektif memiliki dampak positif pada produk kognitif dan afektif pendidikan.

Pembelajaran bukanlah sesuatu yang terjadi secara kebetulan, melainkan adanya kemampuan guru yang memiliki dasar-dasar mengajar yang baik. Mengajar pada hakekatnya melakukan kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya memiliki dan menggunakan strategi yang melibatkan peserta didik aktif dalam mengajar, baik secara mental, fisik, maupun sosial.

Perubahan paradigma pembelajaran yang semula berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menuntut adanya perubahan unsur-unsur lain yang menunjang, seperti adanya perubahan kurikulum. Oleh karena itu paradigma harus dirubah.

Mengimplementasikan perubahan paradigma pembelajaran di atas, agar peserta didik ikut terlibat aktif serta dapat memperoleh pengetahuannya secara mandiri, maka diperlukan bantuan sumber-sumber belajar yang relevan, yang dapat mengurangi peranan guru namun lebih mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, merupakan jawaban yang tantangan internal dan ekstrenal yang berkembang dimasyarakat.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada 30 Januari 2017, terhadap guru kelas pada SDN 15 Negeri Katon, tentang proses pembelajaran yang menerapkan pembelajaran tematik Kurikulum 2013, dengan memanfatkan berbagai bahan ajar yang ada berupa buku teks dari pemerintah, lembar kegiatan peserta didik yang diperoleh dari penerbit. Sementara hasil pengamatan peneliti menunjukan bahwa meskipun sudah melaksanakan kurikulum 2013 dan bahan ajar yang lainnya, namun dalam pelaksanaan kegiatan secara pengamatan peneliti, Pembelajaran masih berpusat berpusat pada guru (*teacher centered),* guru kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, sumber belajar yang digunakan sangat minim, hal tersebut diketahui dari buku pelajaran yang diperoleh dari pemerintah saja, serta guru dalam pembelajaran masih *teks book* belum mengembangkan materi yang diajarkan. Demikian juga dilihat dari aspek kemenarikannya lembar kegiatan peserta didik yang digunakan oleh peserta didik saat ini tidak mendukung aspek tersebut, ini terlihat dari isi lembar kegiatan peserta didik hanya tulisan dan gambar yang ada serta ukuran huruf cenderung kecil sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik.

Upaya peningkatan hasil belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor peserta didik tidak terlepas dari banyak faktor, baik faktor internal dalam diri peserta didik maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah penggunaan model pembelajaran. Ketepatan dalam penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh

guru apabila model pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Guru Kelas V Wilayah 5 di Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran (Ariadi, S.Pd.SD, Tri Damayanti, S.Pd.SD, Parman, S.Pd., Veramita Puspaningrum, S.Pd.SD dan Riyan Septanti, S.Pd.) mempunyai penguasaan IT yang cukup baik, tetapi guru enggan dan jarang menggunakannya dalam proses pembelajaran yang diamati mulai awal semester ganjil, guru cenderung lebih suka menggunakan metode konvensional dan metode yang sering mereka gunakan adalah ceramah dengan tanya jawab. Proses tanya jawab ini tidak selalu dimanfaatkan oleh peserta didik untuk bertanya, karena peserta didik sudah terbiasa mendengarkan ceramah dari guru. Hal inilah yang mungkin menyebabkan hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor belum maksimal atau dapat dikatakan masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini guru harus memiliki kemampuan untuk memilih suatu cara atau model pembelajaran supaya peserta didik dapat mengerti dan paham dengan materi yang akan diberikan. Hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor peserta didik itu sendiri sedikit banyak tergantung pada guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya.

Penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah, dimana peserta didik hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikannya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga peserta didik menjadi pasif karena tidak terjadi interaksi tanya jawab antara guru dan peserta didik.

Dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep agar hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor memuaskan diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran diantaranya model *Problem Based Learning (PBL)* dalam hal ini yang akan ditingkatkan pada aspek kognitif dan aspek psikomotor saja.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang mengandung unsur saintifik pada pembelajaran tematik. Diharapkan peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik mampu memecahkan masalah di dalam kehidupannya dengan menggunakan konsep pengetahuan yang telah dipelajari, peserta didik membutuhkan sumber belajar seperti LKPD yang mampu menarik perhatian peserta didik dan buku penunjang mata pelajaran lainnya.

Upaya peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik tidak terlepas dari banyak faktor, baik faktor internal dalam diri peserta didik maupun faktor eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah penggunaan model pembelajaran. Ketepatan dalam penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar aspek kognitif peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila model pembelajaran yang digunakan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Lembar kegiatan peserta didik yang digunakan di sekolah pada saat ini, cenderung kurang mendukung materi tagihan pada kurikulum yang digunakan, dan cenderung hanya memuat pengetahuan terhadap penyelesaian materi konseptual berupa ilmu pengetahuan saja, artinya peserta didik tidak diberikan peluang untuk menggunakan, menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga keberadaan lembar kegiatan peserta didik yang seharusnya menjadi media untuk meningkatkan kompetensi peserta didik, yang terjadi hanya sebagai media formalitas penambah nilai tugas bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada tanggal 30 Januari 2017 dan observasi selama proses pembelajaran pada semester ganjil di kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran pada pembelajaran tematik Tema 2. Udara Bersih bagi Kesehatan Sub Tema 2. Pentingnya Udara Bersih bagi Pernapasan diketahui bahwa guru belum maksimal dalam menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik mengikuti proses pembelajaran tematik, serta guru belum menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan berlatih memecahkan masalah, guru belum merumuskan masalah, menganalisis menata gagasan secara sistematis, memformulasikan tujuan pembelajaran dan mencari informasi dari sumber lain. Dari analisis kebutuhan bahan ajar berupa LKPD tematik dan LKPD penunjang masih kurang atau tidak mencukupi seluruh peserta didik, guru hanya menggunakan LKPD yang dibeli dari penerbit yang hanya berisi rangkuman materi dan latihan soal-soal bukan dikembangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Hasil tersebut mengakibatkan dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru *(teacher centered)* proses pembelajaran peserta didik aktif dan berpusat pada peserta didik *(student centered)* tidak tercapai, proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara peserta didik mencatat materi, membaca dan mendengarkan penjelasan guru dilanjutkan mengerjakan evaluasi. Berdasarkan pengamatan, peserta didik masih banyak yang pasif dalam proses pembelajaran dan suasana kelas kurang kondusif. Hal tersebut menyebabkan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai rendah di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (≤ 65) pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan nilai hasil ujian akhir semester ganjil di kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2016/2017 diketahui bahwa peserta didik yang mencapai di atas KKM hanya mencapai 18,18% saja. Sedangkan sisanya peserta didik tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan sebesar 65. Berikut ini disajikan data nilai ujian akhir semester ganjil di kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2016/2017.

Tabel 1.1. Data Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Peserta didik kelas V Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama Sekolah	KKM	Jumlah Peserta didik	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
1	SDN 15 Negeri Katon	65	21	4	19,04	9	80,96
2	SDN 16 Negeri Katon	65	20	4	20,00	16	80,00
3	SDN 17 Negeri Katon	65	45	9	20,00	35	80,00
4	SDN 18 Negeri Katon	65	22	4	18,18	18	81,82
5	SDN 41 Negeri Katon	65	36	6	16,67	30	83,33

Sumber: Buku daftar nilai tematik Kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar kelas V masih rendah karena masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan (persentase ketidaktuntasan > 80%), padahal seperti kita ketahui bahwa pembelajaran tematik mengangkat kehidupan di sekitar lingkungan peserta didik. Keadaan tersebut apabila tidak ditindak lanjuti dengan mencari solusi yang tepat maka akan menjadikan peserta didik menjadi semakin kesulitan memahami pelajaran dan peserta didik akan menganggap bahwa pembelajaran tematik menjadi membosankan, sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik pada proses pembelajaran tematik tersebut.

Penggunaan buku teks yang ada hanya digunakan sebatas untuk membantu dalam mengerjakan soal latihan, tetapi jika dilihat dari ketersedian sumber pembelajaran yang secara jumlah sudah mencukupi, meskipun status kepemilikian buku tersebut adalah pinjaman perpustakaan, guru kurang dapat mengoptimalkan berbagai sumber pembelajaran dalam proses pembelajaran, sementara lembar kegiatan peserta didik yang dimiliki peserta didik sebatas untuk melengkapi nilai yang dibutuhkan tanpa adanya proses pemaham dalam setiap materi yang ada. Berdasarkan hal tersebut, dalam hal ini diperlukan suatu inovasi bahan ajar yang dapat memingkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan dengan cara menyusun LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog. Diharapkan dengan berbentuk gambar dialog maka peserta didik dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Tabel 1.2. Data Nilai Pengamatan Keterampilan Peserta didik kelas V Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta didik	Aktif	%	Pasif	%
1	SDN 15 Negeri Katon	21	5	23,81	8	76,19
2	SDN 16 Negeri Katon	20	4	20,00	16	80,00
3	SDN 17 Negeri Katon	45	9	20,00	35	80,00
4	SDN 18 Negeri Katon	22	5	22,72	17	77,27
5	SDN 41 Negeri Katon	36	7	19,44	29	80,56

Sumber: Buku daftar nilai keterampilan pembelajaran tematik Kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel 1.2 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai hasil keterampilan aspek psikomotor kelas V masih rendah karena masih banyak peserta didik yang belum aktif selama proses pembelajaran berlangsung (persentase keaktivan < 75%), padahal seperti kita ketahui bahwa proses pembelajaran tematik mengangkat kehidupan di sekitar lingkungan peserta didik yang seharusnya dapat meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran tematik adalah kreativitas peserta didik. Namun pada kenyataannya, berpikir kreatif dalam proses belajar mengajar di sekolah belum dikembangkan. Sebagai contohnya adalah peserta didik tidak dirangsang untuk mengajukan pertanyaan, mengembangkan imajinasinya, dan tidak terbiasa menggunakan masalah dan mencari berbagai cara penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Apabila berpikir kreatif dikembangkan dengan baik maka peserta didik diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimum. Peserta didik

yang mempunyai kreativitas tinggi akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu peserta didik akan lebih rajin mengerjakan latihan soal, mencari sumber referensi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, berdiskusi dengan teman atau guru apabila mengalami kesulitan dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat pentingnya penerapan model pembelajaran yang tepat dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yangdapat menumbuhkan kreativitas peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Pelaksanaan kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah *(Problem Based Learning),* model Pembelajaran Berbasis Proyek *(Project Based Learning),* dan model pembelajaran melalui penyingkapan/penemuan *(Discovery / Inquiry Learning).*

Dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep agar hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor memuaskan diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran diantaranya model *Problem Based Learning (PBL).* Masalah pembelajaran berbasis (PBL) layak mendapat tempat yang lebih menonjol di sarjana ilmu pendidikan dasar bagi guru pre-service karena proses memberdayakan peserta didik dan pendidik untuk

memikul tanggung jawab untuk mengarahkan pembelajaran, mendefinisikan dan menganalisis masalah dan membangun solusi.

Mengingat pentingnya penerapan model pembelajaran yang tepat dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Wawancara yang dilaksanakan peneliti pada 30 Januari 2017 sebagai awal penelitian, diperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran di SDN 15 Negeri Katon, khususnya tentang penilaian guru terhadap lembar kegiatan peserta didik yang digunakan saat ini. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa lembar kegiatan peserta didik yang digunakan terdapat ketidaksesuaian isi materi dengan silabus pembelajaran dalam K-13 yang digunakan, dan tidak sedikit pula dari guru mengeluhkan tentang isi materi yang kurang menarik bagi peserta didik, serta petunjuk pelaksanaan kegiatan yang terdapat dalam lembar kegiatan peserta didik yang ada belum mengarah kepada pemahaman konsep peserta didik, cenderung hanya pelaksanaan kegiatan saja, peserta didik merasa bosan karena lembar peserta didik hanya berupa ringkasan materi dan soal-soal saja, hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam mengungkap hasil kegiatan yang menandakan bahwa pemahaman konsep peserta didik masih rendah atau kurang optimal.

Hasil penelitian Erdal Taslidere (2013 Vol. 38 No. 167) *The Effect of Concept Cartoon Worksheets on Students' Conceptual Understandings of Geometrical Optics* (Pengaruh Konsep Lembar Kerja Kartun pada Pemahaman Konseptual

Siswa terhadap geometris Optik) yang dimuat pada jurnal Education and Science ini menunjukkan bahwa penggunaan lembar kerja konsep kartun itu bermanfaat bagi pemahaman konseptual pre-service ilmu guru optik geometris terlepas dari jenis kelamin, usia dan jenis sekolah tinggi. Aplikasi konsep lembar kerja kartun membantu mereka mengatasi kesulitan belajar umum dan membangun konsep-konsep kunci dalam optik geometris. Oleh karena itu, penggunaan lembar kerja konsep kartun dalam pendidikan sains mungkin nilai tertentu untuk pra-layanan guru sains. Ini bisa digunakan di semua tingkat kelas dan materi lainnya.

Lembar kerja adalah salah satu metode pengajaran yang dapat dilakukan secara individu atau kerja kelompok dan memungkinkan pengembangan konseptual (Saka, Akdeniz dan Enginar, 2002). Lembar kerja yang terdiri dari bahan kegiatan individu yang peserta didik akan lakukan saat belajar menulis topik dan juga akan memungkinkan peserta didik untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri dengan langkah-langkah proses yang diberikan terkait dengan kegiatan tersebut (Kurt dkk, 2002).

Berdasarkan dari masalah di atas peneliti tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran agar menyenangkan dengan mengembangkan LKPD berbasis gambar dialog menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
2. Guru belum merumuskan masalah, menganalisis menata gagasan secara sistematis, memformulasikan tujuan pembelajaran dan mencari informasi dari sumber lain.
3. Rendahnya hasil belajar (aspek kognitif) peserta didik pada pembelajaran tematik ditunjukkan dengan masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM (≤ 65).
4. Sebagian besar guru belum memanfaatkan IT pada proses pembelajaran sehingga aspek psikomotor peserta didik menjadi rendah dan cenderung pasif.
5. Rendahnya interaksi antara peserta didik dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.
6. Guru belum mengembangkan LKPD yang menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan belum menggunakan tampilan LKPD yang menarik minat belajar peserta didik seperti contohnya berbentuk gambar dialog agar siswa lebih tertarik dan lebih memahami materi yang diajarkan.
7. LKPD yang digunakan hanya berisi materi dan latihan soal yang dibeli dari penerbit.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pengembangan produk LKPD berbasis model *Problem Based Learning* yang diajarkan dengan menggunakan gambar dialog pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V di SDN 15 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penggunaan gambar dialog diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tampilan yang berbeda dari LKPD sebelumnya yang berisi ringkasan materi dan latihan saja. LKPD berbentuk gambar dialog diharapkan dapat menarik peserta didik dalam belajar dan mempermudah memahami materi yang diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimanakah kemenarikan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

3. Bagaimanakah tingkat keefektivan pencapaian hasil belajar peserta didik menggunakan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada pembelajaran tematik?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan pengembangan LKPD berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

1. Menghasilkan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.
2. Mengetahui kemenarikan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.
3. Mengetahui tingkat keefektivan pencapaian hasil belajar peserta didik menggunakan produk bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berguna untuk pengembangan media ajar berupa Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Peserta didik
   a. Dapat membantu dalam memahami materi pelajaran pada pembelajaran tematik sehingga hasil belajar dapat meningkat (aspek kognitif.
   b. Dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dalam mengikuti proses pembelajaran tematik dengan rangkaian kegiatan yang dilakukan (aspek psikomotor).
2. Guru
   a. Pembelajaran konseptual menjadi pembelajaran yang lebih inovatif.
   b. Manfaat lain yang diharapkan, dapat memicu para guru untuk mengembangkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran yang dikaitkan dengan model pembelajaran yang sesuai.
   c. Dapat menjadi masukan dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan menambah wacana tentang pengembangan LKPD dengan model pembelajaran yang efektif.
   d. Membantu guru memahami materi pelajaran tematik dengan penerapan *Problem Based Learning*, penyusunan lembar kegiatan

peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif dan psikomotor.

3. Sekolah
   a. Dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas mutu proses pembelajaran khususnya pada aspek kognitif dan aspek psikomotor melalui pengembangan LKPD berbasis model *problem based learning* berbentuk gambar dialog pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar.
   b. Menjadikan salah satu inovasi dan kreativitas guru dalam memajukan mutu sekolah.
4. Kepala Sekolah

   Memberikan referensi untuk alternatif penggunaan model pembelajaran dengan lembar kegiatan peserta didik yang dapat meningkatkan peserta didik dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi.
5. Peneliti
   a. Dapat memperluas wawasan tentang penelitian pengembangan LKPD berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog pada proses pembelajaran tematik dengan di kelas V.
   b. Menjadi salah satu sarana meningkatkan profesionalisme guru dalam mengembangkan sarana pendukung proses pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah bagaimana lembar kegiatan peserta didik tematik kelas V semester ganjil berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog dapat memenuhi syarat dan ketentuan dalam

komponen-komponen penyusunan lembar kegiatan peserta didik baik itu komponen kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian.

H. Karakteristik Produk yang diharapkan

Lembar kegiatan peserta didik yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

a. Materi pembelajaran yang dimuat dalam lembar kegiatan peserta didik ini adalah materi kelas V pada semester I (ganjil) berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog pada Tema 2. Udara yang Bersih bagi Kesehatan Sub Tema 2. Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan dapat memenuhi kriteria komponen kelayakan isi yang baik.
b. Produk pengembangan lembar kegiatan peserta didik ini adalah untuk digunakan peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran.
c. Pengembangan lembar kegiatan peserta didik berbasis masalah berbentuk gambar dialog, pada tema pembelajaran tema Tema 2. Udara yang Bersih bagi Kesehatan Sub Tema 2. Pentingnya udara bersih bagi pernapasan, dengan alokasi waktu enam kali pembelajaran.
d. Pembelajaran yang diterapkan dalam LKPD adalah pembelajaran tematik yang berbasis saintifik dengan model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis

1. Belajar

Belajar menurut Slameto (2010: 2) ialah suatu proses usaha yang diilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat lain mengenai pengertian belajar dikemukakan Hilgrad dalam Sanjaya (2011: 228), *"Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training"*. Belajar adalah proses perubahan kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Definisi belajar menurut Sanjaya (2011: 229) adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Sehingga belajar dapat mencakup semua aspek aktivitas.

Dari berbagai pendapat mengenai belajar tersebut maka dapat dikatakan belajar adalah suatu proses yang dialami oleh seseorang untuk menuju suatu

perubahan yang positif dalam interaksinya dengan lingkungan. Jika seseorang mengalami proses belajar maka orang tersebut harus mengalami perubahan kearah yang lebih baik sebagai akibat dari proses belajarnya. Tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi pada aspek kematangan, pertumbuhan, ataupun perkembangan tidak termasuk perubahan dalam arti belajar. Perubahan tingkah laku yang termasuk dalam pengertian belajar mempunyai ciri-ciri: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah; dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku (Slameto 2010: 3).

Perubahan dalam terjadi secara sadar, seseorang yang belajar akan menyadari atau merasakan telah terjadi perubahan dalam dirinya, misalnya seseorang akan menyadari bahwa pengetahuan atau keterampilannya telah bertambah. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional artinya perubahan sebagai hasil belajar yang terjadi pada diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan berguna bagi proses belajar berikutnya.

Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Perubahan dalam belajar bersifat positif berarti perubahan itu senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan

perubahan hasil belajar bersifat aktif maksudnya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena adanya usaha dari individu itu sendiri. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara melainkan permanen. Ini berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Ini berarti perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai tujuan dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Terakhir, perubahan dalam belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku, artinya perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi keseluruhan tingkah laku, baik sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

2. Teori Belajar

a. Teori Belajar dalam Aliran Behaviorisme

Menurut Usodo (2016: 2) Paham behaviorisme berkonsentrasi pada studi tentang tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Teori belajar behaviorisme menjelaskan bahwa pikiran merupakan kotak hitam yang tidak dapat diamati. Oleh karenanya, teori ini mengabaikan proses berpikir yang terjadi dalam pikiran.

1). Teori Pengkondisian Oleh Pavlov

Ivan Pavlov terkenal dengan teori *Classical Conditioning* atau pengkondisian klasik.

2). Teori Koneksionisme Oleh Thorndike

Menurut Thorndike, belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R).

3). Teori Pengkondisian Operan oleh Skinner

Burrus Frederick Skinner berkebangsaan Amerika dikenal sebagai tokoh behavioris dengan pendekatan model instruksi langsung dan meyakini bahwa perilaku dikontrol melalui proses O*perant Conditioning*.

4). Teori Pengkondisian Operan oleh Skinner

Burrus Frederick Skinner berkebangsaan Amerika dikenal sebagai tokoh behavioris dengan pendekatan model instruksi langsung dan meyakini bahwa perilaku dikontrol melalui proses O*perant Conditioning*. Manajemen Kelas menurut Skinner adalah berupa usaha untuk memodifikasi perilaku antara lain dengan proses penguatan yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan dan tidak memberi imbalan apapun pada perilaku yang tidak tepat.

5). Teori Pembiasaan Asosiasi Dekat oleh Gutrie

Edwin R Gutrie adalah penemu teori pembiasaan asosiasi dekat (*contigous conditioning theory).* Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah kedekatan hubungan antara stimulus dan respon. Menurut Guthrie, peningkatan hasil belajar secara berangsur-angsur dapat dicapai oleh Peserta didik karena kedekatan asosiasi antara stimulus dan respon. Dalam kehidupan sehari-hari banyak dijumpai peristiwa belajar dengan *contiguous conditioning,* misalnya mengasosiasikan Ibu kota negara RI dengan Jakarta, 17

Agustus dengan hari ulang tahun negara Indonesia, (-2) × 3 dengan bilangan -6.

6). Teori Kognitif Sosial oleh Bandura

Salah satu tantangan besar terhadap behaviorisme berasal dari studi observasional oleh Albert Bandura dan rekan-rekannya.

b. Teori Belajar dalam Aliran Kognitivisme

Menurut Usodo (2016: 15) Kognitivisme didasarkan pada proses berpikir dibalik tingkah laku yang terjadi. Perubahan tingkah laku diobservasi dan digunakan sebagai indikator untuk mengetahui apa yang terjadi dibalik pikiran Peserta didik. Menurut pandangan kognitivisme, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif.

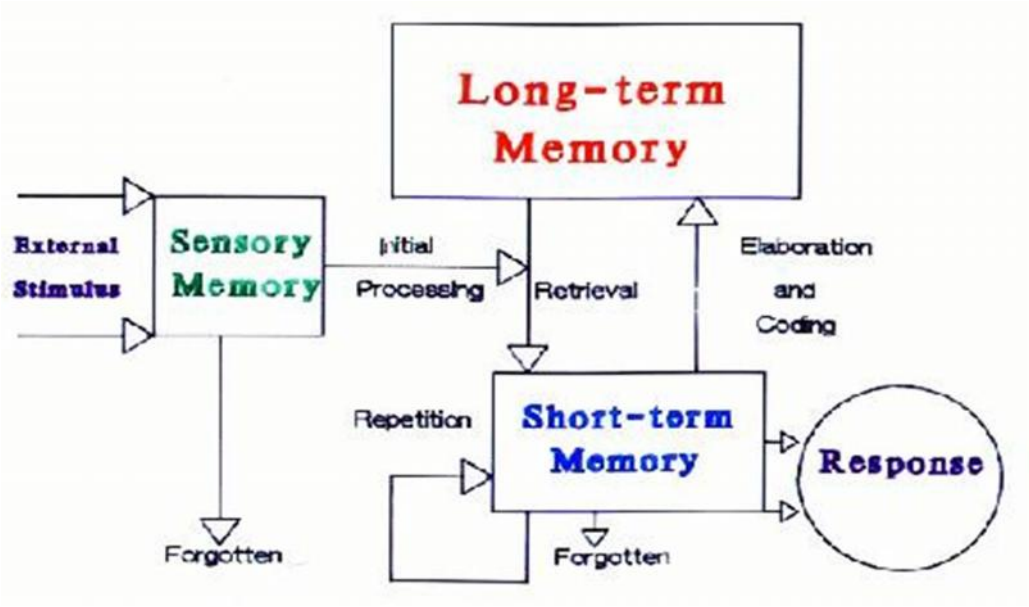
1). Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Jean Piaget berpendapat bahwa proses berpikir manusia sebagai suatu perkembangan yang bertahap dari berpikir intelektual konkrit ke abstrak yang berurutan melalui empat periode.

2). Teori Pemrosesan Informasi

Gagne mengemukakan teori belajar yang dikenal dengan teori pemrosesan informasi. Teori ini pada dasarnya untuk menjelaskan fenomena belajar. Proses yang terjadi seperti cara kerja computer, yang

dimulai dari masukan (*input*) kemudian proses (*procces*) dan keluaran (*output*).



Diadaptasi dari Atkinson and Shiffrin (1968).

Gambar 2.1 Model belajar berdasarkan teori pemrosesan informasi

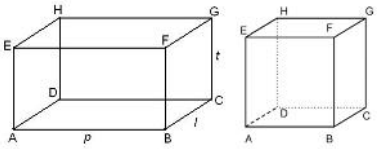
3). Teori Bruner

Jerome Bruner berpendapat bahwa belajar ialah memahami konsep-konsep dan struktur-struktur yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur tersebut. Misalnya guru SD kelas IV akan membelajarkan sifat-sifat bangun ruang dengan Teori Bruner, langkah-langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

Enaktif : Peserta didik memanipulasi obyek secara langsung. Guru membawa benda konkrit berupa model kubus dan balok.

Ikonik : Guru menyajikan gambar kubus dan balok.

Simbolik: Selanjutnya guru menggambarkan model kubus dan balok yang menampakkan ciri-cirinya.



4). Teori Bermakna Ausubel

D.P. Ausubel mengemukakan bahwa belajar dikatakan menjadi bermakna (*meaningful*) bila informasi yang akan dipelajari Peserta didik disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki Peserta didik sehingga Peserta didik dapat mengaitkan informasi barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

5). Teori Dienes

Z.P. Dienes adalah seorang matematikawan yang tertarik kepada cara mengajarkan matematika kepada anak-anak. Teorinya didasarkan atas teori perkembangan intelektual dari Piaget. Dienes mengembangkan teorinya, agar matematika menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipelajari.

6). Teori Belajar Van Hiele

Menurut Van Hiele ada tiga unsur utama dalam pembelajaran Geometri, yaitu waktu, materi pembelajaran, dan metode pembelajaran yang diterapkan.

7). Teori Belajar Brownell dan Van Engen

Menurut William Brownell (1935: 4) bahwa belajar itu pada hakekatnya merupakan suatu proses yang bermakna. Ia mengemukakan bahwa belajar matematika itu harus merupakan belajar bermakna dan pengertian. Menurut teori makna, anak harus melihat makna dari apa yang dipelajari.

a. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kognitif

Berikut dikemukakan prinsip-prinsip pembelajaran menurut teori-teori kognitif yang dapat diterapkan oleh pendidik.Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget bagi pembelajaran antara lain:

1) Pahami perkembangan kognitif anak dan sesuaikan bahan ajar menurut tingkat perkembangannya,
2) Jagalah agar Peserta didik tetap aktif selama pembelajaran
3) Ciptakan ketidak sesuaian agar Peserta didik terangsang untuk berpikir kritis
4) Ciptakan interaksi sosial yang memadai

Implikasi dari teori pemrosesan informasi

1) Perhatian para Peserta didik dapat diraih dan dipertahankan lebih lama dengan menggunakan saluran sensorik dan memberikan variasi dalam penggunaannya. Para Peserta didik cenderung memperhatikan pelajaran yang memilki variasi stimulus, usahakan pembelajaran bervariasi, jangan monoton.

2) Waktu yang tepat untuk menjaga perhatian adalah ketika Peserta didik sedang waspada. Untuk alasan itu, guru SD disarankan untuk memberi jadwal pelajaran seni, musik dan olah raga di sore hari.
3) Untuk mengatasi kapasitas yang terbatas dari ingatan jangka pendek, informasi baru dapat diorganisasi dan dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya
4) Pengulangan berkali-kali terhadap informasi baru dapat memindahkan informasi ke dalam ingatan jangka panjang.
5) Untuk memanggil kembali informasi dalam ingatan jangka panjang dapat dilakukan dengan menghubungkan dengan informasi yang sudah diketahui pada saat itu

Cruickshank, dkk (2012: 4) (dalam Suranto, 2015: 11), merangkum prinsip-prinsip pembelajaran menurut teori belajar kognitif, sebagai berikut:

1) Peserta didik harus membuat hubungan antar informasi baru dengan informasi yang sudah dimilki
2) Informasi baru harus disajikan secara logik untuk disampaikan kepada Peserta didik
3) Peserta didik akan melupakan informasi, kecuali mereka berlatih atau berpikir mengenai informasi itu.
4) Peserta didik harus berinteraksi dengan guru dan didorong untuk bertanya
5) Ketika Peserta didik dapat menemukan sesuatu atas usaha mereka sendiri, mereka akan belajar lebih baik.
6) Para Peserta didik perlu belajar mengenai cara belajar

7) Tujuan terpenting dalam pembelajaran adalah membantu Peserta didik menjadi pemecah masalah yang lebih baik.

c. Teori Belajar dalam Aliran Konstruktivisme

Konstruktivisme didasarkan pada pernyataan bahwa kita semua membangun pengetahuan kita sendiri dari lingkungan untuk memperoleh pengalaman dan skema. Konstruktivisme berfokus pada penyiapan Peserta didik pada penyelesaian masalah. Menurut teori ini bahwa dalam proses pembelajaran, Peserta didik yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pengajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

1. Konsep Belajar Konstruktivisme Jean Piaget

   Dalam hal belajar, Piaget tidak sependapat bahwa belajar itu suatu yang terbatas, yaitu lebih dipacu ke arah spontanitas terbatas untuk masalah tunggal (teori stimulus respon).

2. Konsep Belajar Konstruktivisme Vygotsky

   Berbeda dengan Piaget, Vygotsky tidak menganggap tahapan sebagai urutan diskrit. Vygotsky lebih mementingkan bahwa belajar menekankan interaksi dengan orang lain.

d. Teori Belajar dalam Aliran Humanisme

Humanisme memandang bahwa belajar adalah usaha untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-

baiknya. Teori belajar pada aliran humanism ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

1). Teori dari Arthur Combs

Arthur Combs bersama dengan Donald Snygg mencurahkan banyak perhatian pada dunia pendidikan. Meaning (makna atau arti) adalah konsep dasar yang sering digunakan.

2). Teori dari Maslow

Teori Maslow didasarkan pada asumsi bahwa di dalam diri individu ada dua hal, yaitu suatu usaha yang positif untuk berkembang dan kekuatan untuk melawan atau menolak perkembangan itu.

3). Teori dari Carl Rogers

Carl Rogers (dalam Suranto, 2015: 14) membedakan dua tipe belajar, yaitu: Kognitif (kebermaknaan) dan *experiential* (pengalaman atau signifikansi).

4). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Humanistik

Menurut Crichshank, dkk (2012: 6) dalam Suranto (2015: 15) ada beberapa proposisi-proposisi dari penganut pembelajaran humanistik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

1). Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu keadaan tonus jasmani sangat memengaruhi proses belajar , maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

Cara untuk menjaga kesehatan jasmani antara lain adalah :

a. menjaga pola makan yang sehat dengan memerhatikan nutrisi yang masuk kedalam tubuh, karena kekurangan gizi atau nutrisi akan mengakibatkan tubuh cepat lelah, lesu, dan mengantuk, sehingga tidak ada gairah untuk belajar,
b. rajin berolah raga agar tubuh selalu bugar dan sehat;
c. istirahat yang cukup dan sehat.

Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama panca indra. Panca indra yang

berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula, dalam proses belajar, merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia. Sehinga manusia dapat menangkap dunia luar. Panca indra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswwa perlu menjaga panca indra dengan baik, baik secara preventif maupun secara yang bersifat kuratif. Dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi , dan lain sebagainya.

2). Faktor psikologis

Faktor–faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memngaruhi proses belajar adalah kecerdasan Peserta didik, motivasi, minat, sikap dan bakat.

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan dmikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh lainnya. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan organ yang lain, karena fungsi otak itu sebagai organ pengendali tertinggi (*executive control*) dari hampir seluruh aktivitas manusia.

B. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

1. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Menurut Bruce Weil dalam Rusman (2015: 9) ada tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk dan mengubah struktur kognitif Peserta didik, (2) berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial dan logika, (3) dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Atas dasar tiga prinsip tersebut, maka proses pembelajaran harus diarahkan agar Peserta didik mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki. Motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Motivasi intrinsik, adalah tenaga pendorong yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukan. Seorang Peserta didik dengan sungguh-sungguh mempelajari mata pelajaran di sekolah karena ingin memiliki pengetahuan yang dipelajarinya.
2) Motivasi ekstrinsik, adalah tenaga pendorong yang ada diluar perbuatan yang dilakukan tetapi menjadi penyerta. Contohnya Peserta didik belajar sungguh-sungguh bukan karena ingin mempunyai pengetahuan yang dipelajarinya, tetapi karena ingin lulus ujian. Keinginan lulus ujian adalah penyerta dari keberhasilan belajar. Motivasi ekstrinsik terkadang dapat berubah menjadi motivasi intrinsik. Sebagai contoh, seseorang belajar di Fakultas Kedokteran karena menuruti kemauan orang tuanya. Tetapi setelah belajar beberapa waktu akhirnya ia menyenangi profesi

sebagai dokter, sehingga ia belajar sungguh-sungguh untuk menguasai pengetahuan untuk menjadi dokter.

a. Prinsip Keaktifan

Pada hakekatnya belajar adalah merupakan proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan untuk mengubah perilaku dan pemikiran menjadi lebih baik. Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak mengalaminya sendiri. Guru sekedar membimbing dan mengarahkan. Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan jiwa yang aktif mengolah informasi, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu.

Dalam setiap proses belajar, Peserta didik selalu menampakan keaktifan. Keaktifan itu dapat berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik antara lain berupa kegiatan membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan. Sedangkan kegiatan psikis antara lain, memecahkan masalah, menyimpulkan suatu percobaan.

b. Prinsip Pengalaman/Keterlibatan secara langsung

Prinsip ini erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Pada prinsip ini masing-masing individu haruslah terlibat langsung dengan merasakan dan mengalaminya. Menurut Edgar Dale (dalam Rusman, 2015: 7) dalam pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalaman, belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalaman langsung. Dengan belajar

melalui pengalaman langsung maka Peserta didik secara langsung dapat mengamati dan menghayati. Belajar dengan pengalaman secara langsung dapat menjadikan Peserta didik belajar secara aktif, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Keterlibatan Peserta didik dalam pembelajaran dengan pengalaman langsung, tidak hanya keterlibatan secara fisik saja tetapi juga keterlibatan secara emosional. Dengan demikian adanya keterlibatan Peserta didik secra emosional akan menumbuhkan pembentukan sikap dan nilai, misalnya Peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab.

c. Prinsip Pengulangan

Menurut teori psikologi daya, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas mengamati, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan yang lainnya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Walaupun ada beberapa pendapat yang tidak selalu sejalan bahwa belajar adalah melalui pengulangan, namun prinsip pengulangan masih relevan sebagai dasar pembelajaran.

d. Prinsip Tantangan

Penerapan bahan belajar yang dikemas dengan lebih menantang dan mengandung permasalahan yang harus dipecahkan dapat mendorong para Peserta didik merasa tertantang untuk terus mempelajarinya. Penggunaan model atau metode pemebelajaran tertentu, misalnya *discovey learning*, metode eksperimen, metode inkuiri juga dapat memberikan tantangan bagi Peserta didik untuk belajar lebih giat dan sungguh-sungguh. Penguatan

postif atau negatif juga akan membuat tantangan pada diri Peserta didik sehingga menimbulkan motif untuk memperoleh ganjaran dan berusaha menghindari hukuman.

e. Prinsip Balikan dan Penguatan

Jika Peserta didik belajar sungguh-sungguh dan mendapat nilai yang baik, maka nilai yang baik itu mendorong anak untuk belajar lebih giat lagi. Nilai yang baik dapat menjadi *operant conditioning* atau penguatan positif. Nilai yang diperoleh Peserta didik tersebut dapat sebagai suatu balikan dan penguatan bagi Peserta didik. Dengan mengetahui hasil ulangannya, bagi Peserta didik yang hasil ulangannya jelek akan terdorong untuk lebih giat lagi belajarnya, karena kemungkinan akan takut tidak lulus ujian. Pada Peserta didik yang ulangan baik akan semakin termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

f. Prinsip Perbedaan Individu

Tidak ada dua orang yang sama persis, tiap Peserta didik mempunyai perbedaan satu dengan lainnya. Proses belajar masing-masing individu memang tidaklah sama, baik secara fisik maupun psikis. Untuk itulah didalam proses pembelajaran mengandung penerapan bahwa masing-masing Peserta didik haruslah dibantu agar lebih memahami kelemahan serta kekuatan yang ada pada dirinya dan kemudian dapat mendapatkan perlakuan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing.

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran di kelas melihat Peserta didik sebagai individu dengan kemampuan rata-rata, dengan kebiasaan-kebiasaan yang hampir sama. Oleh sebab itu pembelajaran klasikal

cenderung mengabaikan perbedaan-perbedaan yang ada di antara para Peserta didik. Untuk itu jika guru menggunakan pembelajaran klasikal, hendaknya antara lain menggunakan metode, model atau strategi pembelajaran yang bervariasi, memberikan tugas yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan masing-masing Peserta didik, melaksanakan pengayaan bagi Peserta didik yang sudah menguasai bahan pelajaran dan pembelajaran remedial bagi Peserta didik yang belum mampu.

2. Implikasi Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bagi Peserta didik Sekolah Dasar

Menurut Rusman (2015: 11) implikasi prinsip-prinsip pembelajaran bagi Peserta didik tampak dalam setiap kegiatan perilaku mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat mengabaikan begitu saja prinsip-prinsip pembelajaran.

a. Prinsip Perhatian dan Motivasi

Implikasi dari prinsip perhatian, bahwa Peserta didik harus memberikan perhatian terhadap semua hal yang mengarah pada tujuan belajar. Bagi Peserta didik sekolah dasar, agar Peserta didik dapat memberikan perhatian terhadap semua hal yang mengarah pada tujuan belajar, perlu bimbingan guru pada awalnya, misalnya agar terarik mempelajari materi ajar tertentu, guru perlu menjelaskan manfaat materi ajar tersebut dan memberi motivasi secara terus menerus.

Implikasi prinsip motivasi bagi Peserta didik adalah ia harus berusaha membangkitkan motivasi belajar yang ada pada diri mereka secara terus

menerus, terutama motivasi instrinsik. Salah satu untuk dapat membangkitkan motivasi secara terus menerus adalah harus mengetahui tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan target dari penyelesaian tugas belajar dan harus menyadari bahwa dengan kerja keras dan semangat yang kuat maka tujuan akan mudah tercapai, tugas-tugas belajar akan mudah diselesaikan.

b. Prinsip Keaktifan

Sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran, Peserta didik selalu dituntut selalu aktif dalam proses pembelajaran. Implikasi prinsip keaktifan Peserta didik berupa perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan dalam belajarnya, melakukan kegiatan eksperimen, menyelesaikan tugas-tugas belajar. Dengan keaktifan tersebut Peserta didik semakin mudah memahami bahan pembelajaran.

c. Prinsip Keterlibatan langsung/ pengalaman

Hal apapun yang dipelajari Peserta didik, maka Peserta didik harus mempelajarinya sendiri. Implikasi dari prinsip keterlibatan langsung ini, Peserta didik dituntut agar selalu menyelesaikan tugas belajar yang diberikan. Bentuk-bentuk perilaku yang merupakan implikasi dari prinsip keterlibatan langsung bagi Peserta didik dapat berupa kegiatan diskusi, melakukan percobaan, membuat laporan dan jenis-jenis kegiatan lain yang memungkinkan Peserta didik dapat merasakan secara langsung dalam proses belajarnya.

d. Prinsip Pengulangan

Pengulangan digunakan untuk lebih memperkuat/menghafal konsep yang telah dipelajari. Dari pernyataan inilah pengulangan masih diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Implikasi dari prinsip pengulangan bagi Peserta didik adalah kesadaran Peserta didik untuk bersedia mengerjakan latihan-latihan yang berulang untuk satu macam permasalahan. Dengan kesadaran ini, diharapkan Peserta didik tidak merasa bosan dalam melakukan pengulangan. Bentuk-bentuk perilaku pembelajaran yang merupakan implikasi prinsip pengulangan misalnya mengerjakan soal-soal latihan tentang perkalian bilangan bulat sehingga Peserta didik menjadi mahir tentang operasi perkalian, menghafal nama-nama latin tumbuhan, menghafal pasal dan ayat di dalam UUD 45, menghafal tanggal suatu peristiwa sejarah.

e. Prinsip Tantangan

Implikasi prinsip tantangan bagi Peserta didik adalah tuntutan dimilikinya kesadaran pada diri Peserta didik akan adanya kebutuhan untuk selalu memperoleh, memproses dan mengolah setiap pesan yang ada pada kegiatan pembelajaran. Bentuk-bentuk perilaku Peserta didik yang merupakan implikasi dari prinsip tantangan diantaranya adalah kegiatan eksperimen, menyelesaikan permasalahan-permasalahan non rutin.

f. Prinsip Balikan dan Penguatan

Peserta didik selalu membutuhkan suatu kepastian dari kegiatan yang dilakukan. Dengan memperoleh suatu kepastian dari kegiatan yang dilakukan maka Peserta didik akan memiliki pengetahuan yang juga sebagai penguat bagi dirinya. Peserta didik akan belajar semakin banyak jika ada

penguat yang diberikan. Implikasi prinsip balikan dan penguatan bagi Peserta didik adalah Peserta didik akan semakin semangat dalam kegiatan belajarnya. Bentuk-bentuk perilaku yang merupakan implikasi dari prinsip balikan dan penguatan antara lain, segera mencocokkan jawabannya dengan kunci jawaban, menanyakan kepada gurunya tentang tugas-tugas yang telah dikerjakan, siap menerima kenyataan terhadap skor/nilai yang diperolehnya dan siap menerima teguran baik dari guru maupun orang tuanya berkaitan dengan hasil yang telah diperolehnya.

g. Prinsip Perbedaan individual

Setiap Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, karena itulah setiap Peserta didik belajar menurut karakteristiknya sendiri-sendiri. Ada Peserta didik dengan karakteristik gaya belajar auditorial, tentu akan mudah mempelajari bahan pelajaran dengan banyak mendengar. Sebaliknya Peserta didik dengan gaya belajar visual, akan mudah mempelajari bahan belajar yang disajikan dengan gambar-gambar atau tampilan visual lainnya. Implikasi dari perbedaan individu bagi Peserta didik adalah adanya kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan yang lainnya. Dengan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan yang lainnya Peserta didik tersebut akan mencari cara terbaik untuk lebih mengoptimalkan hasil belajarnya.

3. Implikasi Prinsip-Prinsip Pembelajaran bagi Guru

Menurut Rusman (2015: 13), guru sebagai orang kedua dalam kegiatan pembelajaran di kelas setelah Peserta didik, tentu juga akan mengalami dampak dari prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran akan mempengaruhi perilaku guru dalam kegiatan belajar.

a. Prinsip Perhatian dan Motivasi

Implikasi prinsip perhatian dan motivasi bagi guru akan berupa perilaku-perilaku sebagai berikut: agar perhatian dan motivasi Peserta didik menjadi lebih, guru perlu menggunakan model, metode yang bervariasi. Guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar perhatian dan motivasi Peserta didik menjadi meningkat dalam mempelajari bahan pembelajaran. Guru dapat memilih bahan pelajaran yang sesuai dengan minat Peserta didik, agar Peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Guru selalu memberikan pujian baik secara verbal maupun non verbal. Dalam mengawali pembelajaran guru harus menjelaskan kepada Peserta didik tentang manfaat materi yang dipelajari.

b. Prinsip Keaktifan

Implikasi dari prinsip keaktifan adalah guru harus berupaya agar pembelajaran yang dilakukan menyebabkan Peserta didik aktif belajar baik secara fisik maupun psikis. Untuk dapat mengaktifan belajar Peserta didik, maka guru melakukan perilaku-perilaku sebagai berikut: Guru harus dapat menggunakan berbagai macam model dan metode yang bervariasi dan juga harus menghadirkan multimedia yang tepat. Guru menyiapkan lembar kerja baik secara individual maupun kelompok agar membantu Peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran. Mengupayakan pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan eksperimen, agar Peserta didik dapat melakukan percobaan secara langsung dan dapat menghayati bahan pelajaran secara maksimal. Guru harus menyiapkan tugas-tugas baik dikerjakan di kelas

maupun di luar kelas, dan sekaligus guru siap untuk membimbing Peserta didik dengan tugas-tugas yang diberikan.

c. Prinsip Keterlibatan langsung

Perilaku sebagai implikasi dari prinsip keterlibatan langsung/pengalaman antara lain: Guru harus mementingkan kegiatan pembelajaran yang menyebabkan Peserta didik melakukan kegiatan eksperimen dari pada hanya sekedar demonstrasi. Guru juga harus membatasi dirinya untuk menyampaikan bahan pelajaran dengan metode ceramah dan harus diupayakan Peserta didik harus memperoleh pengetahuannya sendiri dengan menggunakan model-model yang memungkinkan Peserta didik mengkonstruk pengetahuannya sendiri. Guru perlu menyiapkan media yang dapat dipraktekkan sendiri oleh Peserta didik, misalnya alat peraga matematika, alat percobaan IPA atu yang lain.

d. Prinsip Pengulangan

Implikasi prinsip pengulangan bagi guru adalah mampu mengidentifikasi bahan pelajaran yang membutuhkan pengulangan, misalnya latihan menggunakan cara bersusun kebawah dalam mengalikan bilangan ratusan, atau menghapal peribahasa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Perilaku guru sebagai implikasi dari prinsip pengulangan antara lain, guru dapat merancang kegiatan-kegiatan pengulangan, misalnya memberikan soal-soal yang sejenis. Mengembangkan soal-soal latihan yang terstruktur. Mengembangkan petunjuk kegiatan psikomotorik dan mengembangkan alat evaluasi kegiatan pengulangan.

e. Prinsip Tantangan

Guru perlu menyiapkan tantangan dalam bentuk kegiatan pembelajaran, bahan dan alat pembelajaran termasuk pula sistem penilaiannya. Perilaku guru sebagai implikasi prinsip tantangan antara lain adalah merancang dan mengelola kegiatan eksperimen yang memberikan kesempatan Peserta didik untuk tertantang melakukan kegiatan tersebut. Menyusun bahan pelajaran yang menarik dan bernuansa pemecahan masalah, sehingga Peserta didik tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan permasalahan pada bahan pelajaran tersebut. Menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan Peserta didik untuk tertantang menggunakan media tersebut, misalnya guru meminta Peserta didik menyelesaikan suatu soal matematika yang cukup rumit, guru menyiapkan aplikasi matematika tertentu, sehingga dengan aplikasi matematika tersebut Peserta didik tertantang untuk mencoba dan menggunakan dalam pernyelesaian soal tersebut.

f. Prinsip Balikan dan Penguatan

Balikan dan penguatan dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal. Guru dapat menentukan balikan dan penguatan yang tepat, baik dari segi waktu, cara maupun segi bentuk, dari suatu kegiatan pembelajaran. Agar balikan dan penguatan bermakna bagi Peserta didik, guru harus memperhatikan karakteristik Peserta didik. Implikasi dari prinsip balikan dan penguatan bagi guru, perilaku-perilaku yang dilakukan guru antara lain, perlu menyampaikan jawaban yang benar dari soal-soal yang diberikan kepada Peserta didik. Guru perlu memberi catatan-catatan pada hasil kerja Peserta didik, baik secara individu maupun secara berkelompok. Catatan-

catatan yang dimaksudkan dapat digunakan Peserta didik sebagai petunjuk untuk melakukan pembetulan lebih lanjut dari pekerjaan yang salah. Guru juga wajib membagikan hasil kerja Peserta didik yang telah direvisi. Guru juga perlu memberikan ganjaran bagi Peserta didik yang berhasil menyelesaikan pekerjaan yang baik sebagai penguatan, baik berupa penguatan verbal ataupun non verbal.

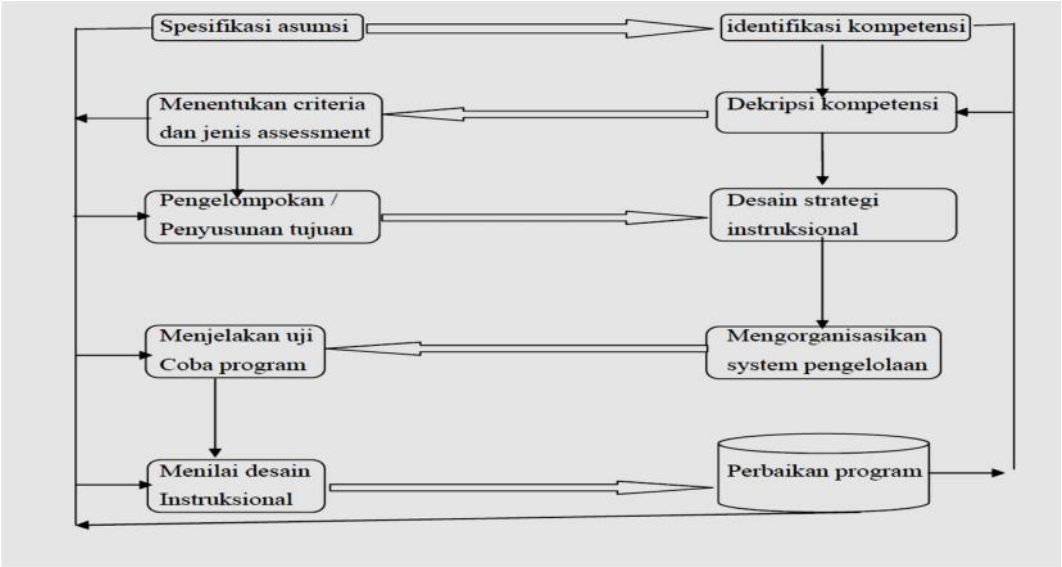
g. Prinsip Perbedaan Individual

Guru harus menyadari bahwa semua Peserta didik-Peserta didik mempunyai keunikan masing-masing. Implikasi prinsip perbedaan individual ini diwujudkan dalam perilaku-perilaku guru diantaranya, guru harus mau dan mampu mengenali karakteristik setiap Peserta didiknya, sehingga dapat menentukan pembelajaran yang tepat bagi Peserta didik tersebut. Guru harus berusaha melayani setiap Peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. Dalam kegiatan pembelajaran, garu harus mampu menggunakan teknik yang bervariasi sehingga diharapkan dapat melayani kebutuhan Peserta didik sesuai karakteristiknya. Guru harus mampu merancang dan melaksanakan kegiatan remedial dan pengayaan bagi Peserta didik-Peserta didiknya.

C. Pengertian Pengembangan

Abdul Majid (2014: 3) mendefinisikan pengembangan pembelajaran adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajardengan memperhatikan potensi dan kompetensi Peserta didik.

Adapun langkah-langkah pengembangan pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan Stanly Elam adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2. Langkah-langkah pengembangan pembelajaran menurut Stanly Elam

Langkah Pertama, spesifikasi asumsi-asumsi atau preposisi-preposisi yang mendasar artinya pengembangan pembelajaran harus didasarkan pada asumsi yang jelas, hal ini dikarenakan dunia pendidikan dewasa ini lebih cendrung kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara ilmiah.

Langkah Kedua mengidentifikasi kompetensi Dalam penyusunan pengembangan pembelajaran perlu memperhatikan kompetensi dasar yang akan diajarkan.

Langkah Ketiga mengambarkan secara spesifik kompetensi-kompetensi. Artinya kompetensi-kompetensi yang telah ditentukan lebih diperkhusus dan dirumuskan menjadi explicit dan dapat diamati.

Langkah Keempat menentukan tingkat-tingkat kreteria dan jenis assement Menentukan jenis-jenis penilaian yang akan digunakan dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian kompetensi.

Langkah Kelima. pengelompokan dan penyusunan tujuan pengajaran artinya dalam pengajaran desain intruksional sangat penting dalam rangka memudahkan Peserta didik dalam mengikuti kegiatan prosses belajar mengajar.

Langkah Keenam, desain strategi pembelajaran artinya keberhasilan menggunakan strategi instruksional tergantung pada kreativitas, kepandaian, kecakapan dan keahlian pengembangnya (guru).

Langkah ketujuh, mengorganisasikan system pengelolaan artinya mengigat belajar adalah merupakan proses bagi Peserta didik dalam membagun gagasan atau pemahaman sendiri, maka kegiatan belajar mengajar hendaknya memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk melakukan hal tersebut dengan lancar dan penuh motivasi.

Langkah ke delapan, melaksanakan percobaan program, artinya program yang telah disusun secara sistematis perlu di ujicobakan.

Langkah ke sembilan, menilai desain pembelajaran artinya pelaksanaan terhadap sebuah desain instruksional, lazimnya menyangkut empat aspek yaitu : validasi tujuan dalam hubungan dengan peranan pendidik yang diproyeksikan, tingkat-tingkat kreteria dan bentuk-bentuk assessment, sistem instruksional dalam hubungannya dengan hasil belajar, pelaksanaan organisasi dan pegelolaan dalam hubungan dengan hasil tujuan.

Langkah sepuluh memperbaiki program artinya setiap program pengembangan pembelajaran sesungguhnya tidak pernah tersusun dengan kondisi sempurna, Dalam rangka itu, pengembangan pembelajaran dilakukan berdasarkan pendekatan kompetensi yang menekankan pada efektif, efesien, dan ketepatan.

Tabel 2.1. Tiga domain tujuan belajar

No	Ranah	Level kecakapan	Indicator kecakapan
1	Kognitif	**Mengetahui**	Menyebutkan, menuliskan, mengidentifikasi dll.
		Pemahaman	Menerjemahkan, menggeneralisasi, dll
		Penerapan	Mengoperasikan, menghasilkan, dll
		Analisis	Menguraikan satuan menjadi unit yang terpisah
		Unifikasi	Merancang, merumuskan, merencanakan, dll
		Menilai	Mengkritisi, menginterprestasi dan menilai
2	Afektif	**Penerimaan**	Memilih, mengikuti dan mengalokasikan
		Tanggapan	Memberi jawaban, melaporkan, dll
		Penanaman nilai	Terlibat, mengusulkan dan melakukan
		Pengorganisasian nilai-nilai	Mengintegrasikan dan menghubungkan antar nilai
		Karakterisasi kehidupan	Worldview dan mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini
3	Psikomotorik	**Memperhatikan**	Mengamati proses, memberi perhatian, dll
		Peniruan	Melatih, mengubah sebuah bentuk, dll
		Pembiasaan	Mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten
		Penyesuaian	Menyesuaikan model dan membenarkan sebuaqh model untuk dikembangkan.[14]

Sumber: Buku Kurikulum 2013

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran untuk peserta didik dapat mengarahkan proses belajar, dapat mengukur sejauh mana mereka telah mencapai tujuan yang diinginkan, dapat meningkatkan motivasi karena Peserta didik mengetahui tingkat keberhasilannya di dalam proses belajar.

D. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut *National Centre for Competency Based Training* (2007: 3), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah

seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan Peserta didik belajar. Menurut Pannen (2001: 2) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 6), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan belajar bagi Peserta didik dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokan. Menurut Koesnandar (2008: 3), jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri dari dua jenis antara lain: (a) bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, handouts, LKPD dan modul; (b) bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan atau berita. Koesnandar juga menyatakan bahwa jika ditinjau dari fungsinya, maka bahan ajar yang dirancang terdiri atas tiga

kelompok yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri.

Berdasarkan teknologi yang digunakan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 11) mengelompokkan bahan ajar menjadi empat kategori, yaitu bahan ajar cetak (printed) antara lain handout, buku, modul, lembar kegiatan Peserta didik, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan model/maket. Bahan ajar dengar (*audio*) antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, dan film. Bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *compact disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*web based learning material*).

3. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan suatu bahan ajar harus didasarkan pada analisis kebutuhan Peserta didik. Terdapat sejumlah alasan mengapa perlu dilakukan pengembangan bahan ajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 8-9) sebagai berikut. Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum Karakteristik sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik Peserta didik sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan Peserta didik

Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar di sekolah perlu memperhatikan karakteristik Peserta didik dan kebutuhan Peserta didik sesuai kurikulum, yaitu menuntut adanya partisipasi dan aktivasi Peserta didik lebih banyak dalam pembelajaran. Pengembangan lembar kegiatan Peserta didik menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang akan bermanfaat bagi Peserta didik menguasai kompetensi tertentu, karena lembar kegiatan Peserta didik dapat membantu Peserta didik menambah informasi tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

4. Lembar Kegiatan Peserta didik

a. Pengertian Lembar Kegiatan Peserta didik

Lembar kerja adalah salah satu metode pengajaran yang dapat dilakukan secara individu atau kerja kelompok dan memungkinkan pengembangan konseptual (Saka dkk, 2002: 15).

Lembar kerja yang terdiri dari bahan kegiatan individu yang Peserta didik akan lakukan saat belajar menulis topik dan juga akan memungkinkan Peserta didik untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri dengan langkah-langkah proses yang diberikan terkait dengan kegiatan tersebut (Kurt, dkk 2002: 33). Lembar kerja yang sering digunakan oleh guru dan Peserta didik. Ada penelitian yang mengungkapkan bahwa lembar kerja meningkatkan minat Peserta didik dalam pelajaran dan memiliki kualitas yang mempengaruhi

keberhasilan positif (Kurt dan Akdeniz, 2002; Ozmen dan Yildirim, 2005).

Menurut Hamdani (2011: 74) “Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum LKPD merupakan pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran (RP).

Menurut Prastowo (2011: 208), bahan ajar LKPD terdidri atas enam unsur utama meliputi, judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah-langkah kerja dan penilaian. Sedangkan jika terlihat dari formatnya, LKPD paling tidak memuat delapan unsur yaitu, judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan.

Lembar kegiatan peserta didik (*student worksheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam tertentu. LKPD sangat baik dipergunakan dalam rangka strategi heuristik maupun ekspositorik. Dalam strategi heuristik LKPD dipakai dalam metode penemuan terbimbing, sedangkan dalam strategi ekspositorik penemuan terbimbing, sedangkan dalam strategi ekspositorik LKPD dipakai untuk memberikan latihan pengembangan. Selain itu LKPD sebagai penunjang untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas KD yang akan dicapainya. Lembar kegiatan dapat digunakan untuk mata pembelajaran apa saja. Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya.

Berdasarkan kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis atau cetak yang disusun secara sistematis. LKPD merupakan bahan ajar sebagai lembar kegiatan untuk menyelesaikan suatu tugas pada proses pembelajaran.

b. Macam- Macam Lembar Kerja Peserta didik

Menurut Jurnal Repository Universitas Pendidikan Indonesia (2014: 13) terdapat macam-macam Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Berdasarkan isinya
   a. Lembar Kerja Peserta didik yang berisi narasi dan gambar yang diberi keterangan-keterangan.
   b. Lembar Kerja Peserta didik yang berisi gabungan antara narasi dan gambar-gambar yang diberi keterangan.
2. Berdasarkan langkah kerja
   a. Lembar Kerja Peserta didik resep yaitu sistematika langkah kerja ditulis secara terperinci.

b. Lembar Kerja Peserta didik non resep yaitu langkah kerjanya ditulis dengan pertanyaan-pertanyaan pengarah.

3. Berdasarkan metode
   a. Lembar Kerja Peserta didik eksperimen yaitu dijadikan pedoman untuk melakukan eksperimen dan dapat memuat semua jenis ketrampilan proses.
   b. Lembar Kerja Peserta didik non eksperimen yaitu dijadikan pedoman untuk memahami konsep atau prinsip tanpa memuat eksperimen dan hanya memuat keterampilan proses tertentu.

Menurut Trianto (2009: 222) lembar kegiatan peserta didik (LKPD) dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Trianto (2009: 223) menambahkan bahwa LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Menurut Prastowo (2011: 24) jika dilihat dari segi tujuan disusunnya LKPD, maka LKPD dapat dibagi menjadi lima macam bentuk yaitu:

1. LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep
2. LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan
3. LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar

4. LKPD yang berfungsi sebagai penguatan
5. LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

c. Ciri-Ciri, Keunggulan dan Kelemahan Lembar Kerja Peserta didik

Menurut Lismawati (2010: 39) menjelaskan adapun ciri-ciri LKPD adalah sebagai berikut:

1. LKPD hanya terdiri dari beberapa halaman, tidak sampai seratus halaman.
2. LKPD dicetak sebagai bahan ajar yang spesifik untuk dipergunakan oleh satuan tingkat pendidikan tertentu.
3. Di dalamnya terdiri uraian singkat tentang umum, rangkuman pokok bahasan, puluhan soal-soal pilihan ganda dan soal-soal isian.

Walaupun Lembar Kerja Peserta didik digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran karena media yang sederhana dan dapat menjangkau semua kalangan pelajar. Setiap media pasti memiliki keunggulan dan kekurangan, untuk keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) dalam Lismawati (2010 :40) sebagai berikut:

1. Keunggulan media Lembar Kerja Peserta didik
   a. Dari aspek penggunaan: merupakan media yang paling mudah. Dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja tanpa harus menggunakan alat khusus.
   b. Dari aspek pengajaran: dibandingkan media pembelajaran jenis lain bisa dikatakan lebih unggul. Karena merupakan media yang canggih dalam mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk belajar tentang

fakta dan mampu menggali prinsip-prinsip umum dan abstrak dengan menggunakan argumentasi yang realistis.

c. Dari aspek kualitas penyampaian pesan pembelajaran yaitu mampu memaparkan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi, serta diagram dengan proses yang sangat cepat.

d. Dari aspek ekonomi: secara ekonomis lebih murah dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya.

2. Kekurangan media Lembar Kerja Peserta didik

a. Tidak mampu mempresentasikan gerakan, pemaparan materi bersifat linear, tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan.

b. Sulit memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan memahami bagian-bagian tertentu.

c. Sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan yang diajukan yang memiliki banyak kemungkinan jawaban atau pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang kompleks dan mendalam.

d. Tidak mengakomodasi Peserta didik dengan kemampuan baca terbatas karena media ini ditulis pada tingkat baca tertentu.

e. Memerlukan pengetahuan prasyarat agar Peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan.

f. Cenderung digunakan sebagai hafalan. Ada sebagaian guru yang menuntut Peserta didiknya untuk menghafal data, fakta dan angka. Tuntutan ini akan membatasi penggunaan hanya untuk alat menghafal.

g. Kadangkala memuat terlalu banyak terminologi dan istilah sehingga dapat menyebabkan beban kognitif yang besar kepada Peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut saya kelebihan LKPD yaitu presentasi dua arah karena bahan ajar ini interaktif, sehingga digunakan dengan aktif. Sedangkan kelemahan LKPD yaitu LKPD kadang menjadi satu-satunya bahan ajar untuk berlatih peserta didik.

d. Manfaat Lembar kegiatan peserta didik (LKPD)

LKPD merupakan materi yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga diharapkan Peserta didik dapat mempelajari materi bahan ajar tersebut secara mandiri, selain itu Peserta didik dapat menemukan arah yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. LKPD (Lembar Kegiatan Peserta didik) memiliki banyak manfaat bagi pembelajaran tematik menurut Tian Belawati (2003:3.22-3.23) setidaknya melalui LKPD guru akan memperoleh kesempatan untuk memancing Peserta didik agar secara aktif terlibat dengan materi yang dibahas. Salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan hasil yang optimal dari pemanfaatan LKPD adalah dengan menerapkan metode SQ3R (*survey, Question, Read, Recite, Review* atau mensurvei, membuat pertanyaan, membaca, meringkas, dan mengulang).

e. Langkah-Langkah Penyusunan dan Penggunaan

Secara umum langkah-langkah menyusun Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) dalam jurnal repository Universitas Pendidikan Indonesia (2014: 16-17) yaitu sebagai berikut :

1. Analisis kurikulum untuk menentukan materi yang memerlukan bahan ajar.
2. Menyusun peta kebutuhan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD).
3. Menentukan judul Lembar Kerja Peserta didik (LKPD).

4. Penulisan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)
   a) Menentukan rumusan Kompetensi Dasar dan Indikator dari pengembangan Silabus.
   b) Menentukan alat pemikiran.
   c) Menyusun materi sesuai dengan Indikator dari Kompetensi Dasar.

Dalam menyusun Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai berikut :

1. Lembar Kerja Peserta didik disusun oleh guru mata pelajaran sehingga sesuai dengan tingkat kesiapan, situasi, keadaan Peserta didik dan keadaan sekolah.
2. Materi Lembar Kerja Peserta didik disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.
3. Materi sesuai dengan standar materi belajar yang disusun secara baik sesuai dengan materi ajar.
4. Menentukan jenis atau macam Lembar Kerja Peserta didik agar penulisannya sesuai.
5. Guru memperkaya sumber sebanyak mungkin untuk memperkaya materi dalam pengajaran.
6. Membuat gambaran teknik pelaksanaan secara singkat.
7. Peserta didik secara efektif dijadikan subjek dalam proses belajar.
8. Waktu yang digunakan harus tepat.
9. Rangkaian pembelajaran Peserta didik terangkai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kami simpulkan struktur Lembar Kerja sebagai berikut :

1. Judul, mata pelajaran, semester, dan tempat
2. Petunjuk belajar
3. Kompetensi yang akan dicapai
4. Indikator
5. Informasi pendukung
6. Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja
7. Penilaian

Selain itu LKPD sebagai penunjang untuk meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses belajar dapat mengoptimalkan hasil belajar. Peran LKPD dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Penggunaan LKPD memungkinkan guru mengajar lebih optimal, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, memberi penguatan, serta melatih peserta didik memecahkan masalah.

Menurut Wandhiro (2011: 6) manfaat secara umum dari penyusunan Lembar Kerja Peserta didik adalah sebagai berikut :

1. Membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran.
2. Mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
3. Sebagai pedoman guru dan peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistimatis.

4. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang akan dipelajari melalui kegiatan belajar.
5. Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.
6. Melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangka keterampilan proses, dan
7. Mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep

Adapun manfaat secara khusus sebagai berikut :

1. Untuk tujuan latihan

   Peserta didik diberikan serangkaian tugas/aktivitas latihan. Lembar kerja seperti ini sering digunakan untuk memotivasi Peserta didik ketika sedang melakukan tugas latihan.
2. Untuk menerangkan penerapan (aplikasi)

   Peserta didik dibimbing untuk menuju suatu metode penyelesaian soal dengan kerangka penyelesaian dari serangkaian soal-soal tertentu. Hal ini bermanfaat ketika kita menerangkan penyelesaian soal aplikasi yang memerlukan banyak langkah. Lembaran kerja ini dapat digunakan sebagai pilihan lain dari metode tanya jawab, dimana Peserta didik dapat memeriksa sendiri jawaban pertanyaan itu.
3. Untuk kegiatan penelitian

   Peserta didik ditugaskan untuk mengumpulkan data tertentu, kemudian menganalisis data tersebut. Misalnya dalam penelitian statistika.

4. Untuk penemuan

   Dalam lembaran kerja ini Peserta didik dibimbing untuk menyelidiki suatu keadaan tertentu, agar menemukan pola dari situasi itu dan kemudian menggunakan bentuk umum untuk membuat suatu perkiraan. Hasilnya dapat diperiksa dengan observasi dari contoh yang sederhana.

f. Tujuan LKPD

Pelaksanaan kegiatan penyusunan LKPD dalam penelitian ini, memiliki tujuan penyusunan LKPD yang mengacu dari pendapat Tian dalam Prastowo (2014: 207) ada empat poin penting yang menjadi tujuan penyusunan LKPD, yaitu:

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan Peserta didik berinteraksi dengan materi yang diberikan.
2. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan Peserta didik terhadap materi yang diberikan.
3. Melatih kemandirian Peserta didik.
4. Membantu pendidik dalam memberikan tugas kepada Peserta didik.

Menurut Prastowo (2011: 24) jika dilihat dari segi tujuan disusunnya LKPD, maka LKPD dapat dibagi menjadi lima macam bentuk yaitu:

1. LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep
2. LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan
3. LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar
4. LKPD yang berfungsi sebagai penguatan
5. LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara *holistic*, bermakna dan autentik. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*). Rusman (2015:140) Model pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktifitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi peserta didik, baik aktivitas formal maupun informal. Cara pengemasan pengalaman belajar dirancang oleh guru, yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman peserta didik dan menjadi lebih efektif dan menarik. Kaitannya konseptual yang dipelajari dengan isi bidang studi lain yang relevan akan membentuk schemata, sehingga akan diperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Menurut Trianto (2013: 139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Dalam prakteknya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaiannya dengan isi mata pelajaran. (Rusman 2010: 254). Tema adalah pokok pikiran yang atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

2. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Tematik

Penggunaan pembelajaran tematik pada peserta didik SD kurikulum 2013, sesungguhnya tidak terlepas dari harapan besar agar proses pembelajaran lebih nyata dan bermakna, peserta didik juga lebih mandiri, berdaya dan

mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapi, sehingga dapat tercapai hasil belajar yang lebih baik, secara kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran terpadu memiliki mempunyai satu tema aktual, dekat dengan dunia peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran.

Ada Sembilan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik sebagaimana diungkapkan Mamat SB, dkk dalam Prastowo (2011: 60-61), sebagai berikut :

a. Pertama terintegrasi dengan lingkungan atau sifat kontekstual.
b. Kedua, memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian.
c. Ketiga menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).
d. Keempat, pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.
e. Kelima, menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam proses pembelajaran tertentu.
f. Keenam, pemisaham atau pembedaan antara satu pelajaran dengan pelajaran yang lain akan sulit dilakukan.
g. Ketujuh, pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.
h. Kedelapan, pembelajaran bersifat fleksibel.
i. Kesembilan, penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Sementara Trianto (2013: 154-156) mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu: prinsip penggalian tema, pengelolaan pembelajaran, evaluasi dan reaksi. Lebih lanjut penjelasannnya berikut ini:

1) Prinsip Penggalian Tema

Prinsip penggalian merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian dalam penggalian tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan:

a. Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran;
b. Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal peserta didik untuk belajar selanjutnya;
c. Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak;
d. Tema dikembangkan harus mewadahi sebagian besar minat anak;
e. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar;
f. Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (atas relevansi);
g. Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

2) Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

a. Guru hendaknya jangan menjadi single actor yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar;
b. Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok;
c. Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.

3) Prinsip Evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik, diperlukan beberapa langkah-langkah positif, yaitu :

a. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation/self assessment*) di samping bentuk evaluasi lainnya;
b. Guru perlu mengajak para peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

4) Prinsip Reaksi

Guru harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan

yang utuh dan bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan hal ini dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan ke permukaan hal-hal yang dicapai.

3. Landasan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar, seorang guru harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain karena pembelajaran itu pada dasarnya merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, juga selalu membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan atas pemikiran yang mendalam. Landasan–landasan pembelajaran tematik di sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis. Rusman (2015:144-145) adapun penjelasan ketiga landasan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Landasan filosofi dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu : (1) *progresivisme*, (2) *konstruktivisme*, dan (3) *humanisme*. Aliran *progresivisme* memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (*natural*), dan memperhatikan pengalaman peserta didik. Aliran *konstruktivisme* melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentuk oleh manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterprestasikan sendiri oleh

masing-masing peserta didik. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Keaktifan peserta didik yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

b. Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan konstribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik mempelajarinya.

c. Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab V pasal 1-b menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

Landasan pembelajaran tematik dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa landasan pembelajaran tematik di sekolah dasar meliputi landasan filosofis, landasan psikologis dan landasan yuridis, yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas dalam Trianto (2013: 162-163), karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran tematik meliputi enam macam, yaitu :

a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik;
e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya;
f. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga dapat terpadu dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

5. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik bukan metode pembelajaran, tetapi lebih berperan dalam langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yang didalamnya bisa juga dipadukan dengan metode-metode pelajaran. Biasanya pendekatan ini lebih cocok di terapkan dalam kerja kelompok, jadi sebelum sampai ke kegiatan proses pembelajaran peserta didik sudah di kelompokan terlebih dahulu.

a. Pengertian Pembelajaran Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan kerangka ilmiah pembelajaran yang diterapkan pada Kurikulum 2013. Proses pembelajaran ini dapat disamakan dengan suatu proses ilmiah karena didalamnya terdapat tahapan-tahapan terutama dalam kegiatan inti. Pendekatan saintifik dapat di sebut juga sebagai bentuk pengembangan sikap baik religi maupun sosial, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam mengaplikasikan materi pelajaran. Dalam pendekatan ini peserta didik tidak lagi dijadikan sebagai objek pembelajaran, tetapi dijadikan subjek pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator saja. Guru tidak perlu menjelaskan semua tentang apa yang ada dalam materi.

The International Encyclopedia of Education (1985) dalam Loeloek dan Sofan (2013:31) istilah *Integration science* didefinisikan sebagai:

1) *That all science is seen as a unity of knowledge with universal laws, common conceptual structures and enquiry processes in which the uniflying element are stronger than the ddiffences between distinct scientific; or*
2) *That for teaching purpose the various disciplines of science are taught in an integrated way.*

Pada definisi point pertama di atas menunjukan bahwa adanya integrasi sains dalam hal struktur konsep sain dan pencariannya. Sedangkan pada point keduamenunjukan adanya upaya guru untuk mengarahkan pada penyatuan sains dalam proses pendidikan (pembelajaran).

b. Kriteria Pembelajaran Saintifik

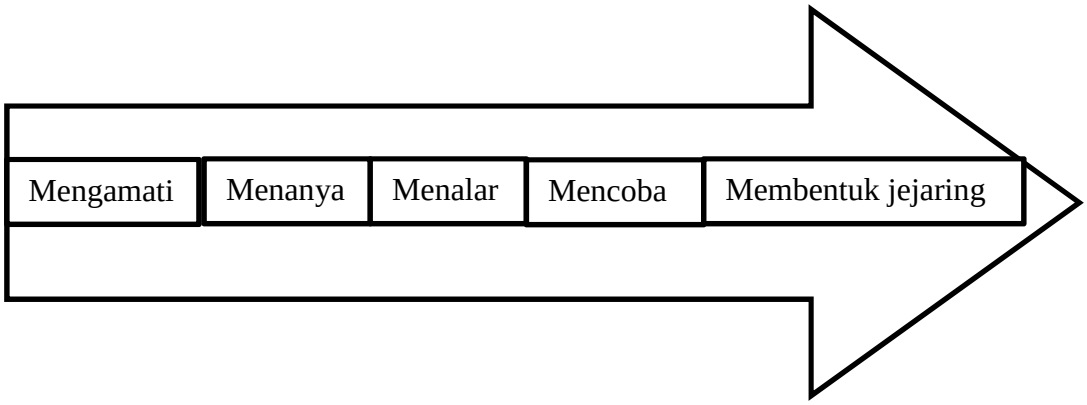
Pendekatan saintifik (*scientific approach*) diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah. Dalam konsep pendekatan saintifik yang disampaikan oleh Rusman (2015: 233), dipaparkan minimal ada 7 (tujuh) kriteria dalam pendekatan saintifik. Ketujuh kriteria tersebut adalah 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 peserta didik, dan interaksi edukatif guru peserta didik terbebas dari prasangka yang serta – merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
3. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
4. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu samalain dari materi pembelajaran.

5. Mendorong dan menginspirasi peserta didik dalam 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, tetapi menarik sistem penyajiannya.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Saintifik

Kemendikbud dalam Rusman (2015: 233), langkah – langkah pembelajaran saintifik meliputi lima langkah yaitu: *Observing* (mengamati), *Questioning* (menanya), *Associating* (menalar), *Experimenting* (mencoba) dan *Networking* (membentuk jejaring).



Gambar 2.3. Langkah-langkah pembelajaran Saintifik (Rusman 2015: 234)

1. Mengamati (*Observing*)

Metode mengamati/observasi mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Dalam

pelaksanaannya, proses mengamati memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran.

Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah berikut ini: 1) Menentukan objek yang akan diobservasi, 2) Membuat pedoman observasi, 3) Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, 4) Menentukan tempat objek yang akan diobservasi, 5) Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan, 6) Menentukan cara dan melakukan pencatatan hasil observasi.

2. Menanya (*Questioning*)

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

Melalui bertanya banyak hal yang didapatkan dari peserta didik, seperti: 1) membangkitkan rasa ingin tahu, 2) Mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, 3) mendiagnosa kesulitan belajar peserta didik, 4) menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukan sikap, keterampilan dan pemahaman atas subtansi pembelajaran yang diberikan. 5) membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara, 6) mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi,

berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir dan menarik simpulan, 7) membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, 8) membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, 9) melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lainnya.

3. Menalar (*Associating*)

Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata emiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penakaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat. Aplikasi pengembangan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara:

1) Guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2) Guru tidak banyak menerapkan metode ceramah atau metode kuliah. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi.
3) Bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana (persyaratan rendah) sampai pada yang kompleks (persyaratan tinggi).
4) Kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati.
5) Setiap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki.

6) Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan atau pelaziman.
7) Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik.
8) Guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

4. Mencoba (*Experimenting)*

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Pada mata pelajaran IPA, misalnya,peserta didik harus memahami konsep-konsep IPA dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik pun harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari.

Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Aktivitas pembelajaran yang nyata untuk ini adalah:

1) menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum;
2) mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan;
3) mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya;
4) melakukan dan mengamati percobaan;

5) mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data;
6) menarik simpulan atas hasil percobaan;
7) membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan.

Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar maka :

1) Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid
2) Guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan
3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu
4) Guru menyediakan kertas kerja untuk pengarahan kegiatan murid
5) Guru membicarakan masalah yanga akan yang akan dijadikan eksperimen
6) Membagi kertas kerja kepada murid
7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan
8) Guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

5. Membentuk Jejaring (*Networking)*

Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu filsafat personal, lebih dari sekadar sekadar teknik pembelajaran di kelas-kelas sekolah. Kolaborasi esensinya merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerjasama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja rupa untuk memudahkan usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan bersama. Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan guru fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar, sebaliknya, peserta didiklah yang harus lebih aktif.

Jika pembelajaran kolaboratif diposisikan sebagai satu falsafah peribadi, maka ia menyentuh tentang identitas peserta didik terutama jika mereka berhubungan atau berinteraksi dengan yang lain atau guru. Dalam situasi kolaboratif itu, peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman, sehingga memungkin peserta didik menghadapi aneka perubahan dan tntutan belajar secara bersama-sama.

Ada empat sifat kelas atau pembelajaran kolaboratif. Dua sifat berkenaan dengan perubahan hubungan antara guru dan peserta didik. Sifat ketiga berkaitan dengan pendekatan baru dari penyampaian guru selama proses pembelajaran. Sifat keempat menyatakan isi kelas atau pembelajaran kolaboratif.

a. Guru dan peserta didik saling berbagi informasi. Dengan pembelajaran kolaboratif, peserta didik memiliki ruang gerak untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta menautkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran. Di sini, peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar ketimbang memberi instruksi dan mengawasi secara rijid.
b. Berbagi tugas dan kewenangan. Pada pembelajaran atau kelas kolaboratif, guru berbagi tugas dan kewenangan dengan peserta didik, khususnya untuk hal-hal tertentu. Cara ini memungkinan peserta didik menimba pengalaman mereka sendiri, berbagi strategi

dan informasi, menghormati antarsesa, mendoorong tumbuhnya ide-ide cerdas, terlibat dalam pemikiran kreatif dan kritis serta memupuk dan menggalakkan mereka mengambil peran secara terbuka dan bermakna.

c. Guru sebagai mediator. Pada pembelajaran atau kelas kolaboratif, guru berperan sebagai mediator atau perantara. Guru berperan membantu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang ada serta membantu peserta didik jika mereka mengalami kebutuan dan bersedia menunjukkan cara bagaimana mereka memiliki kesungguhan untuk belajar.

d. Kelompok peserta didik yang heterogen. Sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didk yang tumbuh dan berkembang sangat penting untuk memperkaya pembelajaran di kelas. Pada kelas kolaboratif peserta didikdapat menunjukkan kemampuan dan keterampilan mereka, berbagi informasi,serta mendengar atau membahas sumbangan informasi dari peserta didik lainnya. Dengan cara seperti ini akan muncul “keseragaman” di dalam heterogenitas peserta didik.

F. Gambar Kartun Dialog

Konsep kartun yang dikembangkan oleh Keogh dan Naylor (1992) mengusulkan inovatif mengajar dan belajar strategi pandangan konstruktivis pembelajaran dalam ilmu (Keogh & Naylor, 1999). Konsep kartun mengungkapkan masalah ilmiah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui karakter kartun dan pandangan yang berbeda hadir berkaitan dengan

kehidupan nyata (Keogh et al., 1998). Konsep kartun dapat dipersiapkan seperti dalam kedua poster dan lembar kerja dan digunakan baik sebagai bahan pembelajaran atau pengajaran metode dalam kursus ilmu (Kabapınar, 2009).

Sedangkan istilah kartun menurut Sunarto berasal dari kata bahasa Inggris *cartoon* yang berarti kertas tebal yang digunakan untuk membuat sketsa rancangan dalam pembuatan *fresco* (lukisan dinding). Pada tahun 1843, balaikota London mengadakan sayembara pembuatan *cartoon* untuk lukisan dinding gedungnya. Hasil karya para peserta dipamerkan di balaikota. Saat itu Majalah satir "Punch" memuat gambar sindir karya John Leech (1843: 7) berjudul *Cartoon No.1*, memprotes gagasan Balaikota yang dianggap pemborosan. *Punch* merupakan majalah satir yang menjadi media kritik kebijakan pemerintah yang tidak sesuai aspirasi masyarakat. Sejak itu kata *cartoon* mulai dipakai untuk menyebut gambar sindir. Secara sederhana, Sunarto mendefinisikan kartun sebagai "Gambar yang berisi kritikan, cerita jenaka, atau humor. Kartun biasa digambar dalam satu panel dengan atau tidak disertai kalimat penjelas (*caption).*

Salah satu fungsi yang dimiliki kartun adalah untuk menyindir. Hal ini bisa disamaartikan dengan mengkritik. Paradopo (1987: 1-2) menyatakan, "Kritik dalam artinya yang paling tajam adalah penghakiman (*judgement)*". Sebagai penghakiman, kritik merupakan hasil pertimbangan terhadap situasi yang terjadi. Kartun dapat menampilkan satir dari peristiwa aktual dan ejekan terhadap berbagai tingkah laku yang memasyarakat dan merupakan alat

protes dalam bentuk banyolan. Bonneff (1988: 3) secara luas mengungkapkan bahwa tokoh di dalam kartun yang sama dari hari ke hari, dari minggu ke minggu seringkali menjadi juru bicara kritik sosial atau sebaliknya, menjadi korban dari sebuah sistem. Di tengah banyolan, tokoh yang sangat dikenal itu membentuk ciri khas, berjuang dalam kehidupan sehari-hari yang penuh suka duka. Tokoh tersebut juga bergerak dalam lingkungan sehari-hari, punya kenalan, kerabat, dan kenalan bergantung pada suasana yang ingin diciptakan kartunis.

Fungsi kritik tersebutlah yang menjadikan kartun sebagai salah satu modal media massa/pers dalam melakukan kritik terhadap situasi politik atau sosial yang sedang berkembang. Media massa/pers yang selain memiliki fungsi menyampaikan informasi, juga berfungsi sebagai media hiburan, media pendidikan, media propaganda, alat kontrol terhadap pemerintah atau jalannya pemerintahan dirujuk dengan istilah ‘anjing penjaga’*(watch dog)*—dan juga sebagai alat dokumenter sejarah kehidupan masyarakat tertentu secara sinkronis. Dalam menjalankan fungsinya, media massa tidak hanya memproduksi berita, tetapi juga editorial, foto, iklan, dan lain sebagainya termasuk kartun.

Berdasarkan sasaran kritik, Hidayat (1999: 253) menggolongkan kartun menjadi tiga jenis, yaitu: 1) kartun politis, merupakan kartun yang mengangkat permasalahan politik yang sedang terjadi. Kartun jenis ini biasa terdapat di media massa, digunakan untuk menyampaikan pandangan politis suatu media; 2) kartun sosial, merupakan kartun yang mengangkat

permasalahan sosial yang terjadi. 3) kartun moral, merupakan kartun yang digunakan untuk mengungkapkan suatu nilai moral tertentu.

Adapun ragam kartun menurut Hidayat (1999: 253) antara lain: 1) kartun murni (*gags cartoon),* kartun yang dimaksudkan sebagai gambar lucu untuk mengolok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual; 2) kartun animasi, kartun yang dapat bergerak atau hidup, yang terdiri dari susunan gambar yang direkam dan ditayangkan di televisi atau layar film, disebut juga film kartun; 3) kartun komik, kartun yang terdiri atas kotak-kotak (panel) yang menampilkan alur cerita; 4) kartun editorial (*editorial cartoon),* kartun yang menitikberatkan misinya pada kritik dan yang merupakan visualisasi editorial/ tajuk rencana sebuah media cetak; 5) kartun politik (*political cartoon),* kartun yang menitikberatkan sasarannya pada masalah-masalah politik.

Berbeda dengan diskusi, dialog interaktif bersifat lebih santai. Dialog interaktif biasanya ditayangkan di televsi maupun di radio. Dialog merupakan bentuk tanya jawab antara pembawa acara dengan narasumber.

Narasumber dalam dialog interaktif biasanya lebih dari satu. Hal ini bertujuan untuk menjaga keseimbagan informasi yang disajikan. Di samping itu banyak media elektronik yang menggelar dialog interaktif.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kartun berasal dari kata bahasa Inggris *cartoon* yang berarti kertas tebal yang digunakan untuk membuat sketsa rancangan dalam pembuatan *fresco* (lukisan

dinding). Kartun adalah gambar yang berisi sindiran, kritikan, cerita jenaka, atau humor dan digambar dalam satu panel. Karikatur adalah kartun yang mendeformasi bentuk lahiriah seseorang dengan tujuan tertentu. Sedangkan Cergam adalah gambar yang telah berfungsi sebagai illustrasi dalam suatu cerita

G. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono 2011: 46). Joyce dan Weil (1996: 7) mengatakan "*Models of teaching are really models of learning. As we help students acquire information, ideas, skills, way of thinking, and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn"*. Model mengajar sama artinya dengan model pembelajaran. Model pembelajaran membantu Peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman untuk mengajar.

Arends (2008:24) menyatakan bahwa: "model pembelajaran adalah sebuah perencanaan atau pola yang bersifat menyeluruh untuk membantu Peserta didik mempelajari jenis-jenis pengetahuan, sikap atau keterampilan tertentu". Alma (2008:100) menyatakan bahwa: "model mengajar adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku Peserta didik seperti yang diharapkan".

Sagala (2009:175) menyatakan model dapat dipahami sebagai: “suatu tipe atau desain, deskripsi atau analogi, suatu system asumsi-asumsi, suatu desain yang sederhana dari suatu sistem kerja, suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya”.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah Perencanaan yang digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan sesuai yang diharapkan. Model pengembangan mengajar dan proses belajar untuk praktis mengajar bertujuan untuk menjadi reflektif dan berdasarkan pengalaman (experience adalah satu-satunya dasar untukpengetahuan dan kebijaksanaan) yang direorganisasi dan direkonstruksi.

H. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Trianto (2009: 61) mengemukakan bahwa: “pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu Peserta didik untuk memperoleh informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks”.

Pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang berpusat pada Peserta didik pengajaran yang melibatkan pembelajaran melalui pemecahan masalah tidak jelas tapi asli. Ini adalah konstruktivis, pendekatan yang berfokus pada Peserta didik yang mempromosikan refleksi, keterampilan dalam komunikasi dan kolaborasi, dan itu memerlukan refleksi dari berbagai perspektif (Yelland, Cope, & Kalantzis, 2008). Model pembelajaran *Probem Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada Peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* melibatkan Peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah terdebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran *Problem Based Learning* ditunjukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak sama dengan keterampilan yang berhubungan dengan pola-pola tingkah laku rutin. Trianto (2009: 70) menegaskan Ciri-ciri berpikir tingkat tinggi seperti berikut:

1. Tidak bersifat algoritmik (*no algorithmic)*, yakni alur tindakan tidak sepenuhnya dapat ditetapkan sebelumnya.
2. Cenderung kompleks, keseluruhan alurnya tidak dapat diamati dari satu sudut pandang.
3. Seringkali menghasilkan banyak solusi, masing-masing dengan keuntungan dan kerugian dari pada yang tunggal.
4. Melibatkan pertimbangan dan interprestasi.

5. Melibatkan banyaknya kreteria, yang kadang-kadang bertentangan satu sama lainnya.
6. Seringkali melibatkan ketidakpastian. Tidak selalu segala sesuatu yang berhubungan dengan tugas diketahui.
7. Melibatkan pengaturan diri (*self regulated*) tentang proses berpikir.
8. Melibatkan pencarian makna, menemukan struktur pada keadaan yang tampak tidak teratur.
9. Berpikir tingkat tinggi adalah kerja keras. Ada pengarahan kerja mental besar-besaran saat melakukan elaborasi dan pertimbangan yang dibutuhkan.

Menurut Rusman (2010: 86), dalam pelaksanaan *Problem Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilaksanakan yaitu:

1) Konsep Dasar (*Basic Concept*)

   Jika dipandang perlu, fasilitator dapat memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau *link* dan *skill* yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal inidimaksudkan agar Peserta didik lebih cepat masuk dalam atmosfer pembelajaran mendapatkan peta yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran.

2) Pendefenisian Masalah (*Defening the Problem*)

   Langkah kedua dari metode lima langkah *Probem Based-Learning* adalah pendefenisian masalah *(Defening The Problem)*. Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dalam kelompoknya, Peserta didik melakukan berbagai kegiatan. Pertama,

brainstorming. *Brainstorming* ini dilaksanakan dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat.

Selain itu, setiap kelompok harus mencari istilah yang kurang dikenal dalam skenario tersebut dan berusaha mendiskusikan maksud dan artinya. Jika ada Peserta didik yang mengetahui artinya, segera menjelaskan kepada teman-teman yang lain. Jika ada yang belum dapat dipecahkan dalam kelompok tersebut, ditulis dalam permasalahan kelompok. Selanjutnya, jika ada yang belum dapat dipecahkan dalam kelompok tersebut, ditulis sebagai isu dalam permasalahan kelompok. Kedua melakukan seleksi alternatif untuk memilih pendapat yang lebih fokus. Ketiga menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang dipilih Peserta didik . Jika tujuan yang diinginkan oleh fasilitator belum disinggung oleh Peserta didik, fasilitator mengusulkan dengan memberikan alasannya.

3) Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing Peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi. Sumber yang dimaksud bisa dalam bentuk artikel tertulis yang tersimpan di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang relevan. Tahap investigasi memiliki tujuan utama yaitu:

a. Agar Peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas.
b. Informasi yang dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu di persentasekan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami.

Di luar pertemuan dengan fasilitator, Peserta didik bebas untuk mengadakan pertemuan dan melakukan berbagai kegiatan. Dalam pertemuan tersebut Peserta didik akan saling bertukar informasi yang telah dikumpulkannya dan pengetahuan telah mereka bangun. Peserta didik juga harus mengorganisasi informasi yang didiskusikan sehinga anggota kelompok lain dapat memahami relevansi terhadap permasalahan yang dihadapi.

4) Pertukaran Pengetahuan (*Excange Knowledge*)

Setelah mendapat sumber untuk keperluan pendalaman materi dalam langkah pembelajaran mandiri, selanjutnya pada pertemuan berikutnya Peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capainnya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Pertukaran pengetahun ini dapat dilakukan dengan cara Peserta didik berkumpul sesuai kelompok dan fasilitatornya. Tiap kelompok menentukan ketua diskusi dan tiap Peserta didik menyampaikan hasil pembelajaran mandiri dengan cara mengintegrasikan hasil pembelajaran mandiri untuk mendapatkan kesimpulan kelompok.

5) Penilaian (*Assessment*)

Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (*know ledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan ujian akhir semester (UAS), ujian tengah semester (UTS), kuis, PR, dokumen, dan laporan. Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian sedangkan penilaian terhadap sikap dititikberatkan pada penguasan *soft kill* yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran.

2. Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah yang lebih praktis dalam *Problem Based Learning* dirumuskan oleh Nur, dkk (2006:13) yang terdiri dari 5 tahapan utama seperti yang disajikan dalam tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Langkah pembelajaran *Problem Based learning* (PBL)

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Tahap I Orientasi peserta didik kepada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan yang diperlukan dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya	Peserta didik menginventarisasi dan mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Peserta didik berada dalam kelompok yang telah ditetapkan

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Peserta didik membatasi permasalahannya yang akan dikaji
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Peserta didik melakukan inkuiri, investigasi, dan bertanya untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang dihadapi
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan serta membantu peserta didik untuk berbagai tugas dalam kelompoknya	Peserta didik menyusun laporan dalam kelompok dan menyajikannya dihadapan kelas dan berdiskusi dalam kelas
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan	Peserta didik mengikuti tes dan menyerahkan tugas-tugas sebagai bahan evaluasi proses belajar

3. Langkah-langkah Proses *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Pemelajar pun harus harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah:

a. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas

b. Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap

yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah

c. Merumuskan masalah

Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.

d. Menganalisis masalah

Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.

e. Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis

Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilahmemilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.

f. Memformulasikan tujuan pembelajaran

Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat.

g. Mencari informasi tambahan dari sumber lain

Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.

h. Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

4. Penilaian dan Evaluasi dalam Pembelajaran Berbasis Masalah

Prosedur-prosedur penilaian harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai dan hal yang paling utama bagi guru adalah mendapatkan informasi penilaian yang reliabel dan valid. Prosedur evaluasi pada model pembelajaran berbasis masalah ini tidak hanya cukup dengan mengadakan tes tertulis saja, tetapi juga dilakukan dalam bentuk *checklist, reating scales*, dan *performance*. Untuk evaluasi dalam bentuk *performance* atau kemampuan ini dapat digunakan untuk mengukur potensi peserta didik untuk mengatasi masalah maupun untuk mengukur kerja kelompok. Evaluasi harus menghasilkan definisi tentang masalah baru, mendiagnosanya, dan mulai lagi proses penyelesaian baru.

5. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Sebagai model pembelajaran *problem based learning* disamping memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan. Sanjaya (2007:218) menyatakan keunggulan *problem based learning* adalah:

a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.

b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
d. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
e. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping juga dapat mendorong untuk melakukan siendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
f. Melalui pemecahan masalah bisa diperlihatkan bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang dimengerti oleh peserta didik bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
g. Pemecahan masalah dipandang lebih mengasikkan dan disukai peserta didik.
h. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan pengetahuan baru.
i. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka miliki dalam dunia nyata.

j. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Sedangkan kelemahannya adalah:

a. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan sehingga masalah yang dipelajari sulit dipecahkan maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba.
b. Keberhasilan pembelajaran ini membutuhkan cukup banyak waktu.
c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah proses pembelajaran yang diawali dengan masalah, sebagai bentuk awal rangsangan kepada peserta didik untuk berpikir kritis dan yang didapat dipecahkan melalui kerjasama antar peserta didik, dengan cakupan merumuskan masalah, menganalisis masalah, merumuskan hipotesis, pengujian hipotesis, dan merumuskan rekomendasi pemecahan masalah.

I. Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam Dimyati dan Mujiono (2002: 58), bahwa hasil belajar yang diperoleh seseorang setelah belajar, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Poerwanto (1998: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.

Sedangkan Winkel (dalam Sudjana,2013: 13) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan perubahan yang terjadi dalam tingkah laku manusia dan proses tersebut tidak akan terjadi apabila tidak ada suatu yang mendorong pribadi yang bersangkutan.

Menurut Hamalik (2005: 72) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2002: 9), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (Bloom, 1956) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif
   Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif
   Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor
   Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Menurut Anderson Krathwohl (2002: 215) tingkatan proses kognitif hasil belajar berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom ini bersifat hierarkis, yang berarti kategori pada dimensi proses kognitif disusun berdasar tingkat kompleksitasnya. Understand lebih kompleks daripada Remember, Apply lebih kompleks daripada Understand, dan seterusnya. Namun, kategori proses kognitif pada taksonomi Bloom, dimungkinkan untuk saling overlap dengan kategori proses kognitif yang lain.

Ranah penilaian kognitif menurut Anderson Krathwohl (2002 : 216) Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Anderson Krathwohl di jurnal Theory into Practice, aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan sebagai berikut:

1. Mengingat (*remembering*) Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat. Kata operasional mengetahui yaitu mengutip, menjelaskan, menggambar, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasangkan, menandai, menamai.
2. Memahami (*understanding*) Pertanyaan pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Peserta

didik harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban peserta didik tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya. Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.

3. Menerapkan (*applying*) Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Kata oprasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.
4. Menganalisis (*analyzing*) Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsurunsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsurunsur tersebut. Kata oprasionalnya yaitu menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan.
5. Mengevaluasi (*evaluating*) Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik. Kata operasionalnya yaitu menyusun hipotesi, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.

6. Mencipta (*creating*) Membuat adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi. Kata oprasionalnya yaitu merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, menggubah

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Bloom, 1956).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditegaskan bahwa salah satu fungsi hasil belajar siswa diantaranya ialah siswa dapat mencapai prestasi yang maksimal sesuai dengan kapasitas yang mereka miliki, serta siswa dapat mengatasi berbagai macam kesulitan belajar yang mereka alami. Dengan demikian dapat ditegaskan

bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

J. Kajian/Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian yang telah dilakukan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Katherine B. Hartman, Cristopher R Moberg, Jamie M. Lambert (2012) Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada Peserta didik untuk mengidentifikasi masalah untuk dianalisis secara terstruktur berdasarkan masalah nyata. Penelitian sebelumnya memberikan bukti untuk mendukung pendapat tentang efek positif dari PBL pada pengembangan keterampilan kognitif dan retensi pengetahuan. Penelitian ini memberikan kontribusi literatur yang ada, dengan mengeksplorasi pengaruh PBL pada pengembangan keterampilan afektif: toleransi terhadap perbedaan pendapat, terfokus pada pengulangan masalah, dan emosi yang berfokus mengatasi permasalahan. Menggunakan pre-test / post-test design penelitian dengan Peserta didik yang terdaftar di pengantar program bisnis, hasil menunjukkan PBL memiliki dampak positif pada persepsi Peserta didik tentang kemampuan mereka untuk memusatkan pada permasalahan, tidak ada pengaruh pada penanggulangan masalah yang terfokus, dan

pengaruh negatif pada toleransi untuk keberbedaan pendapat ataupun persepsi dalam menyelesaikan masalah. Hasil penelitian juga menunjukkan efek dari PBL pada persepsi Peserta didik tentang pengembangan keterampilan yang dimoderatori oleh kekompakan. tim peneliti menyoroti pilih manfaat dan keterbatasan PBL, dan memberikan catatan penting untuk instruktur tentang peran penting kekompakan tim dalam pengalaman pendidikan.

2. Erdal TAŞLIDERE (2013): Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan lembar kerja konsep kartun itu bermanfaat bagi pemahaman konseptual pre-service ilmu guru optik geometris terlepas dari jenis kelamin, usia dan jenis sekolah tinggi. Aplikasi konsep lembar kerja kartun membantu mereka mengatasi kesulitan belajar umum dan membangun konsep-konsep kunci dalam optik geometris. Oleh karena itu, penggunaan lembar kerja konsep kartun dalam pendidikan sains mungkin nilai tertentu untuk pra-layanan guru sains. Ini bisa digunakan di semua tingkat kelas dan materi lainnya.
3. Fethiye KARSLI1 and Çiğdem ŞAHİN1 (2009): Lembar Kerja *Discription Worksheet* itu terdiri dari empat bagian, yang didefinisikan dalam rincian di bawah ini:

   Pertama**,** karakter kartun menangkap perhatian Peserta didik. Karakter kartun ini memberikan Peserta didik informasi tentang subjek. Aplikasi dimulai dengan penyelidikan

   Pada bagian kedua dari lembar kerja, peralatan laboratorium dan bahan kimia, yang harus PST tahu, diberikan. PST harus menulis nama-nama

peralatan tertentu dan menggambar orang lain Nama yang diberikan. Pertanyaan, seperti merancang percobaan dan bergaul ilmu dengan kehidupan sehari-hari, juga diminta untuk mendapatkan SPS seperti memprediksi, menarik kesimpulan, dan perencanaan percobaan.

Bagian ketiga dari worksheet**,** kegiatan untuk PST termasuk hipotesis merumuskan tentang percobaan, mengidentifikasi variabel, merancang percobaan dengan menggunakan variabel, mengamati percobaan, menyimpan dan membuat tabel data, dan menggambar grafik dengan menggunakan data, menafsirkan grafik, dan membandingkan hipotesis dirumuskan dan hasil percobaan. Hal ini ditujukan untuk SPT untuk membawa SPS, seperti mengamati, mengukur, menggunakan hubungan, memprediksi kesimpulan, berkomunikasi, mengidentifikasi dan mengontrol variabel, merumuskan dan menguji hipotesis, bereksperimen, dan menggambar dan menafsirkan grafik di bagian worksheet

Dalam bagian keempat dari lembar kerja, ada pertanyaan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dan ide-ide dasar tentang percobaan.

4. Ufuk TÖMAN (2013) : Ini adalah fakta diketahui bahwa lembar kerja mengaktifkan siswa lebih dan mereka biasanya meningkatkan keberhasilan. Sebuah studi adalah dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan mengevaluasi lembar kerja saat mengajar fermentasi etanol yang disiapkan sesuai dengan pendekatan konstruktivis. Ini juga merupakan fakta diketahui bahwa individu perilaku yang belajar dengan mencoba mereka lebih efektif daripada yang mana mereka mendapatkan hanya dengan mendengar atau melihat (Yalin, 2000). Ketika data yang diperoleh

sebagai hasil dari pelaksanaan lembar kerja pada "fermentasi etanol" dalam penelitian ini dilakukan dianalisis, ditemukan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat setelah lembar kerja. Ketika pertanyaan diperiksa panjang lebar, tingkat respons yang lebih tinggi untuk 5 pertanyaan dalam pre-test menarik perhatian.

5. Steven W Whitcombe (2013): Para siswa melihat terapis okupasi sebagai 'knowers' agak selain sebagai 'pengetahuan' perbedaan therapists.This tertanam secara profesional identitas didasarkan pada disposisi dari terapis okupasi dan konstruksi filosofis yang mendukung terapi okupasi, tapi tidak di pengetahuan khusus tentang pekerjaan. Pengalaman siswa menunjukkan bahwa berdasarkan masalah. Program pembelajaran memberikan keterampilan dipindahtangankan dan konstruksi filosofis yang memungkinkan mereka untuk berlatih di beragam kerja kontemporer pengaturan terapi. Namun, hanya mencerminkan praktek saat membatasi profesional advancement. Identitas terapis okupasi perlu untuk merangkul kedua wacana filosofis dan pengetahuan khusus tentang pekerjaan.
6. Assoc. Dr. Gamze SEZGİN SELCUK (2013): Satu arah metode statistik ANCOVA dipilih untuk pengukuran desain split-petak sebelum dan sesudah eksperimen dalam tiga kelompok proses yang berbeda (berbasis masalah belajar, pembelajaran strategis, dan pembelajaran tradisional). ANCOVA digunakan untuk menguji efek utama dan interaksi faktor, sambil mengontrol untuk efek dari kovariat (s). ANCOVA memiliki empat asumsi: Normalitas, kesetaraan varians, homogenitas lereng, dan independensi nilai pada variabel dependen. Pertama, tes dilakukan untuk

menentukan apakah asumsi ANCOVA itu telah terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran dan pendekatan PBL dalam instruksi fisika dapat menumbuhkan keberhasilan pre-service guru. Di sisi lain, fakta bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara efek pada pencapaian dalam fisika dari dua metode yang berbeda dari instruksi yang merangsang kontemporer dan proses belajar aktif dan juga, karena kedua metode sama membuat siswa aktif dan mampu di kelas untuk melakukan / proses belajar nya sendiri, dapat disimpulkan bahwa kedua metode memiliki yang sama efek pada siswa belajar. Pada saat yang sama, di luar prestasi fisika, tampak bahwa itu akan menjadi bermanfaat untuk menyelidiki variabel lain dalam ranah pembelajaran konseptual atau ke variabel dalam afektif ranah, seperti sikap dan motivasi, untuk menentukan apakah memang ada perbedaan dalam efektivitas metode ini.

7. Matthew B. Etherington (2011): Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah pendidikan harus mengadopsi serupa berbasis masalah metodologi pembelajaran untuk mendukung metode ilmiah penyelidikan dan untuk meningkatkan motivasi dan keyakinan guru pra-layanan. Jika calon guru untuk mengembangkan pemikiran yang efektif keterampilan dalam ilmu behooves pendidikan guru untuk memasukkan program kurikulum belajar berbasis masalah.
8. Khairat (2013: Keterampilan sosial Peserta didik hasil observasi siklus I pertemuan I termasuk kategori rendah yaitu sebesar 46,67%, siklus I pertemuan II termasuk kategori tinggi yaitu sebesar 33,33%, siklus siklus II pertemuan I termasuk kategori tinggi yaitu sebesar 53,33%, dan siklus II

pertemuan II termasuk kategori sangat tinggi yaitu sebesar 90,00%. Dengan demikian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan Peserta didik pada pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor Kota Medan T.P. 2012/2013.

9. Teguh Patliyati, Moh. Gamal Rindarjono, Sarwono (2014) yang berjudul : Hasil penelitian ini adalah: (1) Model pembelajaran *Problem based learning* lebih baik daripada model ceramah dalam penyampaian materi mengidentifikasi permasalahan kependudukan pada Peserta didik kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kebumen; (2) Kreativitas Peserta didik pada klasifikasi kreativitas tinggi lebih baik daripada kreativitas Peserta didik pada klasifikasi rendah dalam mempengaruuhi hasil belajar IPS pada Peserta didik kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kebumen; (3) Kreativitas Peserta didik pada klasifikasi tinggi dengan menggunakan model Problem based learning tidak lebih baik daripada model ceramah dalam mempengaruhi hasil belajar IPS pada Peserta didik kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kebumen; (4) Kreativitas Peserta didik pada klasifikasi rendah dengan menggunakan model Problem based learning lebih baik daripada kreativitas rendah dengan menggunakan model ceramah mempengaruhi hasil belajar IPA pada Peserta didik kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kebumen; (5)Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas Peserta didik terhadap hasil belajar IPS pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Permasalahan Kependudukan pada Peserta didik kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kebumen.

10. E. Rahayu, H. Susanto, D. Yulianti. (2011): Hasil belajar kognitif Peserta didik mengalami peningkatan baik dari siklus I ke II maupun ke III. Hasil perhitungan dengan uji gain diperoleh peningkatan gain sebesar 0,46 untuk nilai belajar kognitif Peserta didik dari siklus I ke II. Untuk hasil belajar kognitif Peserta didik dari siklus II ke III diperoleh peningkatan gain sebesar 0,14. Hasil belajar psikomotorik Peserta didik mengalami peningkatan baik dari siklus I ke II maupun II ke III. Hasil perhitungan dengan uji gain diperoleh peningkatan sebesar 0,37 untuk hasil belajar psikomotorik Peserta didik dari siklus II ke III diperoleh peningkatan gain sebesar 0,24. Hasil kemampuan berpikir kreatif Peserta didik mengalami peningkatan baik dari siklus I ke II maupun ke III. Hasil perhitungan dengan uji gain diperoleh peningkatan gain sebesar 0,49 untuk nilai kemampuan berpikir kreatif dari siklus I ke II. Untuk hasil kemampuan berpikir kreatif Peserta didik dari siklus II ke III diperoleh peningkatan gain sebesar 0,34.
11. Iin Nurbudiyani (2013): Dalam suatu proses pembelajaran perlu selalu diadakan penilaian atau evaluasi agar seorang guru memperoleh data kemajuan kemampuan yang dimiliki Peserta didik-Peserta didiknya secara lengkap, penilaian juga akan bermakna ketika seorang guru tidak hanya melakukan satu atau dua kali penilaian, tetapi dilakukan sesering mungkin agar dapat memonitoring kemajuan Peserta didik secara terus-menerus sekaligus melihat sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Selain itu evaluasi juga harus dapat menggambarkan kemampuan Peserta didik dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk mengukur ranah kognitif menggunakan alat ukur berupa tes pilihan ganda, sedangkan

untuk mengukur ranah afektif dan psikomotor menggunakan lembar observasi. Adapun hasil dari pengukuran ranah kognitif Peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya diketahui bahwa Peserta didik memiliki nilai rata-rata (75,76), dengan nilai terendah (60), dan nilai tertinggi (87). Sedangkan hasil pengukuran ranah afektif Peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya diketahui bahwa Peserta didik memiliki nilai rata-rata (74,24), dengan nilai terendah (45), dan nilai tertinggi (100). Serta hasil pengukuran ranah psikomotor Peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya diketahui bahwa Peserta didik memiliki nilai rata-rata (80,86), dengan nilai terendah (70), dan nilai tertinggi (88).

12. Muhammad Nurtanto (2015): Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) keaktifan Peserta didik meningkat sebesar 11,20%; (2) keaktifan Peserta didik kategori sangat tinggi sebanyak 36 Peserta didik dan kategori tinggi sebanyak 3 Peserta didik; (3) hasil belajar Peserta didik aspek kognitif, psikomotor, dan afektif mengalami peningkatan masing-masing sebesar 5,32%, 5,03%, dan 2,05%; dan (4) hasil belajar Peserta didik aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang mencapai kompetensi minimal masingmasing sebanyak 36 Peserta didik (92,31%), 36 Peserta didik (92,31%), dan 38 Peserta didik (97,40%) dari 39 jumlah Peserta didik melalui penerapan *problem based learning.*

K. Kerangka Pikir Penelitian

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah salah satu pembelajaran yang dapat mendorong Peserta didik belajar melakukan pemecahan masalah

serta soal yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan Peserta didik, sehingga Peserta didik dimungkinkan lebih mudah memahami pelajaran dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik serta mampu membangkitkan motivasi peserta didik agar peserta didik tidak beranggapan bahwa belajar tidak membosankan.

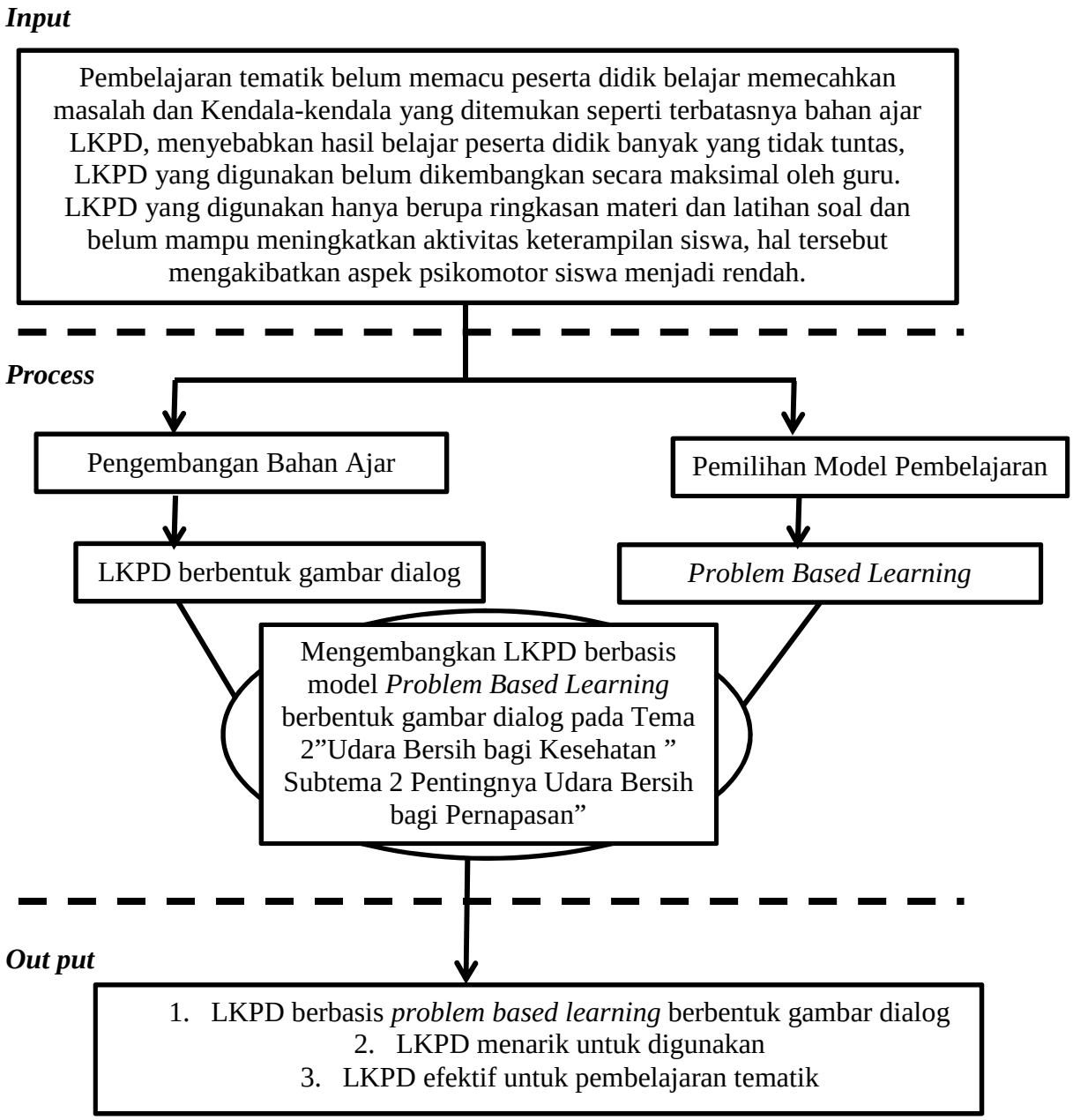
Model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu menciptakan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Model Pembelajaran ini berorientasi pada kerangka kerja teoritik konstruktivisme. Fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga peserta didik tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut.

Setiap anak dilahirkan sebagai makhluk sosial, memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial. Keterampilan anak sosial adalah kemampuan anak untuk dapat mereaksi kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara benar dengan lingkungannya dan menghindar dari konflik saat berkomunikasi baik secara fisik maupun verbal. Perkembangan keterampilan sosial yang baik merupakan pencapaian alam hubungan sosial, yang mampu dalam membentuk suatu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerjasama. Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan ketika berhubungan dengan orang lain disertai dengan terjadinya keharmonisan hubungan.

Penerapan model *Problem Based Learning* dimulai dengan adanya masalah yang harus dipecahkan atau dicari pemecahannya oleh peserta didik. Masalah tersebut dapat berasal dari peserta didik atau juga di berikan oleh pengajar. Peserta didik memusatkan pembelajaran disekitar masalah tersebut. Kerangka pikir penelitian ini berupa *input, process* dan *output. Input* dari penelitian ini adalah terbatasnya bahan ajar LKPD, LKPD yang dikembangkan hanya berupa ringkasan materi dan latihan soal, sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V masih rendah.

Process berkaitan dengan masalah terbatasnya sumber belajar LKPD yang tidak mencukupi kebutuhan peserta didik, LKPD hanya sebatas ringkasan materi dan latihan soal saja. Hal tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan LKPD dengan menampilkan gambar-gambar kartun dialog untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Masalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang diharapkan dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menjadikan peserta didik menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning*, yaitu model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik berfikir logis untuk memecahkan masalah dengan kelompoknya.

Output yang diharapkan adalah produk LKPD berbasis gambar dialog menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang efektif dan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Kerangka dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.4. Kerangka Pikir Penelitian

L. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan pedoman untuk melakukan kegiatan penelitian baik untuk memilih objek penelitian, mengumpulkan data, maupun menganalisa data, selalu berorientasi kepada hipotesis penelitian. Sesuai dengan permasalahan, maka dirumuskan hipotesis penelitian yaitu "Bagaimanakah pengaruh penggunaan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran

Problem Based Learning berbentuk gambar dialog pada pembelajaran tematik tema “Udara Bersih Bagi Kesehatan” di kelas V bagi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui dengan menggunakan penghitungan statistika. Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_1 : \mu_1 = \mu_2$ Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog berpengaruh pada rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon.

$H_2 : \mu_1 = \mu_2$ LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog menarik bagi peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon.

$H_3 : \mu_1 = \mu_2$ LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog efektif berpengaruh pada rata-rata hasil belajar didik kelas V SDN 15 Negeri Katon.

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen

μ_2 : Rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Reserch and Development* (R&D), yang mana hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk yang berasal dari pengembangan produk sebelumnya. Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis gambar dialog dengan model *Problem Based Learning*. *Research & Developmnet* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog. Pelaksanaan pengembangan produk sesuai dengan langkah-langkah penggunaan metode R&D Menurut Borg and Gall (1983: 775) sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah; Pembelajaran yang berlangsung selama ini belum dapat memberikan pembelajaran yang menuntut peserta didik dapat berpikir memecahkan masalah. Lembar kegiatan peserta didik yang digunakan belum sesuai dengan kebutuhan dan tuntuan Kurikulum 2013.

Keberadaan lembar kegiatan peserta didik saat ini hanya bersifat tugas yang harus diselesaikan, sehingga guru menjadi kurang kreatif.

2. Pengumpulan data; melakukan observasi di SDN 15 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran, melakukan analisis bahan ajar dalam pembelajaran dan menganalisis LKPD yang digunakan, fakta yang ditemukan bahwa LKPD yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik, LKPD belum memenuhi kriteria materi yang sesuai dengan kurikulum 2013, sehingga pertanyaan pada LKPD belum mengarahkan peserta didik untuk berpikir dalam memecahkan masalah.
3. Desain produk; rancangan produk ini disusun berdasarkan ketentuan syarat penyusunan LKPD yang harus memenuhi tiga syarat didaktis, syarat konstruksi dan syarat teknis, selain itu LKPD ini berisikan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik, LKPD dibantu dengan berbagai gambar dialog yang menarik minat peserta didik untuk belajar.
4. Validitas desain (oleh ahli) Lembar Kegiatan Peserta Didik ini selanjutnya di validasi kelayakannya oleh tim ahli baik itu ahli media dan ahli materi;
5. Revisi desain; setalah desain produk divalidasi oleh ahli, maka akan dapat diketahui kelemahan. Kelemahan tersebut dicoba untuk diperbaiki agar Lembar Kegiatan Peserta Didik sesuai dengan pengembangan yang diharapkan.
6. Uji coba produk; setelah divalidasi produk selanjutnya diujicobakan. Tahap uji coba sekala kecil ini dilakukan pada kelompok terbatas pada satu guru dan 20 peserta didik.

7. Revisi produk; berdasarkan hasil tanggapan guru dan peserta didik pada tahap uji coba skala kecil, setiap tanggapan dijadikan masukan untuk diperbaiki.
8. Uji coba pemakaian; pada tahap ini meruapak tahap penerapan produk dengan konteks yang lebih besar yang dilakukan di SDN 41 Negeri Katon Kabupaten pesawaran, uji coba ini diterapkan pada satu orang guru dan 40 orang peserta didik,
9. Revisi produk; jika sudah tidak diperoleh tanggapan maka akan dilanjutkan pada tahap terakhir, yakni tahap produksi massal,
10. Produksi massa, tahap ini adalah tahap menggandakan produk sesuai dengan jumlah yang diinginkan.

B. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua subjek, yaitu subjek penelitian dan subjek uji coba, subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah LKPD berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu, sedangkan subjek kedua yaitu subjek uji coba ahli instrumen harus memnuhi setidaknya salah satu atau lebih dari kreteria berikut ini : 1) diakui sebagai ahli dibidang bahan ajar LKPD, 2) Menjadi praktisi, khusus nya guru yang sudah tersertifikasi, 3) direkomendasikan oleh salah satu ahli dari tahap uji lapangan awal.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan bahan ajar yang dimaksud merupakan lembar kerja peserta didik, yang dimana seperti yang telah dijelaskan diawal, bahwa penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur pengembangan yang meliputi : 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain Produk; 4) Validitas Desain; 5) Revisi Desain; 6) ujicoba produk, adapun dari tahap tahap tersebut dapat dijelaskan di bawah ini :

1. Tahap penelitian awal (informasi potensi dan masalah serta pengumpulan data)

Tahap awal pada tahap ini peneliti menginventarisir setiap informasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan setiap kegiatan peserta didik, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada saat menggunakan LKPD.

a. Hasil observasi dan wawancara

Penelitian ini di lakukan di SDN 15 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Propinsi Lampung. Berdasarkan urutan dari pernyataan Sugiyono di atas, melalui proses pengamatan dalam proses pembelajaran tematik menggunakan LKPD nampaknya masih menyelesaiakan setiap tugas yang terdapat dalam LKPD dengan cara mencari jawaban atas setiap pertanyaan yang ada dalam LKPD, namun tidak sedikit pula diantara peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Propinsi Lampung yang memang memiliki

kemampuan dan tingkat intelegensi yang baik, sehingga sangat mudah dalam menyerap setiap ilmu yang disampaikan oleh guru.

Kemampuan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran Propinsi Lampung, dalam pembelajaran tematik masih kurang dari harapkan, berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas, bahwa masih terdapat sebanyak 17 orang atau setara dengan 80,95% peserta didik dari 21 orang peserta didik, yang memiliki nilai $\leq$ nilai KKM, yang ditentukan yakni 65. maka dengan kata lain bahwa hanya terdapat 19,05% peserta didik yang peroleh nilai $\geq$ 65. Serta aspek psikomotor menunjukkan hasil yang masih kurang dari yang diharapkan, tingkat keaktifan peserta didik hanya mencapai 23,21%, sedangkan yang pasif mencapai 76,19% dengan tingkat keaktifan yang diharapkan sebesar 75%.

2. Perencanaan, pengembangan, dan rancangan produk

Tahap ini merupakan tahap penyusunan rencana kerja, dengan tujuan utama pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis model *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog, pada tahap ini peneliti mempersiapkan berbagai hal yang berhubungan dengan LKPD, dari mulai menganalisis kelemahan dan kelebihan dari LKPD yang ada, penyusunan RPP, penentuan materi pembelajaran, sampai dengan persiapan komponen pendukung lembar - lembar kegiatan serta gambar-gambar yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar sehingga mampu memahami materi pelajaran dengan baik.

3. Uji Validitas Ahli

Fungsi uji validitas adalah untuk mengetahui kelayakan LKPD yang dikembangkan sebelum dilaksanakan uji coba lapangan. Pelaksanaan uji validitas ahli ini berguna untuk mengetahui kelemahan lembar kerja yang telah dikembangkan, yang dimana saat dilaksanakan uji validitas oleh ahli peneliti mencoba mengumpulkan berbagai informasi tentang lembar kerja yang tengah di validasi oleh validator. Validator yang dimaksud adalah pakar pembelajaran tematik dan praktisi lapangan, guna pengumpulan informasi dari validator peneliti menyertakan angket evaluasi pengembangan Lembar Kerja Peserta didik kepada para ahli.

4. Revisi Produk

Setelah memperoleh masukan berupa lembar angket yang telah diisi oleh validator, peneliti mencoba memahami kelemahan dari pengembangan LKPD, yang kemudian dilakukan perbaikan pada LKPD.

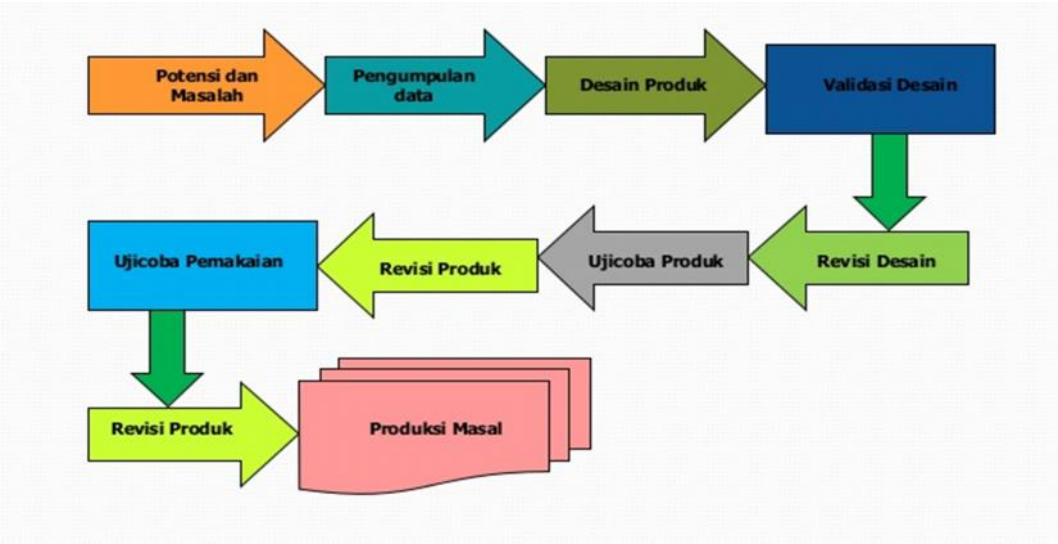
5. Uji coba produk Awal

Uji coba model atau produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba model atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Dalam hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan angket dengan melibatkan guru dan peserta didik.

Secara garis besar penelitian dan pengembangan terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Studi pendahuluan atau anlisis kebutuhan meliputi studi pustaka, studi kurikulum, dan studi lapangan.
2. Perencanaan dan pengembangan draft/produk meliputi perencanaan desain LKPD, pembuatan desain LKPD, validasi produk oleh ahli, revisi produk hasil validasi dan uji coba produk secara terbatas.
3. Evaluasi produk meliputi uji coba lapangan dan revisi produk.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini mengacu pada *Research and Development (R & D)* Menurut Sugiyono (2010: 408) Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R & D)* menurut Sugiyono (2010: 408)

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan menjadi nilai tambah. Sementara masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dalam

pengumpulan data awal, penulis melakukan observasi di kelas uji coba. Penelitian pendahuluan dilakukan agar diketahui bahwa masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aspek kognitif dan psikomotor peserta didik. Sementara potensi yang penulis berikan sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah mengembangkan sebuah produk berbentuk LKPD gambar dialog berorientasi PBL *(Problem Based Learning).*

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan peneliti untuk penelitian tergantung pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin di capai.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development (R & D)* bermacam-macam. Dalam bidang pendiddikan produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development (R & D)* berupa produk-produk yang dapat menunjang proses pendidikan diantaranya:' bahan ajar, kurikulum, media, modul LKPD dll. Pada penelitian ini penulis mengembangkan LKPD berbasis PBL *(Problem Based Learning)* berbentuk gambar dialog.

4. Validasi desain

Validitas desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rencana produk, dalam hal ini LKPD baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menili produk baru yang dirancang tersebut., sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya di coba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Untuk uji terbatas dipilih 10 orang peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon dan SDN 41 Negeri Katon Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran yang dipilih mewakili kelompok nilai tinggi, sedang dan rendah dari kelas V. Uji coba ini menggunakan simulasi penggunaan LKPD yang sudah di revisi.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan menganalisis kekurangan yang ditemui, kemudian segera melakukan perbaikan terhadap produk. Revisi produk

operasional dilakukan setelah data-data hasil analisis uji coba tahap I telah didapatkan, dari data tersebut dapat dilihat hasil sementara penggunaan LKPD. Hasil revisi tersebut dapat digunakan untuk menyempurnakan LKPD yang dikembangkan.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap ini, peneliti kembali mengujicobakan produk dengan sasaran lebih luas, dengan subjek seluruh peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon dan SDN 41 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran yang berjumlah 21 dan 36 orang. Tujuan dari tahapan penelitian ini adalah menentukan apakah produk yang dikembangkan telah menunjukkan performansi sebagaimana kriteria yang telah ditetapkan atau tidak.

9. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan menganalisis kekurangan yang ditemui, kemudian segera melakukan perbaikan terhadap produk. Hasil revisi tersebut dapat digunakan untuk menyempurnakan LKPD agar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

10. Produk Akhir

Produk yang didapatkan adalah hasil akhir yang telah melewati uji tahap II, yang menyatakan bahwa produk siap digunakan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (2010: 115) Populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka ini merupakan penelitian populasi”. Populasi dalam

penelitian ini adalah peserta didik-siswi kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2017/2018.

Tabel 3.1. Jumlah Peserta didik kelas V Wilayah 5 Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran tahun pelajaran 2017/2018.

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta didik	Rombel	Keterangan
1	SDN 15 Negeri Katon	21	1	Kelas V
2	SDN 16 Negeri Katon	20	1	Kelas V
3	SDN 17 Negeri Katon	45	2	Kelas VA = 20 peserta didik, VB = 25 peserta didik
4	SDN 18 Negeri Katon	22	1	Kelas V
5	SDN 41 Negeri Katon	36	1	Kelas V
Jumlah		**134**		

Berdasarkan tabel 3.1 di atas maka dapat diketahui bahwa populasi dalam penelitian ini berjumlah 144 peserta didik.

2. Sampel

Arikunto (2010: 117) menjelaskan bahwa Sampel adalah “Sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti dengan menggunakan cara-cara tertentu”. Untuk kepentingan penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan *purposive sampling* dengan mengambil dua kelas dari lima kelas yang ada dan diperoleh kelas V SDN 15 Negeri Katon sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 41 Negeri Katon sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 21 peserta didik dan 36 peserta didik.

E. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau metode penelitian dan pengembangan. Metode Penelitian dan Pengembangan *(Research and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat beraneka ragam.

Menurut Sugiyono (2009: 407) "metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya, akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak *(software).*

Alasan penggunaan pendekatan penelitian dan pengembangan karena dipandang tepat untuk mengembangkan bahan ajar yang tujuannya tidak sekedar mengembangkan, namun lebih dari itu, yaitu mengembangkan bahan ajar yang efektif, efisien dan menarik serta mudah dalam penerapannya, sesuai kondisi dan kebutuhan nyata di sekolah. Penelitian dan pengembangan memiliki keunggulan, terutama jika dilihat dari prosedur kerjanya yang sangat memperhatikan kebutuhan dan situasi nyata di sekolah dan bersifat sistematik. Dikarenakan penelitian R&D memerlukan waktu yang lama, penulis menggunakan metode ini untuk menggembangkan LKPD berbasis gambar dialog berorientasi PBL *(Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada tahap penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Angket

Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh data tentang aktivitas penggunaan LKPD pada tema Benda-benda di lingkungan sekitar. Data yang diperoleh melalui angket tersebut berupa data kuantitatif.

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket kemenarikan (respon guru)

No	Kriteria	Indikator	No Butir
1	Aspek Teknis Penyajian	Kesesuaian tampilan Penyajian	1,2,3,4
		Kesesuaian tampilan gambar	5,6
2	Aspek Kesesuaian Bahasa	Kesederhanaan Bahasa	7,8
		Kejelasan Struktur Kalimat	9,10,11,12
3	Aspek Kesesuain Materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	13,14
4	Aspek Keakuratan Materi	Kualitas LKPD terhadap Kemampuan Pemahaman peserta didik	15,16,17,18,19, 20
		Kebenaran Materi	21,22,23
5	Aspek Kemudahan	Kemudahan Penggunaan LKPD	24,25,26,27,28, 29,30

Penelitian ini terdiri dari beberapa indikator yang diukur pada saat studi awal (*observasi*), tahap validitas desain, uji coba produk, uji coba pemakaian.

Tabel 3.3 Angket respon peserta didik tentang kemenarikan LKPD

No	Aspek Respon peserta didik yang dinilai	TS	KS	R	S	SS
1	Saya tertarik mempelajari tema "Benda-benda di lingkungan sekitar" dengan menggunakan LKPD					
2	Saya tertarik mempelajari setiap sub tema yang ada LKPD ini					
3	Saya mudah memahami setiap materi pembelajaran menggunakan LKPD					
4	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang materi tema "Benda-benda di lingkungan sekitar"					
5	Dengan adanya pembelajaran menggunakan LKPD saya menjadi lebih giat					
6	Saya senang mengikuti setiap pembelajaran dalam LKPD ini					
7	Saya lebih senang mempelajari tema "Benda-benda di lingkungan sekitar" dengan menggunakan LKPD					

Ket : TS = Tidak Setuju = skor 1
KS = Kurang Setuju = skor 2
R = Ragu = skor 3
S = Setuju = skor 4
SS = Sangat Setuju = skor 5

2. Pengamatan

Pengamatan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data efisiensi pemanfaatan bahan ajar pada tema ekosistem. Data dari hasil pengamatan tersebut berupa data kualitatif .

Tabel 3.4 Lembar pengamatan proses pembelajaran

No	Aspek aktivitas peserta didik yang dinilai	TP	P	K	Sr	SL
1.	Peserta didik merespon pertanyaan yang diajukan guru					
2.	Peserta didik tertarik terhadap tema yang dipelajari					
3.	Peserta didik mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan					
4.	Peserta didik melakukan kegiatan belajar sesuai dengan langkah kegiatan					
5.	Peserta didik menggambar sesuai dengan langkah kegiatan					
6.	Peserta didik berdiskusi dengan teman satu kelompok dalam memahami materi pembelajaran yang dilakukan					

No	Aspek aktivitas peserta didik yang dinilai	TP	P	K	Sr	SL
7.	Peserta didik membuat kesimpulan tentang hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan					
8.	Peserta didik mencoba memahami penjelasan yang diajukan guru					
9.	Peserta didik berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan					
10.	Peserta didik menjawab soal pada LKPD dengan menggunakan konsep materi yang telah dipahami					

Ket : TP = Tidak Pernah = skor 1
P = Pernah = skor 2
K = Kadang-kadang = skor 3
Sr = sering = skor 4
SL = selalu = skor 5

Tabel 3.5 Lembar pengamatan aktivitas guru

No	Aspek aktivitas Guru yang dinilai	TB	KB	CB	B	SB
1.	Mengajukan pertanyaan untuk meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik					
2.	Menunjukan rasa ketertarikan terhadap tema yang sedang dipelajari					
3.	Membentuk kelompok peserta didik untuk kegiatan menentukan konsep yang telah diperoleh, dan menerapkan konsep					
4.	Membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan bekerja dikelompoknya untuk menentukan konsep					
5.	Memandu jalannya jalannya diskusi kelas pada tahap penjelasan konsep					
6.	Memberi definisi dan penjelasan dengan memakai penjelasan peserta didik					
7.	Memfasilitasi peserta didik untuk menilai kemampuannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memberi soal latihan					

Ket : TB = Tidak Baik = skor 1
KB = Kurang Baik = skor 2
CB = Cukup Baik = skor 3
B = Baik = skor 4
SB = Sangat Baik = skor 5

3. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data efektivitas penggunaan LKPD.

Data tersebut berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui pretest dan

posttest yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon dan SDN 41 Negeri Katon Kabupaten Pesawaran (aspek kognitif).

Tabel 3.6. Konversi Nilai Hasil Belajar

No	Nilai	Skor
1	0 ≤ Nilai < 51	1
2	51 ≤ Nilai < 61	2
3	61 ≤ Nilai < 71	3
4	71 ≤ Nilai < 81	4
5	81 ≤ Nilai ≤ 100	5

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Bahasa Indonesia	3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	• Menentukan informasi yang didapat dari buku • Menyusun hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku	C3 C3	3, 4, 9, 12, 25, 26, 37, 38, 47, 48
	4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku	• Menyusun kalimat tanya dengan kata tanya apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana Mengerjakan soal yang berhubungan dengan kata tanya apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	C3	
IPA	3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia.	• Menggambarkan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia • Membiasakan cara memelihara kesehatan organ pernapasan	C3 C3	1, 2, 5, 6, 7, 31, 36, 40, 41, 42
	4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan manusia	• Mengemukakan proses pembuatan organ pernapasan manusia secara sederhana	C3	

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
		• Menyimpulkan udara yang bersih dan kotor bagi manusia • Menentukan manfaat dari udara bersih	C4 C3	
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari 4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	• Menjelaskan hak dan kewajiban • Mengemukakan pendapat tentang kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari • Menemukan contoh bentuk kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari • Menegaskan manfaat melaksanakan kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari • Melaksanakan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	C2 C3 C3 C4 C3	11, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 43, 45, 46
IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya	• Menjelaskan pengertian jenis usaha ekonomi manusia • Menjelaskan jenis-jenis usaha ekonomi manusia • Menemukan informasi yang sesuai dengan bacaan • Menemukan interaksi manusia dengan budaya setempat • Menerangkan interaksi manusia dengan budaya setempat • Menganalisis hasil analisis	C2 C2 C4 C4 C2 C3	17, 19, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
	menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa		
SBdP	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	• Melatih alur pola lantai dalam tari kreasi daerah • Menerapkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	C3 C3	8, 9, 10, 32, 33, 34, 35, 29, 49, 50

4. Pedoman observasi

Pedoman observasi kepada ahli digunakan guna untuk mengetahui baik tidaknya rancangan LKPD tema Benda-benda di lingkungan sekitar. Data yang diperoleh melalui pedoman observasi ahli dapat berupa data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitaif diperoleh dari hasil skor pertanyaan tentang kesesuaian bahan ajar dengan aturan yang ada, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui komentar atau saran mengenai kelayakan LKPD yang dikembangkan.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Validitas Ahli

No	Kriteria	Indikator	No Butir
1	Aspek Didaktik	Kesesuaian dengan Kemampuan peserta didik	1,2
		Kegiatan yang Merangsang peserta didik	3,4
2	Aspek Kualitas Materi dalam LKPD	Kesuaian uraian Materi dengan KI dan KD	5,6,7,8
		Keakuratan Materi	9,10,11,12,13
		Teknik Penyajian Materi	14,15
		Mendorong peserta didik Untuk Aktif Berfikir	16,17

No	Kriteria	Indikator	No Butir
3	Aspek Pendekatan Berbasis Masalah	Memuat Fase-fase Pembelajaran Berbasis Masalah	18,19,20,21, 22

Langkah selanjutnya setelah melalui proses validitas ahli adalah:

a) Data hasil uji lapangan awal, berupa tanggapan dari pengguna LKPD yang telah divalidasi oleh ahli, baik itu peserta didik ataupun guru, dengan instrument kelayakan yang diisikan oleh pengguna (guru dan peserta didik).

b) Data hasil uji lapangan 2 berupa penilaian keefektifan LKPD dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam uji coba ini, adapun instrument yang digunakan adalah instrument efektifitas bahan ajar LKPD.

c) Tahap uji coba pemakaian, yang merupakan kelompok kelas kontrol (pembelajaran menggunakan model PBL yang ada dibuku peserta didik), kelas eksperimen (menggunakan model PBL yang dikembangkan oleh peneliti).

G. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2012: 61) menyatakan bahwa: Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas . Variabel bebas dalam penelitian ini adalah: aktivitas

belajar sementara variabel terikat dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik.

1. Variabel LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog (Variabel X)

a) Definisi Konseptual

Lembar kerja adalah salah satu metode pengajaran yang dapat dilakukan secara individu atau kerja kelompok dan memungkinkan pengembangan konseptual. Pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang berpusat pada Peserta didik pengajaran yang melibatkan pembelajaran melalui pemecahan masalah tidak jelas tapi asli. Ini adalah konstruktivis, pendekatan yang berfokus pada Peserta didik yang mempromosikan refleksi, keterampilan dalam komunikasi dan kolaborasi, dan itu memerlukan refleksi dari berbagai perspektif.

Konsep kartun yang dikembangkan mengusulkan inovatif mengajar dan belajar strategi melalui pandangan konstruktivis pembelajaran dalam ilmu. Kartun dapat juga berupa gambar-gambar dialog yang disusun sistematis.

Adapun kisi-kisi angket aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Tabel kisi- kisi angket aktivitas belajar

Konsep	Aspek Indikator	Nomor item	Jumlah item
Aktivitas belajar adalah pembelajaran yang dilakukan berpusat pada peserta didik, peserta didik ikut berpartisipasi	1. Kegiatan Visual Membaca buku sumber atau referensi.	1, 3, 2, 4	4
	2. Kegiatan Oral Mengajukan pertanyaan	7, 8	2
	Menjawab pertanyaan	9, 11, 10,12	4
	Berdiskusi	13, 14	
	3. Kegiatan mendengar Mendengarkan penjelasan guru	15, 16	2
	4. Kegiatan menulis	17, 18	2

Konsep	Aspek Indikator	Nomor item	Jumlah item
dalam pembelajaran. (Yamin, 2007: 75).	Membuat laporan hasil diskusi		
	Mengerjakan soal	19, 21, 20,22	4
	Membuat catatan	23,25,27,29 24,26,28,30	8
	5. Kegiatan motorik Melakukan percobaan	31, 32	2
	6. Kegiatan menggambar Menggambar rangkaian alat dan bahan praktikum	33, 35, 34,36	4
	7. Kegiatan mental Mengingat materi pelajaran	37,39, 38,40	4
	8. Kegiatan emosional Berani menanggapi pendapat atau pertanyaan	41,43, 42,44	4
	Bersemangat dalam pembelajaran tematik		2

Untuk menentukan skor pilihan jawaban angket, digunakan skor pernyataan positif negatif skala Likert. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.10. Skor Pernyataan Positif dan Negatif Skala Likert

Pernyataan	Kategori			
	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Positif	1	2	3	4
Negatif	4	3	2	1

Untuk menentukan skor pilihan jawaban angket menggunakan skala *Likert*. Dikemukakan Sugiyono (2014: 93) bahwa “skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Dengan skala *Likert* maka variabel akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumenyang menggunnakan skala *Likert* untuk pilihan jawaban dan skor jawaban.

b) Definisi Operasional

LKPD sebagai penunjang untuk meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses belajar dapat mengoptimalkan hasil belajar. Peran LKPD dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Penggunaan LKPD memungkinkan guru mengajar lebih optimal, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, memberi penguatan, serta melatih peserta didik memecahkan masalah.

2. Variabel Hasil Belajar (Variabel Y)

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan peserta didik bertambah dari hasil sebelumnya.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Hasil belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Hasil belajar sebagai hasil belajar ranah kognitif. Cara mengukur hasil belajar yaitu dengan menggunakan tesprestasi belajar pada ranah kognitif brupa butir-butir soal yang memuat pertanyaan yang berhubungan dengan ranah kognitif, yaitu aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), aspek penerapan (C3), aspek analisis (C4), aspek sintesis (C5) dan aspek penilaian (C6). Cara

mengukur peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menghitung gain yang diperoleh berdasarkan data hasil penelitian data pre-test dan pos-test pada setiap seri pembelajaran.

Ranah Psikomotor. Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah:

a. Meniru. Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengaktifan, menyesuaikan, menggabungkan, melamar, mengatur, mengumpulkan, menimbang, memperkecil, membangun, mengubah, membersihkan, memposisikan, dan mengonstruksi.
b. Memanipulasi. Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memilah, melatih, memperbaiki, mengidentifikasikan, mengisi, menempatkan, membuat, memanipulasi, mereparasi, dan mencampur.

c. Pengalamiahan. Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, menarik, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, dan membungkus.

d. Artikulasi. Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengalihkan, mempertajam, membentuk, memadankan, menggunakan, memulai, menyetir, menjeniskan, menempel, mensketsa, melonggarkan, dan menimbang.

Kesimpulan definisi operasional dalam penelitian ini adalah hasil belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan jenis data dikumpulkan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam analisis data:

1. Analisis data mencakup prosedur organisasi data, reduksi, dan penyajian data baik dengan tabel, bagan, atau grafik.

2. Data diklasifikasikan berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan
3. Data dianalisis secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif.
4. Penyajian hasil analisis dibatasi pada hal-hal yang bersifat faktual, dengan tanpa interpretasi pengembang, sehingga sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.
5. Dalam analisis data penggunaan perhitungan dan analisis statistik sejalan produk yang akan dikembangkan.
6. Laporan atau sajian harus diramu dalam format yang tepat sedemikian rupa dan disesuaikan dengan konsumen, atau calon pemakai produk.

Teknik analisis data yang dikembangkan dengan cara menganalisi angket uji kemenarikan, kebermanfaatan, dan kemudahan, uji validitas ahli serta menganalisis keberhasilan belajar siswa melalui kegiatan *post test* yang dibandingkan dengan hasil *prê- test*.

1. Analisis Data Kemenarikan

Dalam Suryanto dan Sartinem (2009:227) angket kemenarikan memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu “ menarik”, “Tidak menarik”, “cukup menarik”, dan “sangat menarik”, untuk angket kebermanfaatan memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu “bermanfaat”, “Tidak bermanfaat”, “cukup bermanfaat”, dan “sangat bermanfaat”, angket kemudahan memiliki 4 pilihan jawaban pula, yaitu “ mudah”, “Tidak mudah”, “cukup mudah”, dan “sangat mudah”. Penilaian instrument dilakukan dengan mentotal semua skor yang diperoleh

dan dibagi dengan total skor. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.11 dibawah ini.

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian dan Konversi skor untuk menjadi pernyataan penilaian

Pilihan Jawaban			**Skor Penilaian**	**Rerata Skor**	**Klasifikasi**
Uji Kemenarikan	**Uji Kemudahan**	**Uji Kebermanfaatan**			
Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Manfaat	4	3,26 – 4,00	Sangat baik
Menarik	Mudah	Bermanfaat	3	2,51-3,25	Baik
Kurang Menarik	Kurang Mudah	Kurang Bermanfaat	2	1,76-2,50	Kurang Baik
Tidak Menarik	Tidak Mudah	Tidak Bermanfaat	1	1,01-1,75	Tidak Baik

Suryanto&Sartinem (2009:227)

$$\textbf{Skor Penilaian} = \frac{\textbf{Jumlah Skor Pada Instrumen}}{\textbf{Jumlah Nilai Total Skor Tertinggi}} \textbf{ X 4}$$

Hasil dari skor penilaian kemudian dicari rata-rata nya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan tingkat kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan produk menurut responden.

2. Uji Validitas Ahli

Pada pengujian ahli mencakup kesesuaian materi, konstruksi, untuk uji konstruksi terdiri dari konstruksi format, konstruksi pembelajaran PBL, dan konstruksi aspek keterbacaan. Untuk uji ini terdiri dari 4 pilihan jawaban , yaitu “sangat setuju”, “kurang setuju”, “ sangat setuju” dan “tidak setuju”

3. Uji Keefektivan Produk

Pada uji ini responden diberikan *post test* dan *pre test*, kemudian nilai yang diperoleh melalui kedua test tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik menggunakan *one way anova* untuk menghitung efektifitas atau tidaknya produk . jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post tes dan pre test maka produk dapat dikatakan efektif. Adapun cara menghitung nilai akhir setelah penggunaan produk, dapat dihitung dengan rumus dibawah ini.

$$\textbf{Skor Penilaian} = \frac{\textbf{Jumlah Skor yang dipilih peserta didik}}{\textbf{Jumlah Skor Maksimal}} \textbf{ X 100}$$

Skor digunakan untuk menghitung kemampuan berpikir kritis siswa. Agar peneliti mampu mengetahui apakah LKPD yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor dalam bentuk kemampuan berpikir kritis digunakanlah nilai gain ternormalisasi atau rumus N-Gain

4. Analisis Uji Coba Instrumen

Data dalam penelitian ini termasuk ke dalam data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan data kuantitatif diperoleh dari skor tes. Teknik analisis data meliputi beberapa tahapan, yaitu: dalam menyusun dan melaksanakan tes, agar instrumen menjadi alat ukur yang baik maka dilakukan langkah-langkah yaitu membuat kisi-kisi soal tes, menyusun soal tes sesuai dengan ksi-kisi yang telah dibuat, melakukan validasi ahli terhadap instrumen yang dibuat, merevisi hasil produk, uji coba soal

Melalui hasil uji coba soal dilakukan analisis soal untuk mengetahui reliabilitas soal sehingga dapat dipilih soal-soal yang baik yang akan dijadikan instrumen dalam penelitian

a. Validitas

Arikunto (2002:72) Sebuah soal dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment*, dengan mengorelasikan jumlah skor butir dengan skor total.

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

Keterangan:

rxy = koefisien korelasi antara variabel *X* dan variabel *Y*
N = banyaknya peserta didik yang mengikuti tes
X = skor item tiap nomor
Y = jumlah skor total
ΣXY = jumlah perkalian *X* dan *Y*
Jika r hitung > r tabel maka item tes yang diujikan valid.

Sumber : Arikunto (2002: 72)

b. Reliabilitas Soal Tes

Kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa inggris, berasal dari bahasa asal *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes Arikunto (2002: 86) berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasilnya berubah-ubah perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti.

Untuk mengetahui reliabilitas tes obyektif digunakan rumus K-R 21, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right)\left(1 - \frac{M(K-M)}{K(V)}\right)$$

Dimana

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

$$V^2 = \frac{N\sum x^2 - (\sum X)^2}{2a}$$

Keterangan
r_{11} = reliabilitas tes
K = banyak butir soal
M = skor rata-rata
V = varians soal

Kriteria reliabilitas

Interval Koefisien	Reliabilitas
0,00 – 0,1999	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2011:184)

c. Taraf Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks kesukaran butir soal adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:
P = indeks kesukaran
B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar
JS = jumlah seluruh peserta didik yang ikut tes

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Soal dengan P = 0,00 adalah soal terlalu sukar;

Soal dengan 0,00 < ≤ 0,30 adalah soal sukar;

Soal dengan 0,30 < ≤ 0,70 adalah soal sedang;

Soal dengan 0,70 < ≤ 1,00 adalah soal mudah; dan

Soal dengan = 1,00 adalah soal terlalu mudah

Sumber : Arikunto (2002: 208)

d. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat *D*. Seluruh peserta didik yang ikut tes dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah.

Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:
J = Jumlah peserta tes
J A = Banyaknya peserta kelompok atas
J B = Banyaknya peserta kelompok bawah
B A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
B B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Klasifikasi daya pembeda:

$0{,}00 < D \leq 0{,}20$: jelek (*poor*)

$0{,}20 < D \leq 0{,}40$: cukup (*satisfactory*)

$0{,}40 < D \leq 0{,}70$: baik (*good*)

$0{,}70 < D \leq 1{,}00$: baik sekali (*excellent*)

Jika *D* bernilai negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai *D* negatif sebaiknya dibuang saja.

Sumber : Arikunto (2002: 211)

5. Uji Peningkatan (N-gain)

Perhitungan N-Gain diperoleh dari skor pretes dan postes masing-masing kelas eksperimen. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *g* faktor (*N-Gain*) dengan rumus menurut Meltzer dalam Yulianti (2009: 54) adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor Pretes}}$$

Keterangan:
S_{post} = Skor postes
S_{pre} = Skor pretes
S_{maks} = Skor maksimum

Interpretasi N-*Gain* menurut Listiyawati (2012: 54) disajikan pada tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12 Klasifikasi Interpretasi N-*Gain*

Besar Persentase	Interpretasi
g > 0,7	Tinggi
0,3 < g < 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Langkah-langkah pengujian yang ditempuh untuk data pretes, postes dan N-*Gain* adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi populasi data yang diuji memiliki variansi yang homogen atau tidak.

c. Uji T *Paired Sample T Tes*

Ketentuan dalam uji hipotesis menggunakan uji T *Paired Sample T Test* sebagai berikut:

1) Ho : $m_1 = m_2$
   Hi : $m_1 \neq m_2$
2) Signifikan 5 %
3) Daerah kritis
   Ho ditolak jika Sig. *(2- tailed < 0,05)*
4) Statistik Uji
   Nilai Sig. *(2-tailed)*
5) Kesimpulan
   Jika Sig. *(2-tailed)* < 0,05, maka Ho ditolak, dan Hi diterima sebagai jawaban hipotesis.

Uji beda (t-test)

Paired Sampel t-Test, adalah jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan sebuah *treatment*.

Syarat jenis uji ini adalah: (a) data berdistribusi normal; (b) kedua kelompok data adalah dependen (saling berhubungan/berpasangan); dan (c) jenis data yang digunakan adalah numeric dan kategorik (dua kelompok).

6. Analisis uji hipotesis

Analisis data yang digunakan untuk menguji:

H_1 : Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog berpengaruh pada rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon.

H_2 : LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog menarik bagi peserta didik kelas V SDN 15 Negeri Katon.

H_3 : LKPD berbasis model pembelajaran *problem based learning* berbentuk gambar dialog efektif berpengaruh pada rata-rata hasil belajar didik kelas V SDN 15 Negeri Katon.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Produk LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog layak melalui tahap pengembangan, yaitu analisis kebutuhan (*needs analysis*), mendesain produk (*product design*), tahap pengembangan produk (*product development*), implementasi produk (*product implementation*), dan evaluasi produk (*product evaluation*). Produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” kelas V SD yang didesain berdasarkan kurikulum 2013. Kelayakan produk yang dikembangkan didasari atas beberapa uji validitas oleh 2 orang ahli (ahli media dan ahli materi) dan praktisi (guru), hasil yang diperoleh dari uji validitas ahli media diperoleh skor 88,54 dengan kategori sangat baik, dan uji validitas ahli materi diperoleh skor 96,59 dengan kategori sangat baik, sedangkan untuk uji praktisi (respon guru) diperoleh skor 2,25 dengan kriteria menarik. Berdasarkan hasil tersebut maka LKPD berbasis PBL yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk di gunakan.
2. LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog menarik digunakan menurut pendapat guru dan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

3. LKPD efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mengunakan LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog. Berdasarkan hal tersebut maka LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” teruji secara nyata (signifikan) efektif dalam meningkatkan hasil belajar pesera didik dalam pembelajaran tematik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian dan pengembangan di atas, implikasi penelitian pengembangan produk LKPD yang layak, yaitu sebagai optimalisasi tujuan pembelajaran, pengembangan produk yang mampu memperhatikan adanya perbedaan individual, sehingga LKPD yang baik itu adalah yang dapat digunakan baik oleh peserta didik yang lamban, yang sedang maupun yang pandai, menekankan pada proses untuk menemukan konsep-konsep sehingga LKPD dapat berfungsi sebagai petunjuk jalan bagi peserta didik untuk mencari tahu. LKPD harus mempunyai daya tarik agar peserta didik dapat menggunakan dengan baik sehingga pembelajaran akan efektif. Kelayakan LKPD juga dapat memfasilitasi peserta didik terhadap kebutuhan ilmu pengetahuan, pengalaman dalam pembelajaran, serta mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

LKPD menarik merupakan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang memiliki variasi stimulus melalui berbagai bentuk gambar dan warna sehingga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik, pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik (intelektual, emosional dan sebagainya).

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan LKPD yang efektif dalam peningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan dan penerapan materi pelajaran yang terdapat dalam LKPD, dengan harus memenuhi syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

Hasil penelitian yang memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis peserta didik, didasari atas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbentuk gambar dialog yang mampu menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta mampu membuat peserta didik menjadi aktif, dan kreatif.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik**,** bahan ajar LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” dapat digunakan

sebagai sumber belajar mandiri dalam mengembangkan materi pada buku peserta didik kurikulum 2013 khususnya pada tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” sehingga dapat meningkatkan kemampuan berikir kritis peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi belajar yang diharapkan. LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog hanya sebagai salah satu bahan ajar tetap harus ditunjuang dengan sumber-sumber lainnya yang relevan agar mampu meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran secara maksimal.

2. Bagi guru, perumusan indikator dalam pembelajaran, penyusunan produk yang memenuhi kebutuhan peserta didik. LKPD berbasis PBL yang dikembangkan peneliti telah memunuhi syarat pengembangan LKPD dan

   materi yang telah sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku. Peranan guru dapat diminimalisir peranannya dalam pembelajaran, serta memfungsikan diri sebagai fasilitator.

3. Bagi Sekolah, penyediaan berbagai kebutuhan pembelajaran. Penyediaan hal-hal penunjang pembelajaran, seperti buku pegangan peserta didik, pengadaan sarana pendukung praktikum, maupun perizinan dalam melakukan proses pembelajaran otentik yang langsung diterapkan dilapangan.

4. Bagi Peneliti**,** dalam pengembangan produk LKPD berbasis PBL berbentuk gambar dialog ini dibuat untuk tema tema 2 “Udara

Bersih Bagi Kesehatan” subtema 2 “Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan” untuk direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan LKPD untuk tema atau subtema dengan delas lainnya dengan mengembangkan LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson dan Krathwohl. 2002. *Revisi Taksonomi Bloom*. Rineka Cipta, Jakarta.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka, Surabaya.

Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Penelitian Pendidikan Kelas.* Bandung: Yrama Widya. Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Arends, I Richard. 2008. *Belajar Untuk Mengajar Learning To Teach.* Salemba Empat, Jakarta.

Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan (Metode Dan Paradigma Baru)*. Rosda, Bandung.

Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyun. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.

Balanay Anne S, Catherine. 2013. *Penilaian Keterampilan Proses Sains dengan Pendekatan Yang Berpusat Pada Siswa.* http://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/download/6774/6887. Diakses pada 25 Desember 2015.

Bandura, A.1969. P*rinciples of behavior modification.* Holt, Rinehart&Winston, New York.

Bandura, A. 1971. *Psychological Modeling: Conflicting Theories.* Aldine-Atherton Inc, Chicago.

Bandura, A. 1977. *Social learning theory:* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bandura, A. 1986. *Social foundations of thought and action: a social cognitive theory.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Barrows, H.S. 1996. Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning, 68* (Winter), 3-12.

Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Divapress, Jakarta.

Borg, W.R. and Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Introduction.* Longman, New York.

Brownell, William. 1935. *Learning as Reorganization: An Experimental Study in Third-grade Arithmetic*. California, Amerika.

Büyüköztürk, Ş. (2001). *Experimental designs: first test with the last test control group design.* Ankara: Pegem Yayınları in Turkish.

Cano, F., & Berbén, A. B. G. 2009. University students' achievement goals and approaches to learning in mathematics. *British Journal of Educational Psychology*, *79*(1), 131–153. http://dx.doi.org/10.1348/000709908X314928

Cohen, L. & Manion, L. 1989. *Research Methods in Education.* Routeledge and Kegan Paul: London.

Cruickshank, Jenkins & Metcalf. 2012. *The Act of Teaching 6th ed*. McGraw Hill Education, Singapore.

Degeng, N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk pengembangan Teori dan Penelitian*. Kalam Hidup & Aras Media, Bandung.

Depdiknas. 2008. *Pengembangan perangkat penilaian Kognitif.* Depdiknas, Jakarta.

_____. 2008. *Pengembangan perangkat penilaian psikomotor*. Depdiknas, Jakarta

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2008. *Bahan Ajar*. Depdiknas, Jakarta.

Eggen & Kauchak. 2007. *Educational Psychology: Windows on Classrooms 7th Ed*. Upper Sadle River, NJ: Pearson

Etherington. Matthew B. 2011. Investigative Primary Science: A Problem-based Learning Approach. *Trinity Western University: Australian journal of teacher education.* *http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1550&context=ajte* Diakses pada 25 Desember 2015.

Gay, L.R. & Airasian, P. 2008. *Educational research: Competencies for analysis and application*, (6the ed). Ohio: Chares E. Merrell, Colombus.

Halliwell V. 2008. *Challenging knowledge reproduction: problem-based learning for evidence-based practice. British Journal of Occupational Therapy, 71(6)*, 257-59

Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Bandung.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia, Bandung.

Hudoyo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Depdikbud, Dirjen Dikti, PPLPTK, Jakarta.

Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Models of Teaching (Second Edition)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

_____ (1996). *Models of Teaching (Third Edition)*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Kazancı, O. 1989. *Educational psychology, theory and application of principles.* Ankara: Kazancı Kitabevi (in Turkish)

Keogh, B. & Naylor, S. (1993). Learning in science: another way in. Primary Science Review, 26, 22-23. Keogh, B. & Naylor, S. (1996). Teaching and learning in science: a new perspective. *Paper presented at the BERA Conference*, Lancaster, UK. Available at http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/000000115.htm

Keogh, B. & Naylor, S. (1997a). Developing children's ideas: putting constructivism into practice. Paper presented at the ESERA Conference, Rome, Italy.

Keogh, B. & Naylor, S. (1997b). Making sense of constructivism in the classroom. Science Teacher Education, 20,12-14. Keogh, B. & Naylor, S. (1998). *Teaching and learning in science using Concept Cartoons. Primary Science Review*, 51,14-16.

Keogh, B. & Naylor, S. (1999). Concept cartoons, teaching and learning in science: an evaluation. *International Journal of Science Education*, 21(4).,431-446

Koesnandar, Ade. 2008. *Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Pustekkom Diknas, Jakarta.

Kurt, Ş. 2002. Fizik Öğretiminde Bütünleştirici Öğrenme Kuramına Uygun Çalışma Yapraklarının Geliştirilmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Kurt, Ş. & Akdeniz, A.R. 2002.Fizik Öğretiminde Enerji konusunda Geliştirilen Çalışma Yapraklarının Uygulanması.*ODTÜ Eğitim Fakültesi V. Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi,* 16–18 Eylül, Ankara.

Lismawati. 2010. *Pengoptimalan Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS)Sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar.* UIN Malang, Malang.

Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran.* Rosda Karya, Bandung.

Michaelis, J.U. & Garcia, J. 1996. *Social Studies For Childeren, Eleventh Edition*, Allyn Bacon. USA.

Mukhtar, Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, CV. Misaka Galiza, Jakarta, 2003, hlm. 154-156

Naylor, S., & Keogh, B. 1999. Constructivism in classroom: theory into practice. *Journal of Science Teacher Education, 10*(2), 93-106.

NCSS 1994a. *Curriculum Standards for Social Studies: I. Introduction*. Retrieved: January 31. 2007. http://www. socialstudies.org /standards/introduction/.

NCSS 1994b. Curriculum Standards for Social Studies: II. Thematic Strands. *Retrieved: January 31. 2007. http://www.socialstudies.org /standards/ strands/.*

Pannen, Paulina. 2001. *Penulisan Bahan Ajar.* Depdiknas, Jakarta.

Parker, W. C. 1999. *Citizenship Education*. McGraw-Hill, New York.

Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Diva Press, Yogyakarta.

Putnam, R., &Borko, H. 2000. What do new views of knowledge and thinking have to say about research on teacher learning? Educational Researcher, 29, 4–15.

Rusman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran Problem Based Learning*. Alfa Beta, Bandung.

Rusman. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfa Beta, Bandung.

Sagala, Sayiful. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan.* Alfabeta, Jakarta.

Saka, A., Akdeniz, A.R., & Enginar, İ. 2002. *Biyoloji öğretiminde duyularımız konusunda çalışma yapraklarının geliştirilmesi ve uygulanması.V. Ulusal*

Fen Bilimleri ve Matematik EğitimiKongresi, 16-18 Eylül, ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi, Ankara.

Sanjaya. 2007. *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.

Savery, J. R. 2006. *Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions*. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning, 1*(1), 9-20.

Schulte, P. L. 2001. *Pre Service Primary Teacher Alternative Conceptions in Science and Attitudes Toward Teaching Science, Unpublished Doctoral Dissertation.* New Orleans Üniversity, New Orleans.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. PT Asdi Mahasatya, Jakarta.

Slavin, R.E.. 2009. *Educational Pshycology: Theory into Practice 9th ed*. Engelwood: Prentice Hall

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Suprijono. Agus. 2011. *Teori dan Aplikasi Cooperative Learning.* Yogyakarta.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning.*Yogyakarta.

Suranto. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran Kontemporer*. LaksBang Pressindo, Yogyakarta.

Suyono dan Haryanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Töman, U. 2011. *Enerji Ve Enerji İle İlgili Kavramların Farklı Öğrenim Seviyelerinde Öğrenilme Durumunun Araştırılması, Yüksek Lisans Tezi*, KTÜ, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Trianto. 2009. *Lembar Kegiatan Peserta Didik.* Bumi Aksara, Jakarta.

_____. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu.* Bumi Aksara, Jakarta.

Udin S. Winataputra, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran PKn SD.* Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta.

Universitas Pendidikan Indonesia. 2014. *Jurnal Respitory Universitas Pendidikan Indonesia.* UPI, Jakarta

Usodo, Budi. 2016. *Modul B Kompetensi Pedagogik. Teori Belajar dan Prinsip Pembelajaran.* Dirjen GTK Kemdikbud. Yogyakarta

Wandhiro, Fajar Maulana. 2011. *Makalah Pembuatan LKS (Lembar Kerja Siswa) (online).* Tersedia: http://zonasabar.blogspot.com/2011/03/makalah-pembuatan-lks-lembar-kerja-html-(13 Juni 2013)

WS, Winkel. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. PT. Gramedia, Jakarta

Yelland, N., Cope, B., & Kalantzis, M. 2008. *Learning by design: Creating pedagogical frameworks for knowledge building in the twenty-first century*. *Asia Pacific Journal of Teacher Education*, 36(3), 197-213

Yildirim, Nagihan. 2011. The Effect Of The Worksheet On Students Achivment In Chemical Equilibrium. *Journal of Turkish Science Education.* Vol. 8, Issue 3. Hal. 44-58.