

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOMUNIKASI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ALAM ALKARIM**

(Tesis)

Oleh

NANANG SAPUTRO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOMUNIKASI PESERTA DIDIK KELAS IV SD ALAM AL KARIM**

Oleh

NANANG SAPUTRO

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK KELAS IV SD ALAM ALKARIM LAMPUNG

Oleh

Nanang Saputro

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah untuk siswa kelas IV SD dalam rangka meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu penelitian Borg dan Gall yang diperkuat dengan model pengembangan desain ADDIE. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian True Experimental dengan desain post-test only control group design. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non tes. Keefektifan model pembelajaran berbasis masalah ditentukan melalui analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($9,84 > 2,012$) ditolak pada taraf signifikansi 5%, sedangkan H_a diterima dan didukung oleh observasi kemampuan komunikasi siswa pada enam pelajaran yang menunjukkan rata-rata 80,07 persen dari 24 siswa di kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model desain pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Kemampuan komunikasi, *Problem based learning*

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF A PROBLEM-BASED LEARNING DESIGN MODEL TO IMPROVE STUDENT' COMMUNICATION SKILLS IN GRADE 4 SD ALAM AL KARIM LAMPUNG

By

Nanang Saputro

The purpose of this study was to develop a problem-based learning model for fourth grade elementary school students in order to improve their communication skills. This research is a research and development (R&D) research by Borg and Gall which is strengthened by the ADDIE design development model. The type of research that was conducted was True Experimental research with a post-test only control group design. Data collection techniques included tests and non-tests. The effectiveness of the problem-based learning model was determined through data analysis using the t-test. The results indicated that $t_{\text{arithmetic}} > t_{\text{table}}$ ($9.84 > 2.012$) was rejected at a 5% significance level, while H_a was accepted and supported by observations of student communication skills in six lessons, which revealed an average of 80.07 percent of 24 students in the very good category. As a result, it can be concluded that the design model for problem-based learning is effective at improving communication skills.

Keywords: Learning Design, Communication Skills, Problem based learning

Judul Tesis : **Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV SD Alam Al Karim**

Nama Mahasiswa : **Nanang Saputro**

No. Pokok Mahasiswa : **1823053027**

Program Studi : **S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Een Yayah H. M.Pd.
NIP. 19620330 198603 2 001

Dr. Mohammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19791117 200501 2 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

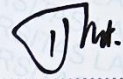
Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP. 19670722 199203 2 001

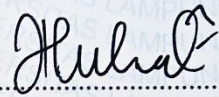
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Een Yayah H. M.Pd.**



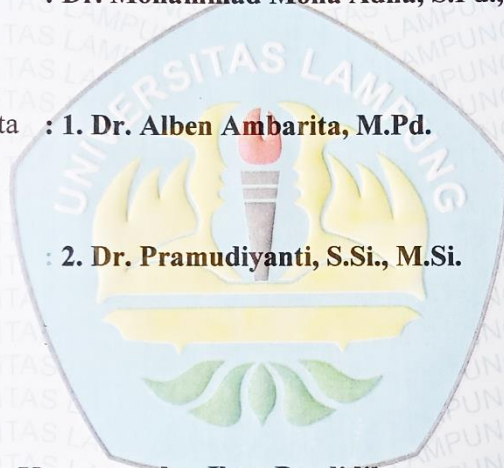
Sekretaris : **Dr. Mohammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd.**



Penguji Anggota : **1. Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**



: **2. Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **20 Mei 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanang Saputro
NPM : 1823053027
Program Studi : S-2 MKGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

menyatakan tesis yang berjudul “Pengembangan Desain Pembelajaran Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas IV SD Alam Al Karim” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2022
Yang membuat pernyataan



Nanang Saputro
NPM. 1823053027

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nanang Saputro lahir di Bangun Sari, Kecamatan Buay Madang Timur Kabupaten OKU Timur pada hari Minggu, 21 Desember 1996 anak tunggal pasangan dari Bapak Tumino dan Ibu Tini.

Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri Sukoharjo (2008), Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Buay Madang Timur (2011), Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Belitang (2014).

Pada tahun 2018 Peneliti menyelesaikan pendidikan sarjana Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selanjutnya pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa pascasarjana Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar (MKGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri”

(Qs. Al Ankabut: 6)

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan
melihat (balasan)nya.”

(Q.S Al-Zalzalah: 7)

"Sesungguhnya hanya orang-orang yang bersabarlah yang dicukupkan pahala
mereka tanpa batas."

(Q.S Az-Zumar: 10)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadiran Allah Swt., Tuhan Semesta Alam.

Rosulullah saw. Yang menjadi panutan dalam bertingkah dan melangkah.

Ayah dan Ibu tercinta dan keluarga besar yang selalu melantunkan nasehat dan do'a.

Sanjungan mulia untuk Bapak dan Ibu Dosen pembimbing berjasa telah memberikan ilmu yang bermanfaat secara ikhlas.

Junjungan rasa bangga untuk Universitas Lampung, almamater tercinta.

SANWACANA

Puji Syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Desain Pembelajaran Model *problem based learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik kelas IV SD Alam Al Karim Lampung” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis meyakini bahwa tanpa bimbingan, arahan dan masukan dari berbagai pihak maka Tesis ini tidak dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terhadap semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi dalam proses penyelesaian tesis ini, dalam kesempatan kali ini pula tanpa mengurangi rasa hormat izinkanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si. selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menempuh studi Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S.T.,M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung, terimakasih atas pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung,

terimakasih atas pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.

5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas yang telah memberikan arahan, motivasi, ilmu yang bermanfaat, kritik dan saran sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Dr. Een Yayah H, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah bersedia memberikan saran, kritik dan bimbingan dalam rangka menyelesaikan tesis ini.
7. Bapak Dr. M. Mona Adha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia memberikan saran, kritik dan bimbingan dalam rangka menyelesaikan tesis ini.
8. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd. selaku dosen pembahas utama yang telah memberikan saran, kritik dan bimbingan dalam rangka menyelesaikan tesis ini.
9. Ibu Dr. Pramudiyanti, M.Pd. selaku dosen pembahas kedua yang telah memberikan saran, kritik dan bimbingan dalam rangka menyelesaikan tesis ini.
10. Ibu Mimin Tarsih, M.Pd dan Erlinda Maharani, M.Pd. selaku validator ahli materi sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Ibu Tila Paulina, M.Pd dan Roni Agus Saputra, M.Pd. selaku validator ahli desain pembelajaran sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Seluruh Bapak dan Ibu Staf Administrasi FKIP Universitas Lampung
13. Ibu Linda Kurniawati, S.Pd., selaku Kepala SD Alam Al Karim atas izin dan bantuan yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
14. Kedua Orang tua ku Bapak (Tumino) dan Ibu (Tini) tercinta yang tidak kenal lelah selalu mendidik dan mendoakan keberhasilanku, Almarhum mbah lanang (Slamet) dan Almarhum mbah wedok (Romlah) yang telah membesarkan dan merawatku dari kecil. Seluruh keluarga besar Bapak Slamet (pakde, bude, dan saudara sepupu semua) yang memberikan dukungan moril maupun spirituil dalam menyelesaikan studi ini.

15. Keluarga Besar MKGSD Angkatan 2018 yang telah memberikan pengalaman, ilmu dan kebersamaannya kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini.
16. Seluruh pihak yang pernah berjasa dan membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala kontribusinya terhadap penulis.

Bandar Lampung, Mei 2022
Penulis



Nanang Saputro
NPM 1823053027

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Teori Belajar.....	9
B. Teori Belajar Konstruktivisme	9
1. Teori Belajar Kognitif	10
A. Desain Pembelajaran	
1. Pengertian Desain Pembelajaran.....	11
2. Urgensi Desain Pembelajaran	12
3. Karakteristik Desain Pembelajaran	13
4. Komponen Desain Pembelajaran	13
5. Model-model Desain Pembelajaran	14
6. Model Desain Pembelajaran ADDIE	15
B. <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	17
1. Pengertian PBL	17
2. Karakteristik PBL.....	18
3. Langkah-langkah PBL	20
C. Kemampuan Komunikasi.....	21
1. Pengertian Komunikasi	21
2. Tujuan Komunikasi	23
3. Jenis-jenis Komunikasi	24
4. Indikator Kemampuan Komunikasi	25
D. Penelitian Relevan.....	27
E. Kerangka Pikir	29
F. Hipotesis Penelitian.....	31
III. METODE PENELITIAN	32

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Desain Penelitian.....	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	36
E. Tempat dan Subjek Penelitian.....	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Subjek Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38
1. Variabel Terikat (Kemampuan Komunikasi).....	39
2. Variabel Bebas (Desain Pembelajaran PBL)	39
H. Instrumen Penelitian.....	40
1. Lembar Angket Kebutuhan	40
2. Lembar Validasi Ahli	40
3. Lembar Pengamatan Kemampuan Komunikasi Peserta didik	42
4. Kisi-kisi Angket Kemampuan Komunikasi Peserta didik	42
5. Lembar Angket Respon Pendidik	43
C. Teknik Analisis Data	43
1. Uji Kelayakan Pengembangan Desain Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	43
2. Uji Validitas Soal Angket	44
3. Uji Reliabilitas Soal Angket.....	46
4. Uji Efektivitas	47
D. Uji Hipotesis	47
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
B. Hasil Penelitian	49
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (<i>Research and Information</i>)	50
2. Perencanaan (<i>Planning</i>)	52
3. Mengembangkan Produk Awal (<i>Develop Preliminary form of Product</i>).....	55
4. Uji Coba Produk Awal (<i>Premilinary Field Testing</i>).....	62
5. Revisi Desain Produk Awal (<i>Main Product Revision</i>)	63
6. Uji Coba Lapangan Utama (<i>Main Field Testing</i>)	64
7. Revisi Produk Operasional (<i>Operational Product Revision</i>)...	65
C. Uji Efektifitas Kemampuan Komunikasi	65
D. Pembahasan.....	67
E. Kelebihan desain pembelajaran model <i>problem based learning</i> ...	71
F. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan Desain Pembelajaran PBL	71
V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	72

A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Hasil pengamatan observasi kemampuan komunikasi siswa kelas 4 tema 9 subtema 1	4
2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta didik pada proses pembelajaran	4
3. Sintaks Pembelajaran PBL.....	20
4. Data Populasi	36
5. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	40
6. Kisi-kisi Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	41
7. Lembar Pengamatan Kemampuan Komunikasi.....	42
8. Kisi-kisi angket kemampuan komunikasi peserta didik	42
9. Kriteria penilaian kelayakan produk penelitian	44
10. Klasifikasi Validitas	46
11. Daftar Interpretasi Koefisien r	46
12. Pengembangan Desain Model <i>Problem Based Learning</i>	56
13. Skor penilaian ahli materi 1	59
14. Skor penilaian ahli materi 2	60
15. Skor Akhir Validasi Ahli Materi.....	60
16. Skor penilaian ahli desain pembelajaran 1.....	61
17. Skor penilaian ahli desain pembelajaran 2.....	61
18. Skor akhir validasi desain pembelajaran.....	62
19. Skor validasi pendidik kelompok kecil.....	62
20. Skor penilaian peserta didik kelompok terbatas	63
21. Hasil Validasi Praktisi.....	65
22. Hasil Uji t.....	65
23. Hasil Observasi Kemampuan Komunikasi Peserta didik.....	66
24. Perbedaan desain pembelajaran yang dikembangkan dengan desain pembelajaran sebelum dikembangkan	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Kerangka pikir penelitian	31
2. Alur desain penelitian dan pengembangan.....	34
3. Histogram nilai rata-rata observasi kemampuan komunikasi	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Lembar Observasi Kemampuan Komunikasi	78
2. Rekapitulasi Kemampuan Komunikasi	80
3. Angket Analisis Kebutuhan Pendidik	83
4. Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik.....	89
5. Instrumen Ahli Materi	90
6. Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran	99
7. Instrumen Validasi Pendidik	109
8. Instrumen Validasi Peserta didik.....	115
9. Rekapitulasi Instrumen Validasi Peserta didik Kelompok Besar.....	123
10. Hasil Observasi Pembelajaran.....	124
11. Kisi-kisi angket kemampuan komunikasi sebelum uji validasi	128
12. Angket Efektivitas Kemampuan Komunikasi Peserta didik sebelum uji validasi	129
13. Uji Validasi Instrumen Soal Kemampuan Komunikasi	132
14. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket.....	133
15. Angket Efektivitas Kemampuan Komunikasi Peserta didik	134
16. Uji t Posttes	137
17. Surat Izin Penelitian	140
18. Balasan Surat Izin Penelitian dari Sekolah	141
19. Dokumentasi Kegiatan	142

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sebagai proses belajar dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan keterampilan yang harus dimiliki generasi abad 21 seperti kolaborasi, berpikir kritis, kreatif serta kemampuan komunikasi.

Pembelajaran bukanlah sebuah proses pemberian pengetahuan, melainkan proses pembentukan pengetahuan oleh peserta didik sendiri. Hal ini sejalan dengan PP pasal 6 Tahun 2022 tentang Standar Nasional, yaitu pendidikan dasar difokuskan pada penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Pemerintah tentang standar nasional pendidikan tersebut mengarah pada tantangan yang akan dihadapi oleh peserta didik kedepan yaitu berfokus pada literasi dan numerasi. Hal ini menuntut kepada peserta didik harus mampu menganalisis teks bacaan maupun video dan juga menuliskan gagasan atau informasi yang didapat. Hal ini guna menyiapkan bekal peserta didik sehingga nantinya ia dapat membawa kebermanfaat baik untuk dirinya sendiri, bangsa dan negara. Fokus pendidikan ini mengacu pada kompetensi yang harus dimiliki peserta didik 4C yaitu *critical thinking*, *creative*, *colaboratif*, dan *communication*. Bekal-bekal tersebut harus disiapkan dengan matang sehingga menghasilkan lulusan yang siap berkontribusi dalam masyarakat dan pandai dalam menerapkan ilmunya sesuai tempat dan bidangnya. Oleh karena itu, keterampilan merupakan elemen penting yang harus dimiliki peserta didik dalam menyambut era globalisasi yang sangat cepat.

Pembelajaran tentu harus selalu mengalami inovasi sesuai dengan zamannya. Beberapa tahun lalu sekolah menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu pendidik sebagai pusatnya. Tetapi seiring perkembangan zaman, pelan-pelan model itu mengalami perubahan. Hal itu yang melatarbelakangi perubahan kurikulum sejak tahun 1947 sampai saat ini yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik, karena peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Pemberlakuan kurikulum 2013 ditujukan untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter. Pendidikan bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran melainkan juga harus mempertimbangkan keterampilan agar peserta didik memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif sekaligus berkarakter.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan saintifik/ilmiah yang dipadu dengan pembelajaran tematik terpadu. Kurikulum 2013 memberikan keleluasaan kepada sekolah dan pendidik untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan kurikulum tersebut sesuai dengan situasi, kondisi, dan potensi keunggulan lokal yang bisa dimunculkan oleh sekolah, pendidik bebas melakukan proses pembelajaran sesuai dengan keadaan situasi sekolah dan keadaan peserta didik.

Abad 21 ini menuntut pendidik untuk lebih aktif dalam menginovasi pembelajaran. Setiap tahun, dunia selalu mengalami perkembangan termasuk dalam bidang teknologi dan komunikasi. Hal ini mempengaruhi kebutuhan keterampilan yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia di abad 21.

Keterampilan atau kompetensi yang harus dimiliki meliputi kemampuan Kerjasama, berpikir kritis, mencipta dan kemampuan komunikasi.

Berdasarkan laporan PISA (2019), skor membaca Indonesia ada di peringkat 72 dari 77 negara, lalu skor matematika ada di peringkat 72 dari 78 negara, dan skor sains ada di peringkat 70 dari 78 negara. Dari hasil PISA tersebut terlihat bahwa Indonesia berada pada peringkat 72 pada skor membaca. Sedangkan membaca merupakan salah satu dari kemampuan komunikasi yang merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan peserta didik di abad 21 ini.

Kemampuan komunikasi yang penting diperhatikan dalam pendidikan umumnya berkaitan dengan kegiatan-kegiatan penelitian, khususnya di lingkungan akademik. Komunikasi tersebut seperti antara lain: menyumbangkan pendapatnya pada suatu data dari grafik/tabel, dapat mengikuti ajakan temannya untuk menyelesaikan masalah, melaksanakan dan menyelesaikan tugas terstruktur yang diberikannya, membandingkan hasil pengamatan, menggabungkan data hasil kelompok, mendeskripsikan ciri-ciri suatu objek secara cermat dan objektif, dan menyampaikan informasi dari permasalahan yang diamati. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi merupakan suatu yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk menjawab dan bertahan atas tantangan di zamannya. Peserta didik dapat dilatih untuk meningkatkan komunikasi, baik lisan maupun tertulis.

Berdasarkan tuntutan abad 21 tersebut, maka Peneliti melakukan observasi pendahuluan pada tanggal 10 Mei 2021 ke SD Alam Al karim untuk melihat kemampuan komunikasi peserta didik kelas 4. Peneliti membagikan lembar observasi beserta rubrik penilaian kepada masing-masing guru kelas 4 untuk mengamati kemampuan komunikasi siswa pada tema 9 subtema 1. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti memperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil pengamatan observasi kemampuan komunikasi siswa kelas 4 tema 9 subtema 1

No	Kelas	Kemampuan komunikasi					Rerata persentase (%)	Ket.
		Diskusi	Menu lis	Memba ca	Presentasi	Mendeng arkan		
1.	4 Said Bin Zaid	45,83	48,96	55,21	48,96	54,17	50,63	Rendah
2.	4 Zubair Bin Awwam	48,96	50,00	56,25	46,88	52,08	50,83	Rendah
3	4 Ustman Bin Afan	52,08	48,96	50,00	50,00	50,00	50,21	Rendah
Jumlah		146,87	147,92	161,46	145,84	156,25	151,67	
Rata-rata		48,96	49,31	53,82	48,61	52,08	50,57	

Berdasarkan tabel 1. Menunjukkan bahwa kelas 4 said bin zaid dengan jumlah 24 peserta didik memperoleh rata-rata 50,63 %. Kelas Zubair bin Awwam dengan jumlah 24 peserta didik memperoleh rata-rata 50,83%. Sedangkan kelas Ustman bin Afan dengan jumlah 24 peserta didik memperoleh rata-rata 50,21 %. Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa kelas 4 SD Alam Alkarim masih rendah. Melihat data hasil observasi kemampuan komunikasi tersebut, kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui angket.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Pendidik

No	Analisis Kebutuhan Guru dan peserta didik	Alternatif jawaban	presentase
1	Apakah sudah menggunakan kurikulum 2013?	Ya	100%
		Tidak	0 %
2	Apakah Langkah-langkah pembelajaran mengikuti buku dari pemerintah?	Ya	40%
		Tidak	60%
3	Apakah desain pembelajaran dirancang secara mandiri?	Ya	80%
		Tidak	20%
4	Desain pembelajaran yang dikembangkan berorientasi pada aktivitas peserta didik?	Ya	20%
		Tidak	80%
5	Desain pembelajaran yang dikembangkan berdampak pada hasil belajar peserta didik?	Ya	40%
		Tidak	60%
6	Desain pembelajaran yang dikembangkan memberi ruang diskusi kepada peserta didik?	Ya	20%
		Tidak	80%
7	Desain pembelajaran yang dikembangkan menekan peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran dengan bahasa mereka sendiri?	Ya	40%
		Tidak	60%
8	Apakah peserta didik pernah diberikan kesempatan untuk menulis kesimpulan pembelajaran?	Ya	40%
		Tidak	60%
9		Ya	40%

	Desain pembelajaran yang dikembangkan menekan peserta didik untuk mengamati dan menemukan gagasan pada suatu teks bacaan?	Tidak	60%
10	Desain pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model <i>problem based learning</i> ?	Ya	0%
		Tidak	100%
11	Desain pembelajaran yang dikembangkan berorientasi pada pengembangan kemampuan komunikasi peserta didik?	Ya	0%
		Tidak	100%
		Tidak	0%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa guru telah mengembangkan desain pembelajaran namun belum pernah mengembangkan desain pembelajaran yang mengarah pada proses pengembangan kemampuan komunikasi peserta didik. Pembelajaran lebih menerapkan *teacher centered approached* yaitu pendidik menjadi pusat informasi bagi peserta didik. 80 % pembelajaran yang dirancang oleh pendidik belum berorientasi pada keaktifan peserta didik. Pola pembelajaran ini lebih kepada keaktifan pendidik daripada peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan juga sangat minim dalam memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dan menyimpulkan pembelajaran dengan mandiri. Pendidik belum menerapkan model *problem based learning*. Pendidik belum pernah merancang desain pembelajaran yang mengacu pada peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik. Sehingga saat pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya, peserta didik terlihat diam tanpa ada yang mengajukan pertanyaan. Peserta didik merasa malu dan takut ketika diminta menyampaikan pendapat atau pertanyaan. Oleh karena itu dibutuhkan desain pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik.

Desain pembelajaran memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, hal ini dimungkinkan karena seorang pendidik memiliki peran vital dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan memiliki kesadaran akan pentingnya tujuan pembelajaran, maka guru akan berupaya untuk melakukan berbagai aktifitas dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran, seperti merumuskan bahan, memilih strategi, memilih media dan alat pembelajaran, merancang alat evaluasi, dan lain sebagainya.

Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Sintaks dalam pembelajaran model *problem based*

learning menuntun peserta didik untuk aktif dalam memecahkan permasalahan terutama yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Selain membuat peserta didik aktif, model ini juga melatih peserta didik untuk berfikir kritis serta melatih peserta didik dalam komunikasi.

Finkle and Torp (1995) dalam Aris Shoimin (2014:130) menyatakan bahwa:

Problem based learning merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasardasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Berdasarkan definisi di atas, suasana pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini mengarah pada proses pemecahan masalah sehari-hari. Dalam proses pemecahan masalah tersebut peserta didik akan aktif dalam melakukan aktivitas komunikasi seperti berdiskusi, berbicara, mendengarkan, maupun menulis.

Kelebihan model pembelajaran *problem based learning* dalam membantu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik yaitu terjadinya aktivitas komunikasi ilmiah dalam proses pemecahan masalah seperti diskusi maupun presentasi. Peserta didik juga aktif dalam menggali informasi di internet, membaca buku di perpustakaan, serta melakukan wawancara terhadap narasumber. Selain itu peserta didik juga akan terbiasa melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya dalam bentuk *peer teaching*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Al Karim Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Alkarim masih tergolong rendah

2. Desain pembelajaran yang dibuat belum ada yang mengarah pada peningkatan kemampuan komunikasi
3. Pembelajaran lebih menerapkan *teacher centered approached* yaitu pendidik menjadi pusat informasi bagi peserta didik.
4. 80 % pembelajaran yang dilakukan pendidik tidak melibatkan aktivitas peserta didik
5. Pendidik belum pernah mendesain pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning*.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini berfokus pada “Pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Al Karim”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah efektivitas desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Al Karim Lampung tahun pelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Al Karim Lampung tahun pelajaran 2020/2021

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan desain pembelajaran khususnya pada kelas IV sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberikan masukan atau referensi bagi guru maupun praktisi pendidikan lainnya dalam mengembangkan desain pembelajaran model *problem based learning* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya pada kelas IV sekolah dasar

b. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman melalui penelitian *Research and Development* serta menjadikan dasar peneliti untuk meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

Menurut Rusman (2017: 108) ada tiga teori belajar yang dapat kita gunakan sebagai pijakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik, dan teori belajar kognitif.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Paham konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Soejadi dalam Rusman (2017: 294) pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada, dan merevisinya bila perlu. Sedangkan Susanto (2014: 96) menyatakan bahwa konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah suatu teori yang didasarkan pada pemberian masalah. Permasalahan yang disajikan berdasarkan skenario yang telah dibuat oleh guru, kemudian siswa bertugas untuk mentransformasikan informasi kompleks yang disajikan dengan berbagai aturan. Hal ini menjadikan siswa untuk dapat

membangun pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci dari belajar yang memiliki makna.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Menurut pendapat Suprijono (2013: 22) menyatakan bahwa dalam persepsi teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behaviorial meskipun hal-hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Adapun menurut ahli jiwa aliran kognitifis dalam Dalyono (2005: 34-35), menyatakan bahwa tingkah laku seseorang didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif berhubungan dengan proses usaha untuk mencari keseimbangan pola berpikir melalui fenomena, pengalaman, dan persoalan yang dihadapi yang didasarkan pada kognisi untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Proses perubahan tersebut dapat terjadi setelah mengalami beberapa tahapan perkembangan kognitif. Tiap-tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan seorang anak memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks.

Berdasarkan pendapat ahli dari teori belajar di atas, maka peneliti memilih menggunakan teori belajar konstruktivistik sebagai landasan penelitian, karena pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang memerlukan interaksi sosial untuk menjadikan siswa mampu membangun pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Desain Pembelajaran

1. Pengertian Desain Pembelajaran

Guru memiliki peran penting dalam membuat desain pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran harus memiliki kreativitas yang baik dalam mendesain sebuah pembelajaran tersebut. Menurut Sanjaya (2017:65) mengartikan desain pembelajaran sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui perencanaan bahan-bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.

Sejalan dengan pengertian tersebut Dick dan Carey dalam Mudlofir (2017:34) menyatakan bahwa desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tujuan membuat desain pembelajaran adalah menciptakan sarana yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Hamdani (2011:74) mendefinisikan bahwa desain pembelajaran berhubungan dengan pemahaman, perbaikan, dan penerapan metode-metode pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam diri siswa yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan isi pembelajaran.

Desain pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang guru akan menjadi rancangan yang menggambarkan terlaksananya proses pembelajaran sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sampai dengan proses evaluasi pembelajaran itu sendiri.

Carl and Rosalind dalam Yaumi (2016:10) menyatakan bahwa desain pembelajaran sebenarnya dapat dimaknai dari berbagai perspektif, seperti sebagai disiplin, ilmu, dan proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta

pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sementara sebagai proses, desain pembelajaran adalah proses pemecahan masalah.

Pemikiran tersebut juga sejalan dengan pendapat Wiyani (2017:21) yang menyatakan bahwa desain pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang bersifat linier yang diawali dari menentukan kebutuhan, mengembangkan rancangan untuk merespon kebutuhan, kemudian mengujicobakan rancangan tersebut dan akhirnya menentukan proses evaluasi untuk menentukan hasil terkait efektivitas rancangan yang telah disusun.

Berdasarkan beberapa teori di atas yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran berkenaan dengan pengembangan proses pembelajaran yang mencakup rumusan tujuan, merumuskan KD, indikator, langkah Pembelajaran sampai dengan penentuan instrument tes. Penelitian ini, peneliti akan mengembangkan desain pembelajaran sebagai suatu sistem.

2. Urgensi Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran yang dikembangkan guru memuat beberapa hal yaitu merancang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pengalaman belajar, dan evaluasi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemauan dan kemampuan untuk belajar, sehingga mengalami perubahan tingkah laku baik sikap, pengetahuan maupun keterampilannya. Urgensi desain pembelajaran bagi guru antara lain sebagai berikut:

- a. Suatu rancangan untuk mengatur berbagai komponen pembelajaran
- b. Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan pembelajaran
- c. Memberikan kesempatan kepada guru untuk memilih metode maupun strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Menjadi alat untuk mengukur efektifitas kegiatan pembelajaran

- e. Merancang kebutuhan siswa dalam pembelajaran
- f. Menghemat waktu, tenaga, alat, dan biaya pembelajaran
- g. Menambah rasa percaya diri bagi guru bahwa proses pembelajaran yang dilakukannya berkualitas

3. Karakteristik Desain Pembelajaran

Mengembangkan desain pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tiba-tiba, artinya seorang guru yang hendak membuat desain pembelajaran harus benar-benar menyusun sebuah perencanaan yang sistematis yang merujuk pada model-model desain pembelajaran yang memiliki karakteristik yang jelas.

Reiser and Damsey dalam Yaumi (2016:12) mengatakan bahwa bagaimanapun bentuk dan model suatu desain pembelajaran harus memiliki karakteristik yakni (1) *student centered* (2) *goal oriented* (3) *focuses on meaningful performance* (4) *assumes outcomes can be measured in a reliable and valid way* (5) *empirical, iterative, and self correction*, dan (6) *a team effort*.

Karakteristik desain pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Berorientasi pada tujuan
- c. Terfokus pada pengembangan atau perbaikan kinerja peserta didik
- d. Mengarahkan pada hasil yang dapat diukur melalui cara yang valid dan dapat dipercaya
- e. Bersifat empiris, berulang, dan dapat dikoreksi sendiri
- f. Desain pembelajaran adalah upaya tim

4. Komponen Desain Pembelajaran

Esensi desain pembelajaran hanyalah mencakup empat komponen, yaitu peserta didik, tujuan, metode, evaluasi (Kemp, Morrison dan Ross, 1994):

1. Peserta didik
Dalam menentukan desain pembelajaran dan mata pelajaran yang akan disampaikan perlu diketahui bahwa yang sebenarnya dilakukan

oleh para desainer adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik merasa nyaman dan termotivasi dalam proses belajarnya.

2. Tujuan
Setiap rumusan tujuan pembelajaran selalu dikembangkan berdasarkan kompetensi atau kinerja yang harus dimiliki oleh peserta didik jika ia selesai belajar.
3. Metode
Metode terkait dengan strategi pembelajaran yang sebaiknya dirancang agar proses belajar berjalan mulus.
4. Evaluasi
Konsep ini menganggap menilai hasil belajar peserta didik sangat penting. Indikator keberhasilan pencapaian suatu tujuan belajar dapat diamati dari penilaian hasil belajar.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa komponen dari desain pembelajaran meliputi peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi.

Komponen tersebut merupakan komponen utama yang harus ada dalam mendesain pembelajaran. Mendesain pembelajaran perlu dilakukan analisis terhadap peserta didik, setelah itu perlu merumuskan tujuan pembelajaran dan memilih strategi atau model yang akan digunakan, serta harus ada instrument evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

5. Model-model Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat model, yakni:

1. Model berorientasi kelas
Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE.
2. Model berorientasi sistem
Model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain. contohnya adalah model ADDIE.

3. Model berorientasi produk

Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul.

4. Model prosedural dan model melingkar.

Model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp.

Adanya berbagai variasi model yang ada, sebenarnya juga dapat menguntungkan kita sebagai guru, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk diujicobakan dan diperbaiki.

6. Model Desain Pembelajaran ADDIE

Desain pembelajaran yang akan dibuat memiliki beberapa model yang dapat digunakan sebagai acuan. Model-model desain pembelajaran yang dapat digunakan meliputi model ADDIE, ASSURE, Kemp, Dick dan Carrey, PPSI dan Banathy. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model dari ADDIE.

Benny A. Pribadi (2009:124) menjelaskan bahwa salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.

a. Analisis (*Analysis*)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*.

Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menemukan kemampuan-kemampuan untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi.

b. *Desain (Design)*

Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Pada langkah ini perlu menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan performa (*performance gap*) yang terjadi pada diri peserta didik.

c. *Pengembangan (Development)*

Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Langkah ini mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program pembelajaran. Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai pada langkah ini, yaitu: (1) memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, dan (2) memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran

d. Implementasi (*Implementation*)

Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini mempunyai makna penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa. Tujuan utama dari tahap implementasi yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan adalah: (1) membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi, (2) menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa, dan (3) memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang diperlukan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Pada langkah analisis misalnya, proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klarifikasi terhadap kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti program pembelajaran. Evaluasi seperti ini dikenal dengan istilah evaluasi formatif. Evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

C. *Problem Based Learning (PBL)*

1. **Pengertian PBL**

Hasil belajar juga ditentukan oleh bagaimana pendidik mendesain pembelajaran dengan model yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar supaya tujuan dan target dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *problem based learning (PBL)*. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang

menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep.

Menurut Ward dalam Mudlofir (2017:72) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut Panen dalam Rusmono (2014:74) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran yang membawa peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran yang mengharuskan untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan sebuah model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan baru dari pemecahan masalah tersebut.

2. Karakteristik PBL

Problem based learning (PBL) atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan dalam Rusman, 2016 : 232).

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar

- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- e. Belajar pengetahuan diri menjadi hal utama
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah
- g. Belajar adalah komunikatif, kolaboratif, kooperatif
- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penugasan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- i. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar, dan
- j. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Studi kasus pembelajaran berbasis masalah meliputi (1) penyajian masalah, (2) menggerakkan *inquiry*, (3) langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yaitu analisis inisial, mengangkat isu-isu belajar, interaksi kemandirian dan kolaborasi pemecahan masalah, integrasi pengetahuan baru, penyajian solusi, dan evaluasi. Mudlofir (2017 : 73) menyebutkan ciri-ciri utama dalam strategi pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- a. Belajar dimulai dengan suatu masalah dan masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata
- b. Mengorganisasikan pelajaran diseputar masalah, bukan diseputar disiplin ilmu
- c. Memberikan tanggungjawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, dalam kerangka pikir ilmiah

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

3. Langkah-langkah PBL

Sintaks model PBL menurut Arends dalam Mudlofir (2017:74) sebagai berikut :

- a. Orientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya

Berdasarkan sintaks tersebut, langkah-langkah pembelajaran yang didesain oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Sintaks Pembelajaran PBL

Langkah kerja	Aktivitas guru	Aktivitas peserta didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh kelompok. Masalah yang diberikan hendaknya bersifat kontekstual. Masalah yang dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bacaan ataupun lembar kerja	kelompok mengamati dan memahami masalah yang disajikan guru melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing	Peserta didik membagi tugas untuk mencari data/bahan/alat yang dipergunakan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga hasil karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya
Menganalisis dan mengevaluasi hasil karya	Guru membimbing presentasi dan membimbing kelompok	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi.

	memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diberikan
--	---	---

Sumber : Peneliti

D. Kemampuan Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh aktivitas manusia. Sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa orang lain, komunikasi menjadi hal yang sangatlah penting. Menurut Naim (2011:18) Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.

Menurut Carl Hovland, Janis & Kelley dalam Riswandi (2009: 1) komunikasi adalah suatu proses melalui dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak).

Menurut Harold Lasswell dalam Riswandi (2009: 2) komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” mengatakan “apa” “dengan saluran apa” “kepada siapa” dan “dengan akibat apa” atau “hasil apa” (*who says what in which channel to whom and with what effect*). Menurut Barnlund dalam Riswandi (2009: 2) komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego.

Ilmu Komunikasi yang disampaikan para ahli di atas, terlihat bahwa para ahli memberikan definisinya sesuai dengan sudut pandangnya dalam melihat komunikasi. Masing-masing memberikan penekanan arti, ruang lingkup, dan konteks yang berbeda. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah usaha untuk

menyampaikan pesan atau informasi, baik secara verbal atau nonverbal kepada satu atau lebih penerima dengan tujuan untuk memengaruhi penerima pesan.

Komunikasi dapat diartikan sebagai suatu peristiwa saling berhubungan atau dialog yang terjadi dalam suatu lingkungan kelas dan menghasilkan pengalihan pesan dari satu orang ke orang lainnya. Menurut Cangara (1998:23), kemampuan komunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan kepada khalayak (penerima pesan). Pengertian keterampilan berkomunikasi memiliki pengertian yang lebih luas, tidak hanya sebatas pemberian informasi secara lisan. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Suprihatin, dkk (2015: 2) sebagai berikut:

Kemampuan komunikasi peserta didik adalah tidak hanya dalam pengertian komunikasi lisan, tetapi dalam arti yang lebih luas. Mengomunikasikan dapat diartikan sebagai proses menyampaikan informasi atau data hasil percobaan agar dapat diketahui dan dipahami oleh orang lain.

Komunikasi dapat disampaikan dalam berbagai penyampaian dan bentuk. Menurut Chatab (2007: 29), kemampuan komunikasi merupakan kemampuan mengadakan hubungan lewat saluran komunikasi manusia atau media, sehingga pesan atau informasinya dapat dipahami dengan baik.

Komunikasi tidak hanya mengenai proses menyampaikan saja, namun juga menyangkut aspek mendengar secara efektif untuk menguraikan makna, termasuk pengetahuan, nilai, sikap dan perhatian. Menurut Supratiknya (2003: 12) kemampuan komunikasi bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir dan tidak muncul secara tiba-tiba, keterampilan perlu dipelajari dan dilatih.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim pesan yang jelas dan mudah dipahami

oleh penerima pesan. Melakukan komunikasi yang baik, maka seseorang harus memiliki ide dan penuh daya kreativitas yang tentunya dapat dikembangkan melalui berbagai latihan dengan berbagai macam cara, salah satunya membiasakan diri dengan berdiskusi.

2. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku. Komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan betapa efektifnya orang-orang bekerja sama dan mengkoordinasikan usaha-usaha untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Stanton (2007), mengatakan empat tujuan komunikasi manusia, yaitu:

- a) Mempengaruhi orang lain
- b) Membangun atau mengelola relasi antarpersonal
- c) Menemukan perbedaan jenis pengetahuan
- d) Membantu orang lain

Komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu sistem sosial atau organisasi. Keterampilan komunikasi sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Keterampilan komunikasi, peserta didik akan mudah mengkomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan Menurut Nugroho (2004: 30) tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku.

Komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan betapa efektifnya orang-orang bekerja sama dan mengkoordinasikan usaha-usaha untuk mencapai tujuan. Menurut Widjaja (2005: 66-67) tujuan komunikasi antara lain, yaitu:

1. Supaya yang kita sampaikan dapat mengerti, sebagai komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengerti dan mengakui apa yang kita maksud.
2. Memahami orang lain

3. Supaya gagasan dapat diterima orang lain
4. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu, menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku dan membangun atau mengelola relasi antarpersonal.

3. Jenis-jenis Komunikasi

Komunikasi digunakan untuk menciptakan atau meningkatkan aktivitas hubungan antara manusia atau kelompok. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 261) jenis komunikasi terdiri dari 2 bagian yaitu:

- 1) Komunikasi Verbal mencakup aspek – aspek berupa
 - a) *Vocabulary*
 - b) *Racing* (kecepatan)
 - c) Intonasi suara
 - d) Humor
 - e) Singkat dan jelas
 - f) *Timing* (waktu yang tepat)

- 2) Komunikasi Non Verbal

Komunikasi bisa dilaksanakan tanpa melalui kata-kata yang dipahami oleh pihak-pihak komunikasi. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 261) Komunikasi non verbal adalah penyampaian pesan tanpa kata-kata dan komunikasi non verbal memberikan arti dengan mengaitkan kata-kata pada komunikasi verbal. Termasuk komunikasi non verbal:

- a) Ekspresi wajah
- b) Kontak mata
- c) Sentuhan
- d) Postur tubuh dan gaya berjalan
- e) Sound (Suara)
- f) Gerak isyarat

Komunikasi adalah aktivitas primer manusia yang merupakan perekat diantara individu, kelompok, komunitas, dan organisasi yang ada dalam masyarakat. Menurut Arni (2009: 4) membagi komunikasi kedalam dua jenis yaitu sebagai berikut :

1. Komunikasi Verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau kata-kata yang baik yang dinyatakan secara lisan atau tulisan
2. Komunikasi Non Verbal adalah penciptaan atau pertukaran pesan tanpa tidak menggunakan kata-kata, tetapi dengan mengekspresikan perasaannya melalui ekspresi wajah, nada dan kecepatan berbicara

Berdasarkan pendapat di atas jenis-jenis komunikasi dibedakan menjadi 2 bagian yaitu komunikasi verbal yaitu komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau kata-kata yang baik, dan komunikasi non verbal yaitu komunikasi menggunakan ekspresi wajah atau tanpa menggunakan kata-kata.

4. Indikator Kemampuan Komunikasi

Komunikasi tidak lepas dari adanya interaksi antara dua pihak. Komunikasi bisa dilakukan baik secara lisan maupun tulisan atau melalui simbol yang dipahami pihak-pihak yang berkomunikasi. Ketika peserta didik merespon penjelasan pendidik, bertanya, menjawab pertanyaan, diskusi atau menyampaikan pendapat, hal tersebut adalah merupakan sebuah komunikasi. Menurut Samovar, dkk (2010: 18), komunikasi merupakan proses dinamis di mana orang berusaha untuk berbagi masalah internal mereka dengan orang lain melalui penggunaan simbol.

Komunikasi yang efektif mendukung kelancaran pencapaian tujuan komunikasi atau indikator komunikasi. Menurut Hutagalung, (2007: 68-69) ada beberapa cara berkomunikasi yang efektif sebagai berikut:

1. Melihat lawan bicara
2. Suaranya terdengar jelas

3. Ekspresi wajah yang menyenangkan
4. Tata bahasa yang baik
5. Pembicaraan mudah dimengerti, singkat dan jelas.

Selanjutnya menurut Jakob (2006: 27) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa aspek-aspek pengkomunikasian yang perlu dikembangkan yaitu:

1. Mempresentasikan, meliputi menunjukkan kembali (menerjemahkan) suatu ide atau masalah dalam bentuk baru.
2. Mendengar, peserta didik harus belajar mendengarkan dengan teliti terhadap komentar dan pertanyaan lain. Mendengar dengan teliti dapat mengkonstruksi pengetahuan yang sistematis.
3. Membaca, dalam hal ini lebih menekankan pada membaca literatur peserta didik dan secara bertahap meningkatkan menggunakan buku teks.
4. Berdiskusi, bertujuan untuk mengembangkan diskusi kelas dan membantu peserta didik mempraktikkan keterampilan, komunikasi lisan. komunikasi secara tulisan menuliskan kembali hasil diskusi.
5. Menulis, lebih menekankan pada mengekspresikan ide-ide dalam bentuk tulisan, tulisan disusun secara sistematis.

Baroody (Ansari, 2003) mengungkapkan bahwa komunikasi adalah kemampuan siswa yang dapat diukur melalui aspek-aspek:

a. Representasi (*Representing*)

Representasi adalah bentuk baru sebagai hasil translasi dari suatu masalah atau ide; translasi suatu diagram atau model fisik ke dalam simbol kata-kata

b. Mendengar (*listening*)

Mendengarkan merupakan sebuah aspek yang sangat penting ketika berdiskusi. Begitupun dalam kemampuan komunikasi, mendengar merupakan aspek yang sangat penting untuk dapat terjadinya komunikasi yang baik

c. Membaca (*reading*)

Membaca adalah aktivitas secara aktif untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah disusun. Membaca aktif berarti membaca yang difokuskan pada paragraf-paragraf yang

diperkirakan mengandung jawaban yang relevan dengan pertanyaan.

d. Diskusi (*discussing*)

Mendiskusikan sebuah idea adalah cara yang baik bagi siswa untuk menjauhi ketidakkonsistenan, atau suatu keberhasilan kemurnian berpikir. selain itu, dengan diskusi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis

e. Menulis (*writing*)

Menulis adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan sadar untuk mengungkapkan dan merefleksikan pikiran. Dengan menulis seseorang telah melalui tahap proses berpikir keras yang kemudian dituangkan ke dalam kertas. Dalam komunikasi, menulis sangat diperlukan untuk merangkum pembelajaran yang telah dilaksanakan, dituangkan dalam bahasa sendiri sehingga lebih mudah dipahami dan lebih lama tersimpan dalam ingatan.

Berdasarkan beberapa teori yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan beberapa indikator-indikator keterampilan berkomunikasi. Adapun yang menjadi indikator komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Berdiskusi
2. Menulis
3. Membaca
4. Mempresentasikan
5. Mendengarkan

E. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Hima (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dengan model *problem based learning* mencapai 88 % dengan kategori sangat baik. Adapun kemampuan komunikasi peserta didik secara umum dalam kriteria baik.

2. Kumala (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil evaluasi kemampuan komunikasi matematis siswa pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan model *problem based learning* berturut-turut adalah 80,21 dan 85,17 dengan ketuntasan klasikal masing-masing siklus 75% dan 88,57%. Dengan melihat hasil belajar dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa.
3. Rahmalia (2020) bahwa peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa dan disposisi matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran PBL lebih baik dari pada siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional
4. Filip David (2005) hasil penelitian menunjukkan bahwa *problem based learning* memiliki paling banyak efek positif ketika konstruk fokus yang di nilai berada pada tingkat memahami prinsip yang menghubungkan konsep. Implikasi penilaian harus dipertimbangkan dalam memeriksa efek dari pembelajaran berbasis masalah. Dan mungkin dalam semua penelitian Pendidikan komparatif
5. Jungyoun (2018) hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen menggunakan *problem based learning* dengan kelas control., terdapat perbedaan dalam kemampuan pembelajaran mandiri yang lebih signifikan baik sebelum dan sesudah tes. Kemudian hasil wawancara siswa menunjukkan tingkat minat belajar, partisipasi dalam kelas, dan kepuasan lebih tinggi dari sebelum menggunakan *problem based learning*.
6. Karen Eliane (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan efektifitas dari *problem based learning*, peserta didik menunjukkan konsistensi kinerja yang lebih baik untuk jangka waktu lebih lama dalam perhatian dan penerapan pengetahuan. Proses *problem based learning* memberi dampak signifikan terhadap belajar siswa.
7. Sadlo dan Darley Rd (2014) hasil penelitian mencakup apresiasi pemikiran terhadap lingkungan praktik dalam tahapan siklus *problem based learning*, dan pemahaman yang cukup tentang bagaimana *problem based learning*

dapat digunakan untuk menanamkan teori dalam praktek untuk mencobanya.

8. Joel (2009) penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menumbuhkan perilaku mencerminkan keterampilan belajar mandiri. Peserta didik menunjukkan perbedaan pembelajaran yang lebih mandiri dalam memecahkan permasalahan dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol.
9. Merritt, Lee, Rillero dan Kinach (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa *problem based learning* adalah model yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik sains siswa, termasuk retensi pengetahuan, konseptual dan sikap.
10. Dina dan Atar (2019) temuan menunjukkan bahwa pengalaman penerapan *problem based learning* dalam praktikum mengajar adalah langkah penting, yang menyebabkan siswa mengalami kesuksesan dan kepuasan, mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis penyelidikan, dan mengadopsi beberapa prinsip dan aspek pedagogi.

Persamaan penelitian di atas adalah meneliti tentang model *problem based learning*. Adapun perbedaannya yaitu desain pembelajaran yang peneliti kembangkan akan mengarah pada peningkatan komunikasi, artinya pembelajaran akan menekankan pada indikator kemampuan komunikasi siswa.

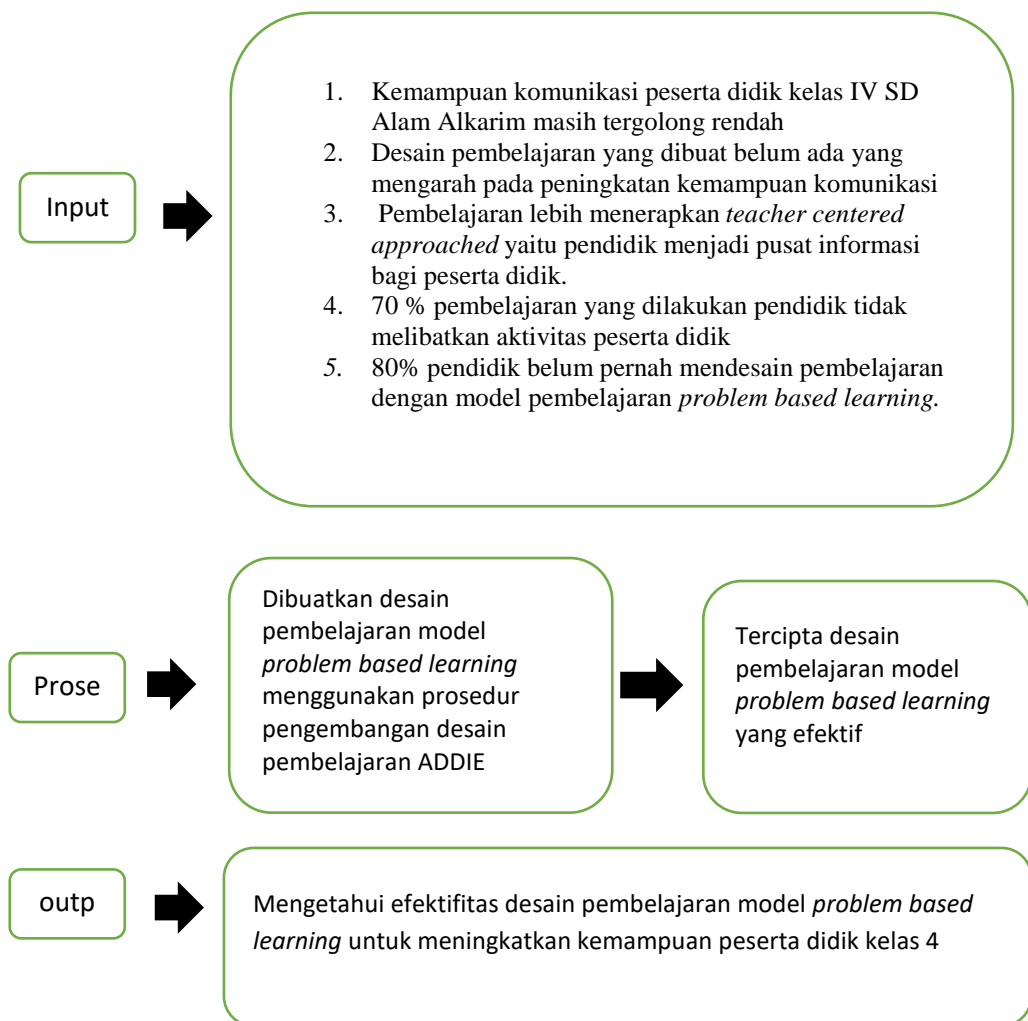
F. Kerangka pikir

Desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dikelas IV SD Alam Alkarim ini didasari karena beberapa masalah. Masalah utama yang menjadi pemicu adalah kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Alkarim yang masih tergolong rendah. Berdasarkan masalah tersebut peneliti melakukan analisis kebutuhan. Dari analisis kebutuhan tersebut peneliti menemukan masalah yang dianggap sebagai penyebab rendahnya kemampuan komunikasi siswa.

Penyebab tersebut yaitu desain pembelajaran yang dibuat belum ada yang mengarah pada peningkatan kemampuan komunikasi, pembelajaran lebih menerapkan *teacher centered approached* yaitu pendidik menjadi pusat informasi bagi peserta didik, 70 % pembelajaran yang dilakukan pendidik tidak melibatkan aktivitas peserta didik, 80% pendidik belum pernah mendesain pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning*.

Berdasarkan masalah di atas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah desain pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi. Pengembangan desain tersebut akan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, develop, implementation, evaluate*. Model desain ini merupakan model desain pembelajaran sebagai suatu sistem. Peneliti memilih model ini karena bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien serta desain ini lebih mudah dipahami dan banyak digunakan oleh pendidik dalam mendesain pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah model *problem based learning*. Model *problem based learning* ini memiliki sintaks pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu rekomendasi model yang dapat digunakan pendidik serta mendukung tercapainya tujuan belajar pada kurikulum 2013. Sintaks *problem based learning* ini lebih mudah dikombinasikan dengan aktivitas komunikasi seperti diskusi, membaca, menulis, presentasi maupun mendengar. Sehingga, desain pembelajaran dengan model *problem based learning* ini akan membuat peserta didik aktif dan menjadi pusat informasi. Desain pembelajaran model *problem based learning* ini akan menjawab kebutuhan peserta didik dan guru sebagai desain pembelajaran yang membuat siswa aktif, peserta didik sebagai pusat informasi, melibatkan lebih banyak proses komunikasi. Desain pembelajaran ini akan meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD Alam Alkarim Lampung.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

hipotesis 1

HA : Desain pembelajaran model *problem based learning* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang diintegrasikan dengan model desain pembelajaran ADDIE. Sugiyono (2018 :297) mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Setyosari (2013: 223) metode penelitian dan pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Borg & Gall (1983:772) yang menuliskan bahwa “*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational product*”

B. Desain Penelitian

Desain penelitian rangkaian prosedur dan metode yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topik penelitian. Menurut Silaen (2018:23) desain penelitian adalah desain mengenai keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

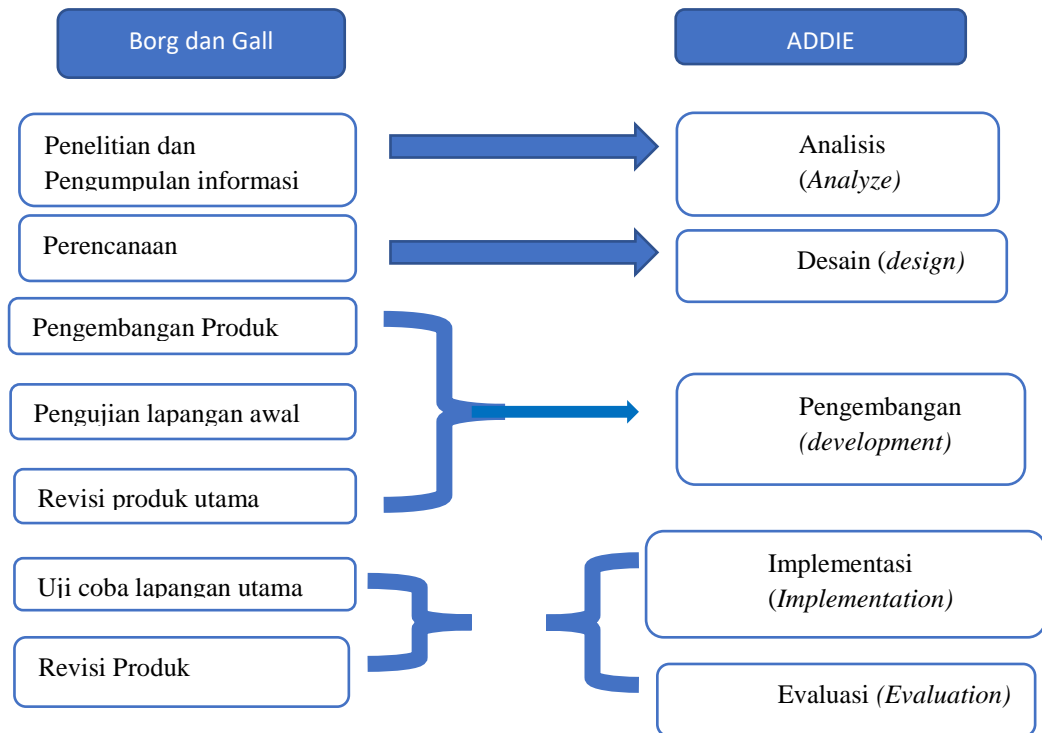
Jenis desain penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental research design*. *True experimental research design* merupakan desain penelitian eksperimen yang paling akurat dan dapat dilakukan dengan atau tanpa pretest pada paling tidak 2 kelompok subjek variabel terikat yang dipilih

secara acak. Selanjutnya jenis desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *The Posttest-only control group design*. Desain ini memilih subjek secara acak atau random dan dikelompokkan menjadi 2 kelompok (kontrol dan eksperimental), dan hanya kelompok eksperimental yang diberi perlakuan. Setelah observasi mendalam, kedua kelompok diberi post-test, dan suatu kesimpulan diambil dari perbedaan yang terjadi di antara kedua kelompok

C. Prosedur Pengembangan

Model penelitian ini merujuk pada model penelitian Borg & Gall yang disesuaikan dengan konteks penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian menurut Borg & Gall (1983 :775-788) adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collection*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk pendahuluan (*develop preliminary*), (4) uji coba produk pendahuluan (*preliminary field testing*), (5) revisi produk pertama (*main product revision*), (6) uji coba produk pertama (*main field testing*), (7) revisi produk operasional (*operational product revision*), (8) uji coba produk operasional (*operational field testing*), (9) revisi produk akhir (*final and product revision*), dan (10) desiminasi (*desimination and distribution*), dalam proses pengembangan ini peneliti hanya akan melakukan 7 langkah. Alasan peneliti hanya melakukan 7 langkah, hal ini karena keterbatasan waktu, biaya serta tenaga peneliti. Pengembangan desain pembelajaran ini akan menggunakan model ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*) sehingga ketika diintegrasikan maka tahapan model ADDIE masuk dilangkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Tujuh langkah prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang terintegrasi dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:

Prosedur Borg dan Gall terintegrasi model ADDIE



Gambar 2. Alur desain penelitian dan pengembangan Borg dan Gale dan ADDIE

Penelitian pengembangan Borg dan Gall secara komprehensif dapat menerapkan pengembangan diklat model ADDIE di langkah-langkah tahapannya, berikut rinciannya:

1. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi sama dengan tahap analisis, yaitu tahap dimana peneliti melakukan kajian literatur, menyusun angket pengumpulan data serta menganalisis data tentang mengetahui kondisi proses pembelajaran yang berlangsung, perencanaan pembelajaran yang dikembangkan guru dan aktivitas pada pembelajaran tematik.
2. Tahap Perencanaan sama dengan tahap desain, yaitu tahap dimana peneliti menyusun perencanaan pengembangan yang akan dilakukan. Berdasarkan data yang didapat dari analisis masalah yang diperoleh pada tahap 1, maka penelitian ini akan merencanakan pengembangan produk berupa desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV di SD Alam Alkarim Lampung.

3. Tahap pengembangan produk awal merupakan bagian dari tahap pengembangan, yaitu tahap ketika peneliti mengembangkan produk berdasar perencanaan yang telah ada di tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan peneliti adalah pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning*. Hasil desain berupa *prototype* selanjutnya divalidasi oleh ahli. Tahap uji validasi ahli merupakan proses untuk menilai apakah rancangan desain produk sesuai dengan kriteria pengembangan desain pembelajaran yang dibuat. Kemudian untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh tenaga ahli yaitu ahli materi dan ahli desain pembelajaran.
4. Tahap pengujian lapangan awal juga merupakan bagian dari tahap pengembangan, yaitu tahap dimana peneliti melakukan pengujian terhadap produk yang telah diperbaiki ditahap sebelumnya. Jumlah responden sebanyak 2 orang pendidik yaitu satu pendidik kelas iv said bin zaid dan satu pendidik kelas iv zubair bin awwam. Sedangkan peserta didik berjumlah 6 orang yang terdiri dari peserta didik dengan kategori tinggi, kategori sedang dan kategori rendah. Aspek yang dinilai peserta didik adalah kelayakan isi dan kelayakan bahasa, sedangkan yang dinilai oleh pendidik yaitu kelayakan konstruksi, kelayakan bahasa, dan kelayakan kaidah penulisan.
5. Tahap revisi produk utama merupakan bagian dari tahap pengembangan juga, yaitu tahap ketika peneliti memperbaiki produk pengembangan berdasarkan hasil masukan ditahap sebelumnya.
6. Tahap uji coba lapangan utama adalah tahap implementasi dan evaluasi, yaitu tahapan ketika peneliti melakukan penelitian pengembangan saat melaksanakan pembelajaran dengan desain pembelajaran model *problem based learning*. Pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti melakukan evaluasi-evaluasi di dalamnya. Desain pembelajaran ini diujicobakan di kelas iv semester genap SD Alam Al Karim tahun pelajaran 2021/2022. Pengujian dilakukan dengan menyerahkan desain pembelajaran dan angket kepada 2 orang pendidik dan 24 peserta didik. Selain mencari

tanggapan pendidik dan peserta didik, pada tahap ini juga mencari tanggapan pendidik yang dikumpulkan menggunakan angket. Kemudian pada kelas eksperimen, peserta didik diberikan perlakuan kemudian setelah pembelajaran berakhir diberikannya lembar angket kemampuan komunikasi. Pada kelas kontrol peserta didik tidak diberikan perlakuan setelah pembelajaran diberikan lembar angket kemampuan komunikasi.

7. Tahap revisi produk operasional merupakan tahap implementasi dan evaluasi juga, yakni tahap ketika peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada naskah produk pengembangan

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018 :80). Sementara itu, BS. Jaya (2017 :62) mengatakan bahwa populasi adalah sejumlah unit analisis yang akan diteliti yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas iv di SD Alam Alkarim Lampung yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Populasi

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV Said bin Zaid	24
2	IV Zubair bin Awwa,	24
3	IV Abdullah bin Masud	24
Jumlah		72

Sumber data : Sekolah

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018 :81) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sejalan dengan pendapat tersebut BS. Jaya (2017 : 62) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang refresentatif sebagai unit analisis yang dipilih untuk diteliti. Pada penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel acak (*random sampling*). Dengan demikian, peneliti melakukan pengambilan sampel secara acak dengan memilih 2 kelas dari

populasi yang ada dan diperoleh sampel yaitu kelas IV Said bin Zaid berjumlah 24 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Zubair bin Awwam berjumlah 24 orang sebagai kelas kontrol.

E. Tempat dan Subjek Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Alam Alkarim Lampung tahun ajaran 2021/2022 yang beralamat di Jalan Elang Pinang Jaya, Kemiling, Bandar Lampung

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Alam Alkarim Lampung yaitu kelas IV Said bin Zaid berjumlah 24 orang dan peserta didik kelas IV Zubair bin Awwam berjumlah 24 orang pada tahun pelajaran 2021/2022.

F. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan pendidik dan observasi. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang disebarakan kepada pendidik Kelas IV dan peserta didik kelas IV berupa angket validasi ahli meliputi ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Kemudian angket ketergunaan pendidik dan keterbacaan peserta didik. Penelitian ini, perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang memberikan serangkaian pertanyaan kepada respondenn atau narasumber. Peneliti secara langsung melakukan wawancara dengan guru kelas IV dengan menggunakan pedoman wawancara. Teknik wawancara ini digunakan pada tahap studi pendahuluan dimana wawancara dimaksud untuk menggali informasi kaitannya dengan kemampuan komunikasi peserta didik. Wawancara juga digunakan untuk mengetahui permasalahan

pendidik dan analisis kebutuhan sekolah berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bakat. Wawancara ini merupakan hasil dari angket kebutuhan pendidik.

2. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan berkaitan produk yang dikembangkan yaitu desain pembelajaran. Teknik angket digunakan untuk mengetahui validasi ahli dan respon pendidik pada uji coba penggunaan produk. Jadi, teknik angket ini digunakan pada tahap pengembangan produk dan pengujian produk.

3. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2015: 205) menyatakan bahwa observasi terstruktur adalah observasi yang telah di rancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui cara menggunakan asesmen yaitu mengamati kegiatan peserta didik dalam pembelajaran dengan kegiatan atau aktivitas yang didesain dengan sintaks *problem based learning*. Observasi juga digunakan untuk mendapatkan data tambahan tentang perangkat pembelajaran yang digunakan dan kondisi lingkungan sekolah. Teknik observasi ini dilakukan pada tahap studi pendahuluan dan pengujian produk.

4. Dokumen

Dokumen merupakan barang-barang tertulis yang menjadi alat bukti otentik dalam suatu kegiatan penelitian. Namun, dalam arti yang lebih luas, dokumen bukan hanya yang berbentuk tulisan saja, tetapi dapat berupa simbol-simbol seperti foto-foto, visi misi sekolah dan sebagainya.

G. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ada 2 macam yaitu variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Menurut Sugiyono (2018 : 39) variabel

bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (variabel terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

1. Variabel Terikat (Kemampuan Komunikasi)

a. Definisi Konseptual

Komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Kemampuan komunikasi bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir dan tidak muncul secara tiba-tiba, keterampilan perlu dipelajari dan dilatih.

b. Definisi Operasional

Kemampuan komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu sistem sosial atau organisasi. Indikator kemampuan komunikasi yang dikembangkan yaitu berdiskusi, menulis, membaca, mempresentasikan, mendengarkan.

2. Variabel bebas (Desain Pembelajaran PBL)

a. Definisi Konseptual

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan sebuah model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan baru dari pemecahan masalah tersebut.

b. Definisi Operasional

Desain pembelajaran *problem based learning* memuat rancangan pembelajaran yang dituliskan dalam skenario pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* yaitu (1) orientasi peserta didik pada masalah (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi hasil karya. Proses pembelajaran dengan model *problem*

based learning tersebut akan berorientasi pada kemampuan komunikasi. Kelayakan Pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* diukur melalui lembar validasi ahli menggunakan skala Likert.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah (1) lembar angket kebutuhan (2) lembar validasi ahli (3) lembar pengamatan kemampuan komunikasi, (4) lembar angket kemampuan komunikasi peserta didik (5) lembar angket respon pendidik

1. Lembar Angket Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah salah satu cara atau metode untuk mengetahui perbedaan kondisi yang diinginkan atau seharusnya. Kondisi yang diinginkan seringkali disebut kondisi ideal, sedangkan kondisi yang ada disebut kondisi riil. Lembar angket kebutuhan digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik dan peserta didik tentang kesenjangan yang terjadi pada kondisi di lapangan.

2. Lembar Validasi ahli

1) Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi instrument penilaian ini disusun sebagai acuan ahli materi dalam memberikan penilaian terhadap desain pembelajaran model *problem based learning* yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument penilaian ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel. 5 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Butir
1	Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan kurikulum Sekolah Dasar	1,2,3,4,5
		Kesesuaian indikator dengan materi	
		Kesesuaian tujuan dengan materi	
		Kesesuaian materi terhadap lingkungan peserta didik	
		Kesesuaian materi dengan waktu	

2	Konsistensi	Konsistensi materi dengan pokok bahasan	6,7
		Konsistensi antara pokok bahasan dengan sub pokok bahasan	
3	Pengembangan desain model PBL	Langkah-langkah pembelajaran dikembangkan sesuai dengan sintak model PBL	8,9,10,11,12
		Masalah yang dikaji bersifat kontekstual dan sesuai dengan materi pembelajaran	
		Masalah yang dikaji sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	
		Memfasilitasi peserta didik belajar secara kooperatif, kolaboratif dan komunikatif	
		Memfasilitasi peserta didik mendapat pengetahuan baru	

2) Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Kisi-kisi instrument penilaian ini disusun sebagai acuan ahli desain dalam memberikan penilaian terhadap desain pembelajaran model PBL untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Adapun kisi-kisi instrument penilaian ahli desain adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Silabus	Ketepatan rumusan indikator bagi KI dan KD
		Kecukupan materi dan submateri pokok pelajaran
		Kesesuaian jumlah pengalaman belajar
		Kecukupan sumber dan bahan belajar bagi siswa
		Kecukupan Teknik penilaian
2	RPP	Kesesuaian dengan silabus, khususnya dengan KI dan KD
		Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
		Kesesuaian indicator dengan KI
		Ketersediaan rangkuman materi
		Kejelasan petunjuk belajar/penggunaan
		Kesesuaian/keterkaitan dengan LKS
		Kejelasan untuk RPP
		Operasionalitas Langkah-langkah pembelajaran
		Keruntutan Langkah-langkah pembelajaran
		Kesesuaian dengan alokasi waktu untuk tiap langkah
		Kesesuaian dengan Langkah <i>problem based learning</i>
		Kebakuan dan kejelasan Bahasa/teks
3	Model	Berisi kerangka yang menggambarkan model desain pembelajaran PBL
		Berisi prinsip-prinsip model PBL
		Berisi tujuan model desain PBL
		Berisi Langkah-langkah desain PBL
		Memperhatikan lingkungan sekitar

4	LKS	Kesesuaian dengan KI dan KD
		Kesesuaian dengan materi pokok pelajaran
		Kesesuaian dengan PBL
		Kesesuaian masalah dengan tuntutan PBL (kontekstual)
		Kejelasan dan kecukupan alat, bahan dan sumber belajar

3. Lembar Pengamatan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik

Lembar pengamatan komunikasi peserta didik digunakan untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan komunikasi peserta didik.

Lembar pengamatan kemampuan komunikasi peserta didik ini menggunakan skor penilaian dengan 4 alternatif jawaban yaitu: (1) sangat baik diberi nilai skor 4, (2) baik diberi nilai skor 3, (3) cukup diberi nilai skor 2, (4) kurang diberi nilai skor 1 dan menggunakan rubrik pada lembar pengamatan. Peserta didik mendapat nilai apabila kriteria kemampuan komunikasi terpenuhi.

Tabel 7. Lembar Pengamatan Kemampuan Komunikasi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdiskusi				
2	Menulis				
3	Membaca				
4	Mempresentasikan				
5	Mendengarkan				

4. Kisi-Kisi Angket Kemampuan Komunikasi Peserta Didik

Lembar angket kemampuan komunikasi peserta didik terdapat 15 butir soal yang valid dan lembar soal angket ini disesuaikan dengan indikator dan sub indikator kemampuan komunikasi peserta didik. Lembar angket ini hanya digunakan setelah akhir pembelajaran 1-4 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 8. Kisi-kisi angket kemampuan komunikasi peserta didik

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor soal	Jumlah item
1	Berdiskusi	Peserta didik berkomunikasi dengan cara berdiskusi dikelas dengan memberikan pendapat	1,2	3
		Peserta didik berkomunikasi dengan berdiskusi dengan bekerjasama antar kelompok	3	

2	Menulis	Peserta didik mengapresiasi ide-ide dalam tulisan dengan baik dan sistematis.	4	3
		Peserta didik mampu menuliskan hasil akhir diskusi dengan tepat dan sesuai dengan masalah yang ingin dicarai	5,6	
3	Membaca	Peserta didik membiasakan diri untuk membaca	7	3
		Peserta didik membaca suatu teks dengan intonasi yang lantang dan jelas	8	
		Peserta didik membaca sesuai dengan tanda baca	9	
4	Mempresentasikan	Peserta didik menunjukkan kembali suatu ide atau masalah sesuai permasalahan yang dibuat dengan percaya diri	10	3
		Peserta didik mampu mempresentasikan hasil karya tulis dengan mencatat dan menerima masukan dan memberikan masukan atau saran.	11,12	
5	Mendengarkan	Pada saat guru menerangkan atau menjelaskan di depan kelas, peserta didik mampu mendengarkan dengan baik	13	3
		Peserta didik mendengarkan dengan teliti pada saat orang lain berpendapat atau berkomentar Peserta didik mendengarkan dengan teliti pada saat kelompok lain mempresentasikan di depan kelas.	14, 15	

5. Lembar Angket Respon Pendidik

Metode angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon pendidik terhadap ketergunaan kesesuaian desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas 4 SD Alam Alkarim Lampung.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Kelayakan Pengembangan Desain Pembelajaran *Problem Based Learning*

Uji kelayakan pengembangan desain model PBL dilakukan menggunakan lembar validasi ahli materi, dan ahli desain serta guru sebagai pengguna. Data yang diperoleh diukur dengan menggunakan skala Likert. Skor yang diperoleh dihitung dengan menggunakan persamaan;

$$V = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Persentase nilai

A = Skor yang diperoleh

B = Skor maksimum

Skor yang diperoleh dikonversi pada kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 9. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk Penelitian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	≤ 20

2. Uji Validitas Angket

Suatu instrumen penelitian dikatakan berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan jika sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen, tentunya harus disesuaikan dengan bentuk instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas ini memiliki tujuan guna mengetahui butir-butir instrumen yang valid. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Menurut Arikunto, (2016: 144) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan korelasi *produk moment* dengan angka kasar. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

R_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

N = jumlah responden

ΣXY = total perkalian skor X dan Y

ΣY = jumlah skor Y

ΣX = jumlah skor X

ΣX^2 = total kuadrat skor X

ΣY^2 = total kuadrat skor Y

X = Skor hasil belajar per item

Y = Skor total

(Arikunto, 2016: 72)

Maka dari itu, untuk mencari validitas tes keterampilan dilakukan uji coba angket dengan jumlah responden sebanyak 24 peserta didik. Jumlah angket yang diuji sebanyak 20 jumlah item tes. Setelah dilakukan uji coba angket, dilakukan analisis validitas butir angket menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Menurut Arikunto (2016: 73) Validitas instrumen dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen proses dan hasil angket peserta didik dengan $N=24$, menurut Arikunto (2008: 73) maka signifikansi nya adalah = 5%, maka r_{tabel} adalah 0,422.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 15 butir angket dinyatakan valid. Selanjutnya 15 butir angket yang valid digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun rekap data hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 144. Klasifikasi validitas dalam Tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak Valid (TV)
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat Rendah (SR)
$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah (Rd)
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang (Sd)
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat Tinggi (ST)

(Arikunto, 2008: 75)

3. Uji Reliabilitas Soal Angket

Instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas penelitian ini adalah untuk menguji reliabilitas instrumen kemampuan komunikasi. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui ketepatan alat ukur yang digunakan untuk mengukur. Menurut Arikunto (2016: 109) menyatakan bahwa untuk mengukur tingkat keajegan pertanyaan digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_i^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = reliabilitas yang dicari
- n = banyaknya butir item
- $\sum \sigma_1^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
- σ_i^2 = varians skor total.

Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan dengan indeks reliabilitas pada tabel.

Tabel 11. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Arikunto, 2016: 109)

Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,920$ sedangkan $r_{tabel} = 0,422$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,920 > 0,422$) dengan demikian uji coba instrumen tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} ($0,920$) yang diperoleh berada diantara nilai $0,81-1,00$ maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong sangat tinggi.

4. Uji Efektivitas

Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju, dapat dikemukakan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. Berikut merupakan rumus uji-t menurut Sugiyono (2015: 138) yang digunakan untuk menguji efektivitas kemampuan komunikasi sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

X_1 = rata-rata skor kelompok 1

X_2 = rata-rata skor kelompok 2

s_1^2 = sum of square kelompok 1

s_2^2 = sum of square kelompok 2

n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1

n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

J. Uji Hipotesis

“Desain pembelajaran model *problem based learning* yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV SD”

Tahap ini dilaksanakan dengan uji efektivitas menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil kemampuan komunikasi pada

kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan produk desain pembelajaran dan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan tidak menggunakan produk desain pembelajaran. Hal tersebut untuk menghasilkan produk desain pembelajaran yang efektif untuk mengukur kemampuan komunikasi peserta didik.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dengan judul “ Pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas 4 SD Alam Alkarim Lampung” dapat disimpulkan bahwa:

Desain pembelajaran model *problem based learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD Alam Alkarim Lampung untuk meningkatkan kemampuan komunikasi.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji efektivitas menggunakan uji-t diperoleh kemampuan komunikasi dengan menggunakan desain pembelajaran model *problem based learning* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan desain pembelajaran model *problem based learning* .

B. Implikasi

Implikasi penelitian dan pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* adalah hasil penelitian dan pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* efektif dijadikan sebagai strategi oleh pendidik untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan menjadikan pedoman mengajar terutama pada pembiasaan komunikasi dan pemecahan masalah. Adanya pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* ini membuat peserta didik lebih aktif dalam berkomunikasi, karena setiap sintaks pembelajaran ini terdapat aktifitas membaca, menulis, diskusi, mendengar dan presentasi.

C. Saran

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran akan lebih membekas dan bermakna. Desain pembelajaran model *problem based learning* dapat dijadikan sebagai pedoman pembelajaran dalam melatih komunikasi peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Pendidik harus lebih variatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran. Pembelajaran di kelas harus membuat siswa aktif tidak hanya terfokus pada penjelasan guru. Pendidik juga harus memperhatikan perkembangan keterampilan peserta didik terutama kemampuan komunikasi yang merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan peserta didik baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah harus memberikan kebebasan yang kepada pendidik untuk berkreasi secara kreatif dan inovatif dalam menentukan mendesain pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran serta memfasilitasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran dan mengembangkan sumber belajar yang mudah dipahami dan sesuai dengan lingkungan sekitar.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan desain pembelajaran model *problem based learning* dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman sebagai pendidik profesional. Peneliti juga merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dan pengembangan desain pembelajaran yang berfokus pada keterampilan yang dibutuhkan peserta didik serta pada tema, subtema, atau materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asep, H. H. (2007). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- BS Jaya, M. T. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora*. Bandar Lampung: Aura.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- David Gijbels, Filip Docy. 2005. *Effect of problem based learning: A Meta Analysis From the Angle of Assesment*. American Education Research Association Review of Education Research Spring 2005, vol.75, No.1, DOI:10.3102/00346543075001027
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dina Tsybulsky & Atar Oz. 2019. *From frustration to insights: experiences. Attitudes, and pedagogical practices of preservice science teacher implementing PBL in Elementary School*. Journal of Science Teacher Education, 30:3, 259-279, DOI:10.1080/1046560X.2018.1559560
- Elaine H.J Yew, Goh Karen. 2016. *Problem based learning : An Overview of its process and impact on learning*. Healt Professions Education 2 (2016) 75-79. Available online at www.sciencedirect.com
- Hamalik, O. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan*. Jakaeta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hima, lina, 2016. Penerapan model pembelajaran problem based learning ditinjau dari kemampuan komunikasi matematik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 111.
https://www.researchgate.net/publication/318060075_PENERAPAN_MO

[DEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DITINJAU DARI KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIK](#) . Di akses pada 21 november 2021 pukul 17.00 WIB.

- Joungyoun Ha. 2018. A Study on development and effectiveness of a teaching learning model based on flipped learning and PBL. *Journal of problem based learning*. Vol. 5, no 1, April 2018
- Joel A. Michael & Phyllis Blumberg. 2009. *Development of self directed learning behaviors in a partially teacher directed problem based learning curriculum*, *teaching and learning in medicine*, 4:1, 3-8, DOI: 10.1080/10401339209539526
- Kumala, Andri Jaya. 2019. Implementasi Model Problem based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan percaya diri siswa kelas X SMA Negeri 4 Semarang. *Prosiding seminar nasional matematika*., Vol 2.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29024> .
Diakses pada 21 November 2021 pukul 16.21 WIB
- Merritt, J., Lee M., Rillero, P., & Kinach, B.M. 2017. *Problem based learning in K-8 Mathematic and Sciences Education: A Literature Review*. *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, 11(2). Available at: <http://doi.org/10.7771/1541-5015.1674>
- Mudlofir. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Praktik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahardjo, S., & Zamroni, E. (2019). *Teori dan Praktik Pemahaman Individu Teknik Testing*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Rahmalia, Rianti. 2020. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Disposisi Matematis Siswa SMP melalui Model Problem Based Learning. *Numeracy*. Vol 7 no 1.
<https://ejournal.bbg.ac.id/numeracy/article/view/1038> . Diakses pada 21 November 2021 pukul 16.34 WIB
- Royani, A. R. (2016). *Talents Mapping*. Depok: Tosca.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Ragam Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu*. Bogor: Ghaia Indonesia.
- Sadlo, Darley Rd, Professor G. 2014. *Using problem based Learning during student placements to embed theory in practice*. vol 2/Issue 1. 619
- Sagala, S. (2003). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Sanjaya, W. (2018). *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugandi. (2000). *Teori Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: PAIKEM.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, M. S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. (2016). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.