

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V
SDN 10 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

ZAKIYAH NAZIR EFFENDI

NPM 1953053024



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V SDN 10 METRO TIMUR

Oleh

ZAKIYAH NAZIR EFFENDI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media realia terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eskperimen* desain penelitian yaitu *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 52 orang peserta didik. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *non-probability sampling* atau sampling jenuh di mana keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 52 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur.

Kata kunci: hasil belajar tematik, *problem based learning*, media realia

ABSTRACT

THE EFFECT OF MODEL PROBLEM BASED LEARNING ASSISTED BY REALIA MEDIA ON LEARNING OUTOCOMES IN CLASS V SDN 10 METRO TIMUR

By

ZAKIYAH NAZIR EFFENDI

The research problem was the low of thematic learning outcomes of fift graders students at SD Negeri 10 Metro Timur. This research aims to describe and analyze the significant influence of using problem based learning assisted by realia media on learning outcomes. The type of research was quantitative research with an experimental approach. This research used quasi-experiment research design method, which was non-equivalent control group design. The research population amounted to 52 students. Collecting research sampling used non-probability sampling technique or saturated sampling, where the entire population was used as a research sample, those are 52 students. The other collecting data techniques are observation, interviews and documentation. Data analysis used a simple linear regression test. The research result showed that there was significant influence of using of problem based learning assisted by realia media on learning outcomes of fift graders students at SD Negeri 10 Metro Timur.

Keywords: *learning outcomes thematic, problem based learning, realia media*

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V
SDN 10 METRO TIMUR**

Oleh

ZAKIYAH NAZIR FFFENDI

(Skripsi)

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V SD NEGERI 10 METRO TIMUR**

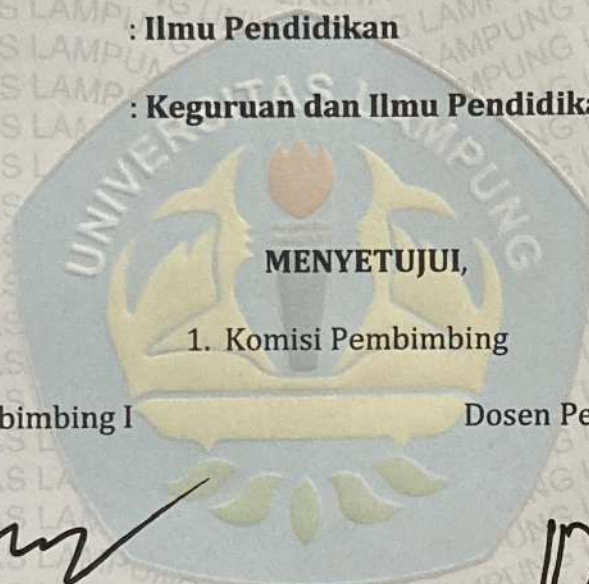
Nama Mahasiswa : **Zakiyah Nazir Effendi**

No. Pokok Mahasiswa : **1953053024**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI,

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Erni Mustakim, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP 19920802 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

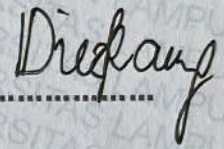
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

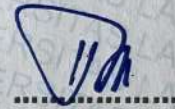
Ketua : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Sekretaris : **Fadhilah Khairani, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Een Yayah H. M. Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 Agustus 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zakiyah Nazir Effendi
NPM : 1953053024
Program Studi : S1 Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Kependidikan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 10 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Juni 2023
Yang membuat pernyataan,



Zakiyah Nazir Effendi
NPM 1953053024

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Zakiyah Nazir Effendi, lahir di Metro, 04 Agustus 2001. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Effendi, S.Ip dan Ibu Massita. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal :

1. SD Muhammadiyah Metro Pusat, Kecamatan Metro Pusat, Kabupaten Metro Pusat, Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2013).
2. SMP Binaul Ummah Kuningan , Provinsi Jawa Barat (lulus pada tahun 2016).
3. SMA Negeri 3 Metro, Kecamatan Metro Timur, Kabupaten Metro Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2019).

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahapeserta didik S-1 Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UnVersitas Lampung melalui jalur Mandiri SMMPTN Barat.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d: 11)

“Memulai dengan penuh penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”

(Zig Ziglar)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepada-Mu ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini.

Segala puji hanya milik engkau ya Allah, bersama keridhaan-Mu, kupersembahkan skripsi ini untuk:

“Ayahanda tercintaku Effendi dan Ibunda tercinta Ku Massita serta kepada kedua kakakku M. Arif Muzakki Effendi dan Qonitah Khoirunnisa Effendi”

Terimakasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang senantiasa mendidik, merawat, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, memberikan motivasi tiada henti, selalu mendoakan dan mendukung disetiap langkahku...

Keluarga besar PGSD angkatan 2019

Serta

SD Negeri 10 Metro Timur

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 10 Metro Timur". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

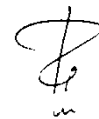
Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terkasih Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah sabar mengarahkan dan memberikan saran, kritik serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti, Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi serta Ibu Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti guna penyempurnaan skripsi ini. Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Pd., Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.

3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
6. Kepala SD Negeri 10 Metro Timur, Ibu Bidroatul Hasanah S.Pd., dan Kepala SD Negeri 1 Metro Timur Ibu Dewi Apriyani, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Negeri 10 Metro Timur dan SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
8. Untuk saudaraku Dinda Aphrodita, Qonitah Khoirunnisa Effendi, M. Arif Muzzaki Effendi, dan Dwi Anggun Bissabri yang selalu memberi dukungan, semangat, motivasi, serta doa untuk peneliti.
9. Teman-teman seperjuangan skripsi PGSD 2019 yang telah membantu menyukseskan tahapan seminar skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, Juni 2023



Zakiyah Nazir Effendi
NPM 1953053024

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar.....	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Prinsip-prinsip Belajar.....	10
3. Ciri-ciri Belajar	11
4. Teori Belajar.....	12
B. Hasil Belajar.....	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Indikator Hasil Belajar.....	14
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
C. Pembelajaran Tematik	17
1. Pengertian Pembelajaran	17
2. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	18
3. Landasan Dan Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik.....	19
D. Pembelajaran Tematik IPA	20
E. Model Pembelajaran	23
1. Pengertian Model Pembelajaran	23

2. Macam-Macam Model Pembelajaran	24
F. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem based Learning</i>)	27
1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem based Learning</i>)	27
2. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau <i>Problem based Learning</i> (PBL).....	29
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Problem based Learning</i> (PBL).....	30
G. Media Pembelajaran.....	31
1. Pengertian Media Pembelajaran	31
2. Macam-Macam Media Pembelajaran	33
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	33
4. Media Pembelajaran Realia	34
a. Pengertian Media Pembelajaran Realia	34
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Realia ...	36
H. Penelitian yang Relevan.....	37
I. Kerangka Pikir	39
J. Hipotesis	40

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
1. Tempat Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel	44
1. Populasi	44
2. Sampel	44
D. Prosedur Penelitian	45
1. Penelitian Pendahuluan	45
2. Tahap Perencanaan.....	46
3. Tahap Pelaksanaan	46
4. Tahap Pengolahan Data.....	47
E. Variabel Penelitian.....	47
F. Definisi Konseptual dan Operasional penelitian.....	47
1. Definisi Konseptual Variabel	47
2. Definisi Operasional.....	48
G. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Tes.....	49
2. Nontes	50
a. Teknik Observasi	50
b. Teknik Dokumentasi.....	51

H. Instrumen Penelitian	51
1. Instrumen Non-tes.....	51
2. Instrumen Tes.....	53
I. Uji Instrumen	56
1. Validitas	56
2. Reliabilitas.....	57
3. Daya Beda Soal	58
4. Taraf Kesukaran Soal	58
J. Teknik Analisis Data.....	60
1. Uji Persyaratan Analisis Data	60
a. Uji Normalitas.....	60
b. Uji Homogenitas	61
2. Analisis Data Hasil Belajar	61
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individu.....	61
b. Nilai Rata-rata Hasil Peserta Didik.....	62
c. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar.....	63
d. Peningkatan Pengetahuan.....	63
K. Pengujian Hipotesis	64

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	67
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	68
2. Analisis Data Penelitian	69
3. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Homogenitas.....	73
c. Uji Hipotesis.....	73
1) Uji Regresi Linear Sederhana.....	73
B. Pembahasan	77
C. Keterbatasan Penelitian	80

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil PTS Pembelajaran Tematik Semester Ganjil Kelas V SDN 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.....	4
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur	44
3. Kisi-Kisi Observasi Model <i>Problem based Learning</i>	50
4. Rubrik Penilaian dengan Model <i>Problem based Learning</i>	51
5. Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Tematik	53
6. Interpretasi koefisien korelasi validitas	55
7. Interpretasi koefisien korelasi Realibilitas	56
8. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	58
9. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal	58
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	58
11. Hasil Analisis Tngkat Kesukaran Soal.....	59
12. Presentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik	62
13. Deskripsi Hasil Penelitian.....	65
14. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	66
15. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	67
16. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	69
17. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	70

Tabel	Halaman
18. Tabel Hasil Uji Validitas.....	140
19. Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	142
20. Tabel Hasil Uji Daya Beda Soal	143
21. Tabel Hasil Uji Kesukaran Soal.....	145
22. Tabel Nilai r Product Moment	189
23. Tabel Nilai Chi Kuadrat (X^2).....	190
24. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	191
25. Tabel Distribusi F.....	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	41
2. Desain Penelitian.....	42
3. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	66
4. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	67
5. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	68
6. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	69
7. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	70
8. Diagram Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	71
9. Kegiatan Uji Coba Instrumen.....	194
10. Kegiatan Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>).....	194
11. Kegiatan Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>).....	195
12. Kegiatan Pengolahan (<i>Data Processing</i>).....	195
13. Kegiatan Pembuktian (<i>Verification</i>).....	195
14. Kegiatan Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>).....	196
15. Kegiatan Pemberian Soal <i>Pretest</i>	196
16. Kegiatan Pemberian Soal <i>Posttest</i>	196

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Surat-Surat Penelitian	
1. Surat Penelitian Pendahuluan	93
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	94
3. Surat Uji Coba Instrumen	95
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	96
5. Surat Izin Penelitian	97
6. Surat Balasan Penelitian	98
7. Surat Keterangan Validitas Instrumen.....	99
Hasil Observasi	
8. Hasil Observasi.....	101
Perangkat Pembelajaran dan Soal Uji Instrumen	
9. Silabus Pembelajaran.....	103
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Eksperimen	105
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kontrol.....	117
12. Hasil Tes LKPD Pertemuan Pertama	127
13. Hasil Tes LKPD Pertemuan Kedua	128
14. Soal uji Coba Instrumen	129
15. Lembar Observasi Penilaian Peserta Didik	137
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	
16. Hasil Uji Validitas Tes	140
17. Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	142
18. Perhitungan Uji Daya Beda Soal	143
19. Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal	145
20. Tes Uji <i>Postest</i>	147
21. Tes Uji <i>Pretest</i>	154

Hasil Penelitian

22. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	162
23. Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	164
24. Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	165
25. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	166
26. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen	167
27. Nilai N-Gain Kelompok Kontrol.....	170
28. Persentase Keterlaksanaan.....	171
29. Perhitungan Uji Normalitas	172
a. Uji Normalitas Hasil Pretest	172
b. Uji Normalitas Hasil Posttest	176
30. Perhitungan Uji Homogenitas	180
a. Hasil Uji Homogenitas Pretest	180
b. Hasil Uji Homogenitas Posttest.....	181
31. Hasil Uji Hipotesis	182
a. Uji Regresi Sederhana	182

Tabel – Tabel Statistik

32. Tabel Nilai r Product Moment.....	189
33. Tabel Nilai Chi Kuadrat (X^2)	190
34. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	191
35. Tabel Distribusi F	192

Dokumentasi

36. Foto Dokumentasi	194
----------------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha pengupayaan perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik yang bersifat positif. Salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah menghasilkan serta mewujudkan sumber daya manusia yang kompeten. Sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 (2003: 1) menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sejatinya adalah usaha yang dilakukan secara sengaja dan tersusun dengan terencana dengan tujuan terwujudnya pembelajaran yang efektif dan efisien serta membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sotero et al.,(2020 : 78) *Education is the key to all quality progress and development because with education; humans can realize all their potential both as themselves and as a community*

Hasil belajar merupakan capaian aktivitas belajar. hal ini sejalan dengan pendapat menurut Susanto (2013: 5) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataannya, tidak setiap peserta didik memperoleh hasil belajar memuaskan selama mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Chayani (2022 : 250) *the*

learning process that is currently often experienced is that teachers are unable to adapt the learning model used to the characteristics of the students being taught and the material being taught. sehingga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh.

Tinggi rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sejalan dengan pendapat Slamet (2010: 17) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari peserta didik seperti Faktor jasmaniah, Faktor psikologis, faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar individu peserta didik seperti keluarga, sekolah, masyarakat. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran dapat tercapai atau tidak pada setiap kompetensi dasar atau mata pelajaran.

Menurut Akbar,dkk (2016: 16) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang didalamnya terintegrasi berbagai kompetensi dari berbagai macam mata pelajaran ke dalam satu tema dengan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik serta pembelajaran bermakna. Pembelajaran tematik dirancang secara maksimal dengan cara mengangkat pengalaman peserta didik yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupannya dan pengetahuannya dalam rangka meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Bagi seorang pendidik, mengembangkan keaktifan peserta didik dari proses pembelajaran yang berperan melatih keterampilan dan kemampuan peserta didik yang optimal sulit untuk diterapkan. Selama ini yang sering terjadi pendidik adalah orang yang tahu segalanya dan menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik hanya mengikuti saja.

Persoalan yang banyak terjadi di lapangan yang dihadapi oleh pelaksana di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Usaha peningkatan keterampilan ini tentunya harus didukung oleh berbagai faktor salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran itu sendiri yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menguasai keterampilan yang telah ditentukan dalam sebuah proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk menghadapi masalah ini menurut Yamin (2013: 17) “model pembelajaran merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran”. Lebih lanjut Hamiyah (2014: 57) “model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang mengutamakan kerja sama peserta dalam kelompok untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Dewi (2020 : 246) mengatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu terobosan dalam pembelajaran hal itu dikarenakan dalam PBM kemampuan berfikir peserta didik betul betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan. Sedangkan Menurut Kurniasih (2014: 75) yang menyatakan bahwa:

Problem based Learning atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik berkerja dalam tim (kelompok) untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world).

Hasil pembelajaran tematik adalah hasil yang diperoleh dan dicapai peserta didik setelah belajar pengetahuan tentang mata pelajaran tematik yang bukan hanya sekedar mengandalkan daya mengingat melainkan lebih dari itu seperti

dengan menggunakan media mencatat untuk menunjang hasil belajar dengan menjadi lebih baik. Untuk mencapai indikator yang diharapkan pendidik harus pintar memilih media dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam mengatasi masalah yang timbul selama proses pembelajaran adalah dengan media realia. Dengan media realia, peserta didik diharapkan mampu mengikuti pelajaran dengan fokus dan menyenangkan. Sehingga pelajaran apapun yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dapat di ingat dan terima dengan baik.

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Dengan menggunakan media realia atau benda asli peserta didik dapat terlibat langsung dalam sebuah penelitian dan percobaan sehingga membuat anak lebih potensi, aktif dan kreatif, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar semakin meningkat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan hasil dan aktivitas peserta didik dalam belajar.

Media realia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media realia dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami peserta didik, karena media realia dapat dimanfaatkan peserta didik dengan mengotak-atik benda secara langsung didalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil prasarvei, data yang diperoleh pada hasil belajar pembelajaran tematik pada semester ganjil di SD Negeri 10 Metro Timur.

Tabel 1. Hasil PTS pembelajaran tematik semester ganjil kelas V SDN 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ	Ketuntasan				Jmlah (%)
			Tuntas (≥ 70)		Belum Tuntas (< 70)		
			Angka	Presentase%	Angka	Presentase%	
1	Va	25	7	28	18	72	100,00

No	Kelas	Σ	Ketuntasan				Jmlah (%)
			Tuntas (≥ 70)		Belum Tuntas (< 70)		
			Angka	Presentase%	Angka	Presentase%	
2	Vb	27	11	40,74	16	59,26	100,00
Jumlah		52	18	68,75	34	131,26	100,00

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas V A dan V B SDN 10 Metro Timur

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan, hasil PTS pembelajaran tematik semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa dikelas V terdapat 18 peserta didik (68,75%) yang telah mencapai ketuntasan dan 33 peserta didik (131,26%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. Berdasarkan penelitian pendahuluan melalui observasi, diperoleh informasi bahwa dalam penerapan pembelajaran tematik di SD Negeri 10 Metro Timur sudah menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, antara lain ceramah, tanya jawab, dan diskusi dalam kelas.

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran masih lebih banyak berpusat pada pendidik, peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan model pembelajaran yang diterapkan masih kurang terstruktur dengan baik sehingga hasil dari proses pembelajaran masih belum maksimal. Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, permasalahan tersebut perlu diperbaiki dengan strategi dan media yang tepat, dimana peserta didik dapat belajar secara kooperatif, dan dapat bertanya kepada pendidik secara langsung, serta mengemukakan pendapat, serta memiliki kesan terhadap materi dan mampu mengaplikasikan teori dunia nyata.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar tematik dapat menggunakan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Problem based Learning*

berbantuan media realia. Penggunaan model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media realia berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbantuan Media Realia terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN 10 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model *Problem based Learning*.
4. Pendidik belum efektif dalam menerapkan media realia pada saat pembelajaran
5. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik karena belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur, hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah, pendidik belum menerapkan model yang bervariasi serta belum menggunakan media yang efektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah Ada Pengaruh yang Positif dan Signifikan Pada Penerapan Model *Problem based Learning*

Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pembelajaran 2022/2023?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh yang Positif dan Signifikan Pada Penerapan Model *Problem based Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang berkaitan dengan Penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media realia terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media realia diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan dan mampu meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini menjadi sumber informasi dan wawasan baru tentang penggunaan model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media realia, harapannya pendidik dapat menerapkannya

dengan tepat dan juga model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu inovasi dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 10 Metro Timur melalui model *Problem based Learning* berbantuan media realia.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi dan sarana mengembangkan wawasan tentang model *Problem based Learning* berbantuan media realia pembelajaran pada tematik, serta memberi pengalaman berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan.

e. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku sebagai hasil dari proses yang telah dipelajari. R. Gagne dalam Susanto (2013), mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisah satu sama lain. Selanjutnya, Slameto (2015) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Makki (2019) bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.

Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap manusia yang berpengaruh pada perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak bisa menjadi bisa. Rusman (2015:5) mengatakan belajar pada hakikatnya adalah “proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Peserta didik belajar dapat dipandang sebagai proses

yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan pendidik”. Lebih lanjut, menurut Kurniawan (2014:4) “belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku/pribadi seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Beberapa teori bahwa belajar memiliki beberapa prinsip belajar yang harus dipahami oleh setiap individu diantaranya dibahas di bawah ini. Menurut Susanto (2013) menyebutkan beberapa prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- 2) Belajar berlangsung seumur hidup.
- 3) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif.
- 4) Belajar mencakup segala semua aspek kehidupan.
- 5) Kegiatan belajar berlangsung di sembarang tempat dan waktu.
- 6) Belajar berlangsung baik dengan pendidik atau tanpa pendidik.
- 7) Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- 8) Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.

Suprijono (2009) menyatakan terdapat dua prinsip belajar, yaitu:

- 1) Belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :
 - a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
 - b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
 - c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
 - d. Positif atau berakumulasi.

- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
 - f. Permanen atau tetap.
 - g. Bertujuan dan terarah.
 - h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman padasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) ada tujuh prinsip, yaitu:

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung/pengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan atau penguatan
- 7) Perbedaan individual

Berdasarkan beberapa pendapat teori di atas, maka prinsip-prinsip belajar adalah belajar merupakan bagian dari perkembangan, belajar berlangsung seumur hidup, Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif, belajar mencakup segala semua aspek kehidupan, kegiatan belajar berlangsung di sembarang tempat dan waktu, belajar berlangsung baik dengan pendidik atau tanpa pendidik, belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi, perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang sangat kompleks.

3. Ciri-ciri Belajar

Belajar menunjuk ke perubahan dalam tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang, dan perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat dijelaskan atas dasar

kecenderungan-kecenderungan respons bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari subjek dengan pengertian tersebut, maka ternyata belajar sesungguhnya memiliki ciri-ciri. Menurut Djamarah (2011) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek

Terdapat sembilan ciri-ciri belajar yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2013), yaitu sebagai berikut:

- 1) Pelaku: Pelaku belajar adalah peserta didik yang bertindak untuk belajar atau pembelajaran
- 2) Tujuan: tujuan belajar yaitu memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.
- 3) Proses: Proses belajar berasal dari proses internal atau dalam diri individu.
- 4) Tempat: Tempat individu untuk belajar adalah sembarang, atau dimana saja.
- 5) Lama waktu: Waktu individu atau seseorang untuk belajar adalah sepanjang hayat
- 6) Syarat terjadi: Syarat terjadinya belajar yaitu adanya motivasi untuk belajar.
- 7) Ukuran keberhasilan: Tindakan belajar dapat dikatakan berhasil jika dapat memecahkan masalah.
- 8) Faedah: Kegunaan belajar bagi pelajar yaitu meningkatkan martabat pribadi.
- 9) Hasil: Hasil dari belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring.

Berdasarkan beberapa pendapat teori di atas, maka ciri-ciri belajar adalah perubahan pada diri seseorang yang menunjukkan perubahan tingkah laku, perubahan pola pikir, perubahan yang terarah, perubahan yang bersifat positif dan perubahan yang bersifat fungsional.

4. Teori Belajar

Pentingnya memahami teori belajar, karena dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Al-Thabany (2014) Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran diharapkan dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar. Teori-teori belajar modern yang melandasi model pembelajaran menurut Trianto dalam Arif (2022) antara lain:

- 1) Teori belajar konstruktivisme
Menurut teori konstruktivisme, prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik melainkan peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.
- 2) Teori belajar behavioristik
Teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang mengedepankan perubahan perilaku peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran. terjadinya perubahan tingkah laku diakibatkan oleh adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar ini berorientasi pada perilaku yang lebih baik.
- 3) Teori perkembangan kognitif Piaget
Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif yaitu sensorimotor (lahir sampai 2 tahun), pra-operasional (2 sampai 7 tahun), operasional realia (7 sampai 11 tahun), dan operasional formal (11 tahun sampai dewasa).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan penelitian yang hendak dilaksanakan peneliti adalah teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik melainkan peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang rutin kita lakukan sehari-hari baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk merubah

manusia menjadi manusia yang dewasa. Sejalan dengan pendapat menurut Lestari (2015 :116) yang mengartikan belajar sebagai proses mendewasakan diri peserta didik, melalui interaksi aktif antara peserta didik dengan pendidik sebagai pelaksana proses belajar. Pada proses belajar atau pembelajaran aktivitas peserta didik baik kognitif, afektif dan psikomotor diukur sedemikian rupa sehingga pendidik mendapatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu hasil belajar adalah akibat dari proses pembelajaran peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu catatan yang berisikan penilaian terhadap peserta didik baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Nurrita (2018 : 175) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik. Mendukung pendapat tersebut, menurut Novita (2019 : 64) hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang dapat berwujud berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar pula dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran yang cenderung bersifat permanen. Sejalan dengan pendapat Lestari (2015 : 118) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar mengajar. Sejalan juga dengan hal tersebut Nabillah & Abadi (2019 : 661) mengatakan bahwa Hasil belajar merupakan proses pemberian sebuah informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses pemberian angka atau simbol akibat dari proses pembelajaran yang mengukur perubahan tingkah laku peserta didik secara permanen dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap.

2. Indikator hasil belajar

Penentuan hasil belajar, dilakukan dengan pengukuran terhadap kemampuan peserta didik yang meliputi ranah kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, serta psikomotor atau keterampilan. Ketiga indikator tersebut yang biasanya diukur dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom dalam Nabillah & Abadi (2019 : 660) yang menyatakan bahwa indikator yang diukur untuk menentukan hasil belajar ada tiga yaitu :

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Instrumen kompetensi kognitif terbagi menjadi beberapa tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Dalam penilaian afektif yang dapat diukur menyangkut sikap, minat dan konsep diri. Penilaian dilakukan secara interaktif. Instrument ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya *rectivinglallending, responding, valuing*, organisasi, karakteristik.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan penilaian yang mengarah kepada keterampilan peserta didik atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik mampu menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang tergantung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

Ketiga indikator hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal tersebut menyebabkan perbedaan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pemaparan materi di atas, disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Rusman (2014: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh cara-cara belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri, sebagaimana pendapat Syah (2018:57) bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih rinci Slamet (2010: 17) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- a) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari :
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
 - 3) Faktor kelelahan
- b) Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal terdiri dari :
 - 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan

peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar, dan tugas rumah)

- 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam maupun dari luar. sejalan dengan pendapat Nabillah & Abadi (2019 : 661) yang mengatakan bahwa faktor faktor belajar dipengaruhi oleh sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta didik, misalnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian
- b. faktor yang berasal dari luar diri peserta didik faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan studi peserta didik lingkungan , studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Sejalan dan lebih rinci dengan pendapat di atas, Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2009: 19-28), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- a. Faktor internal
 1. Faktor fisiologis
Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.
 2. Faktor psikologis
Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
- b. Faktor eksternal
 1. Lingkungan sosial,
seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
 2. Lingkungan non sosial,
seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, disimpulkan bahwa faktor tersebut secara umum terbagi menjadi dua faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik atau faktor internal serta faktor yang berasal dari lingkungan atau yang biasa disebut faktor eskternal. Kedua faktor tersebut perlu diperhatikan untuk mendukung hasil belajar peserta didik.

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar baik formal maupun non formal. Menurut Lubis (2020 : 6) menjelaskan secara singkat bahwa pembelajaran adalah kegiatan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Sementara menurut Murdiono (2012:21) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang kompleks terdiri atas berbagai komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Menurut Komalasari (2013:3) pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada saat ini pembelajaran yang digunakan di tingkat sekolah dasar adalah model pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kombinasi yang meliputi proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik sehingga peserta didik terdorong untuk melakukan proses belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang digunakan pada pembelajaran tingkat sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2020 : 1) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2, dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu. Sependapat pula dengan pendapat sebelumnya, menurut Rusman (2017: 357) pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Muklis (2012 : 66) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang berpusat pada peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas. Sedangkan dijelaskan oleh Kadarwati & Malawi (2017 : 3) pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar atau beberapa mata pelajaran, pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang dihadapi.

Lebih rinci dijelaskan oleh menurut (Rusman, 2017: 254), pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok lebih aktif untuk menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan holistic, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan beberapa pemaparan tentang pengertian pembelajaran tematik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang konsepnya memadukan beberapa kompetensi dasar atau mata pelajaran kedalam suatu tema.

3. Landasan dan prinsip dasar pembelajaran tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki landasan yang menjadi dasar pelaksanaan atau acuan pelaksanaan pembelajaran secara tematik. Secara umum landasan pembelajaran tematik terbagi atas tiga landasan yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, serta landasan yuridis. Landasan tersebut sejalan dengan pendapat menurut Muklis (2012 : 66-67) yang menjelaskan secara rinci mengenai landasan pembelajaran tematik. Berikut merupakan pemaparan secara rinci landasan pembelajaran tematik oleh muklis.

- a. Landasan filosofis
Pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: progresVisme, konstruktVisme, dan humanisme. Aliran progresVisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman peserta didik. Aliran konstruktVisme melihat pengalaman langsung peserta didik (direct experiences) sebagai kunci dalam pembelajaran. Sementara aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.
- b. Landasan psikologis
Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.
- c. Landasan yuridis
Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya

Selain mengenai landasan pembelajaran tematik, Muklis (2012 : 80) menjelaskan mengenai prinsip-prinsip pembelajaran tematik. Adapun prinsip yang mendasari pembelajaran tematik tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. Artinya dalam sebuah format keterkaitan antara kemampuan peserta didik dalam menemukan masalah dengan memecahkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian.
- c. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).
- d. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik
- e. Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.
- f. Pemisahan atau pembedaan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain sulit dilakukan.
- g. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.
- h. Pembelajaran bersifat fleksibel.
- i. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Tidak hanya landasan dan prinsip, pembelajaran tematik juga mengandung beberapa muatan mata pelajaran dalam satu tema. Seperti yang dijelaskan pada halaman sebelumnya mengenai pengertian pembelajaran tematik. Adapun beberapa muatan mata pelajaran yang dipadukan kedalam tema-tema tertentu ditingkatan kelas-kelas tertentu. Menurut Lubis (2020 : 7) pembelajaran tematik memiliki beberapa muatan mata pelajaran yang meliputi :

- a. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
- b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- c. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
- d. Matematika (MM)
- e. Bahasa Indonesia (BI)
- f. Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

g. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan(PJOK).

Berdasarkan teori di atas pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki landasan yang menjadi dasar pelaksanaan atau acuan pelaksanaan pembelajaran secara tematik. Secara umum landasan pembelajaran tematik terbagi atas tiga landasan yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, serta landasan yuridis.

D. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa muatan mata pelajaran. Salah satunya ialah mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam atau yang sering kita sebut IPA. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang menjelaskan tentang gejala-gejala alam secara ilmiah. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Nelvianti (2020 : 169) IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kumpulan pengetahuan yang didapat dari proses mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam atau proses ilmiah. Sejalan dengan pendapat di atas, Fitria (2020 : 56) mendefinisikan ilmu pengetahuan alam atau IPA merupakan ulasan tentang fenomena alam yang melibatkan observasi dan pengukuran sebagai tolak ukur untuk menjelaskan secara objektif bahwa alam selalu berubah.

Sedangkan menurut Wardani & Syofyan (2018 : 372) yang mengatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang juga terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain di dalam Kurikulum 2013 materi-materi yang ada berisi sejumlah fenomena-fenomena yang terjadi di alam dan hal-hal yang terjadi di dalam tubuh manusia itu sendiri. Dari penjelelasan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran Ilmu Pengatahuan Alam tidak hanya mengenai gejala-gejala alam saja tetapi juga mengenai hal-hal yang terjadi di dalam diri manusia. Pada dasarnya pembelajaran IPA diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah Wardah & fitria (2021 : 5482).

Pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan alam atau IPA di tingkat sekolah dasar tidak hanya semata-mata untuk pengenalan mengenai gejala alam. Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Pembelajaran IPA hendaknya direncanakan dan dilaksanakan sebaik-baiknya sejak dini, karena pengalaman yang terdapat di dalam pembelajaran IPA merupakan sesuatu yang berkelanjutan. Lebih lanjut, pembelajaran ilmu pengetahuan alam atau IPA memiliki beberapa tujuan diantaranya meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap alam dan lingkungan serta membangun pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Howe dalam Saputri (2018 : 85) yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam disekolah adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap alam semesta
2. Mengorganisasai pengalaman untuk mengeksplorasi pengetahuan yang ada di lingkungan
3. Mengembangkan keterampilan ilmiah guna melakukan studi yang lebih kompleks
4. Membangun pengalaman untuk mendapatkan pengetahuan ilmiah yang esensial
5. Menghubungkan pengetahuan ilmiah yang telah didapatkan dengan pengalaman hidup peserta didik sehari-hari

Sementara itu, Sebagaimana tujuan pembelajaran IPA menurut BSNP (2013) sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan

7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam atau IPA merupakan pengetahuan yang didapat melalui proses pencarian kejelasan yang melibatkan observasi dan pengukuran sebagai tolak ukur terhadap fenomena-fenomena yang ada di alam dan hal-hal yang terjadi di dalam tubuh manusia secara ilmiah. Adapun muatan pembelajaran IPA yang digunakan pada penelitian ini adalah materi tentang lingkungan sahabat kita yang termuat pada tema 8 sub tema 2 kelas 5 Sekolah Dasar.

E. Model pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi mengajar yang meliputi berbagai aspek-aspek sebelum, sedang, dan sesudah berlangsungnya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan segala fasilitas yang terkait dan digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Model belajar sangat penting dilakukan karena akan menentukan arah pembelajaran. Menurut Asri dkk. (2022) dalam bukunya, model pembelajaran merupakan suatu acuan atau pedoman dalam pelaksanaan belajar yang mencakup pengajar dan penerima informasi.

Model pembelajaran juga merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu juga model pembelajaran sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan (Mirdad, 2020). Menurut Zubaedi (2013) dijelaskan bahwa, model pembelajaran merupakan landasan praktek pembelajaran sebagai hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar, yang dirancang berdasarkan analisis terhadap

implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk bagi pendidik di kelas. Sejauh ini, metode pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Robins dalam Mirdad (2020) mengatakan, “*A model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomena*”. Maksud dari definisi tersebut, model merupakan representasi dari beberapa fenomena yang ada di dunia nyata. Jadi model pembelajaran suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang seperti merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Selaras dengan Sufairoh (2016) yang juga mengartikan bahwa, model pembelajaran dimaknai sebagai contoh gambaran dari proses pembelajaran yang dilakukan dari awal sampai akhir yang sudah disajikan oleh pendidik di dalam kelas dan menerapkan suatu model pembelajaran amat sangat dipengaruhi oleh kompetensi dasar, suatu tujuan pembelajaran, bahan ajar yang akan diajarkan serta tingkatan dari pada kemampuan para peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran adalah suatu rangkaian atau tahapan pembelajaran yang dibuat secara sistematis yang kemudian diterapkan oleh tenaga pendidik pada saat sebelum, sedang dan sesudah berlangsungnya pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dan efisien.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran juga setidaknya memiliki langkah atau tahapan yang harus dimengerti oleh para peserta didik melalui bimbingan pendidik.

Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan tingkat tinggi, mengasah kekompakkan dan kerja sama dalam sebuah tim atau kelompok. Macam-macam model pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar menurut Afandi, dkk., (2013) dalam bukunya, mengemukakan 6 macam model pembelajaran yakni :

- a. Model pembelajaran langsung
- b. Model pembelajaran berbasis masalah (PBM)
- c. Model pembelajaran pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI)
- d. Model pembelajaran kontekstual
- e. Model pembelajaran *index card match* (mencari pasangan)
- f. Model pembelajaran kooperatif

Sementara, menurut Sumatri (2015) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar menuliskan ada 9 model pembelajaran yang bisa diterapkan yakni:

- a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based Learning*)
Pembelajaran berbasis masalah yang dicirikan dengan menggunakan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. Pendekatan ini mengutamakan proses belajar dimana tugas pendidik harus memfokuskan diri untuk membantu peserta didik mencapai keterampilan mengarahkan diri.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- c. Model Pembelajaran Ekspositori
Model pembelajaran ekspositori adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah

- dalam bentuk ceramah, demonstrasi, Tanya jawab dan penugasan.
- d. Model Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir
Model pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir adalah model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir peserta didik. Pada model ini materi pelajaran tidak disajikan begitu saja kepada peserta didik, tetapi peserta didik dibimbing untuk menemukan sendiri konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang dilakukan terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman peserta didik.
 - e. Model Pembelajaran Suggestopedia
Model pembelajaran menggunakan teknik suggestopedia yaitu memorization. peserta didik tidak diarahkan untuk menghafal kosakata dan membiasakan ujaran, tetapi peserta didik diarahkan pada tindakan komunikasi.
 - f. Model pembelajaran Pendekatan *Communicative Language Teaching (CLT)*
Pendekatan *Communicative Language Teaching* masih berkaitan dengan teori tentang aspek komunikasi yaitu interaksi dua atau lebih orang yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memberikan suatu pesan kepada orang lain.
 - g. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*
CTL merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu peserta didik untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural), sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.
 - h. Model Pembelajaran Matematika Realistik
Strategi ini menempatkan realitas dan pengalaman peserta didik sebagai titik awal pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari atau masalah dalam bidang lain.
 - i. Model Pembelajaran PAKEM
Model pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan.

Model pembelajaran secara umum dibedakan menjadi dua macam, yaitu model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran konstruktivistik. Model pembelajaran konvensional berpusat pada

pendidikan melalui kegiatan ceramah, presentasi, pengajaran konsep, ataupun instruksi secara langsung. Sedangkan model pembelajaran konstruktivistik berpusat pada peserta didik, melalui kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan secara kooperatif, instruksi, berbasis masalah maupun diskusi kelas. Dari jenis-jenis ataupun macam-macam model pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat tercapai dengan maksimal. Pelaku pendidik bertugas memilih secara tepat model pembelajaran mana yang efektif sesuai kondisi peserta didiknya. Melalui model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang digunakan pada saat mengajar. Pada penelitian ini model yang peneliti gunakan yaitu model *Problem based Learning*.

F. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based Learning*)

1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based Learning*)

Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan pemecahan masalah. Menurut Taufik Amir dalam jurnal Yulianti, E., dan Gunawan, I., (2019) dijelaskan bahwa, pengertian model pembelajaran PBL adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran di mulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut. Menurut Assegaff, A., dan Sontani, U. (2016) dalam

jurnalnya dijelaskan bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang mempunyai perbedaan penting dengan pembelajaran penemuan. Pada pembelajaran penemuan didasarkan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan disiplin ilmu dan penyelidikan peserta didik berlangsung di bawah bimbingan pendidik dan terbatas dalam ruang lingkup kelas, sedangkan PBL dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna dimana peserta didik mempunyai kesempatan dalam memilih dan melakukan penyelidikan apapun baik di dalam maupun di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) menurut teori Rusliah, N., (2021) dalam bukunya dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh peserta didik ataupun pendidik), kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Peserta didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong untuk berperan aktif dalam belajar. Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan peserta didik melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada peserta didik seperti kerja sama dan intraksi dalam kelompok, di samping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, membuat kesimpulan, berdiskusi, dan membuat laporan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dapat memberikan pengalaman yang kaya kepada peserta didik.

Model pembelajaran PBL atau pemecahan masalah adalah suatu cara pembelajaran dengan menghadapkan peserta didik kepada suatu problem/masalah untuk dipecahkan atau diselesaikan secara konseptual

masalah terbuka dalam pembelajaran. Selaras dengan pernyataan Hotimah, H., (2020) dalam jurnalnya mengatakan bahwa, *Problem based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong peserta didik atau peserta didik untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai. Pemecahan masalah (*Problem based Learning*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Metode pemecahan masalah (*Problem based Learning*) juga dikenal dengan metode *brainstorming*, karena merupakan sebuah metode yang merangsang dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh peserta didik.

Model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teori konstruktivisme. Tujuan pembelajaran berbasis masalah bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuannya sendiri (Fauzi, A.H., 2021). Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi dan pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks dari peserta didik.

Di dukung dengan pendapat Agus R (2021: 141) yang menyatakan bahwa salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya model *problem based learning*. Model

pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada pendidik serta mengkonstruksikan pengetahuan dan mengintegrasikan konteks belajar disekolah belajar dikehidupan yang nyata secara alami.

Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem based Learning* (PBL) adalah jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu masalah (*projek*) untuk mendorong peserta didik berperan aktif sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut dan menciptakan output yang diinginkan.

2. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem based Learning* (PBL)

Dalam model pembelajaran berbasis masalah, terdapat berbagai langkah dalam mengimplentasikannya untuk mencapai tujuan dalam belajar mengajar. Menurut Trianto dalam Afandi, dkk., (2013) mengemukakan ada 5 tahap atau langkah yang harus dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- a. Orientasi peserta didik kepada masalah
Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Pembelajaran melalui pendekatan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem based Learning* (PBL) merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Adapun indikator pencapaian model *Problem based Learning* pembelajaran menurut Syah (2018: 243) adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)
2. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
3. *Data collection* (pengumpulan data)
4. *Data processing* (pengolahan data)
5. *Verification* (pembuktian)
6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Berdasarkan pendapat dari para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang tepat yang akan peneliti gunakan yaitu *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang), *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *Data collection* (pengumpulan data), *Data processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian) dan *Generalization* (menarik kesimpulan).

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan. Menurut Sanjaya dalam Nuraini (2017: 67) kelebihan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut:

- a. Pemecahan masalah dalam PBL cukup bagus untuk memahami isi pelajaran;
- b. Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan kepada peserta didik;

- c. PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran;
- d. Membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari;
- e. Membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya dan membantu peserta didik untuk bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri;
- f. Membantu peserta didik untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh pendidik berdasarkan buku teks;
- g. PBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai peserta didik;
- h. Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata; dan
- i. Merangsang peserta didik untuk belajar secara kontinu.

Menurut Sanjaya dalam Nuraini (2017: 67) kelemahan model

pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Apabila peserta didik mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka peserta didik enggan untuk mencoba lagi;
- b. PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan; dan
- c. Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran problem based learning memiliki kelebihan dan kekurangan yang pertama kelebihan dari model *problem based learning* yaitu, proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik lebih didorong untuk mengembangkan pengetahuan barunya, peserta didik makin termotivasi untuk terus belajar, dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Untuk kekurangannya yaitu memerlukan alokasi yang cukup panjang dalam proses pembelajaran serta pendidik harus memiliki kemampuan yang baik untuk memotivasi peserta didik untuk ikut aktif dan memiliki kepercayaan diri untuk berhasil dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui model *problem based learning*.

G. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Mahnun, N.,(2012) media pembelajaran merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik.

Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan pada bagaimana kemampuan pendidik dalam memilih media yang akan digunakan. Menurut Tafonao,T., (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Nurfadhillah (2021) mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nurrita, T., (2018) sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak

menjadi realia), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya. Menurut Saniah, dkk., (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan tenaga pendidik dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Media Visual
Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.
- 2) Media Audio
Media audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.
- 3) Media Audio Visual
Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Sedangkan menurut Arif Sadiman dalam Tafonao,T., (2018:47) mengemukakan ada 8 macam media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai macam-macam media, dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah proses pembelajaran membutuhkan suatu alat/media yang digunakan.

Dalam hal ini media dibagi menjadi beberapa macam yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan media visual berupa media realia.

3. Manfaat dan fungsi Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus manfaat dari media pembelajaran menurut Nurrita (2018: 58) yaitu:

- 1) Memberikan pedoman bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena pendidik atau pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Menurut Wina Sanjaya dalam Nurrita (2018 : 59), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

- b. Fungsi motivasi
Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan
Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
- d. Fungsi penyamaan persepsi
Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- e. Fungsi individualitas
Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai macam manfaat dalam kegiatan Pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar intraksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

4. Media Pembelajaran Realia

a. Pengertian Media Pembelajaran Realia

Media benda realia dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran karena penggunaan media benda realia menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, bau, serta manfaatnya. Peserta didik akan lebih banyak belajar yang memberi pengalaman langsung sehingga terkesan dengan kegiatan yang dilakukan. Menurut Destrinelli (2018:314) media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Dengan menggunakan

media realia atau media nyata anak dapat terlibat langsung dalam sebuah penelitian dan percobaan sehingga membuat anak lebih potensi, aktif dan kreatif, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar semakin meningkat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan Hasil dan aktivitas peserta didik dalam belajar.

Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak peserta didik melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Nazifah (2013:5) yang mengatakan bahwa media realia adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Sementara media realia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media realia dalam pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami peserta didik, karena media realia dapat dimanfaatkan peserta didik dengan mengotak-atik benda secara langsung didalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat menurut Yuliana (2015 : 36) yang mengatakan bahwa media realia dalam pengajaran adalah sesuatu yang dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau

informasi yang dapat berupa alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Lebih detail dijelaskan oleh Mulyawati (2019 :232) media realia adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media realia adalah suatu media pembelajaran yang dijadikan perantara untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik yang mana media tersebut diambil dari benda nyata yang berasal dari berbagai sumber.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Realia

Pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menetapkan suatu model pembelajaran yang sesuai untuk mengoptimalkan perkembangan anak memberikan suatu perubahan dalam diri anak maupun dalam suasana kegiatan pembelajaran. Sehingga model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang lebih luas strategi, metode atau prosedur sebagai sarana komunikasi dalam pembelajaran. Menurut Yuliana (2015 : 37) media realia memiliki banyak keunggulan di antaranya adalah :

- a. Memiliki tingkat obyektifitas yang tinggi
- b. Mudah berinteraksi dengan peserta didik melalui segenap panca indra
- c. Memiliki fleksibilitas yang tinggi dimana dapat digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran yang lain
- d. Dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan, situasi dan kondisi.

Disamping memiliki keunggulan media realia juga memiliki kelemahan, antara lain:

- a. Sangat merepotkan pendidik dalam proses persiapan pembelajaran
- b. Kadangkala suatu ide, benda dan hal tertentu sangat sulit dimanipulasi
- c. Kadangkala ada media realia yang sangat menarik perhatian peserta didik sehingga banyak waktu tersita bukan untuk tujuan yang ada kaitannya dengan materi
- d. Sehubungan dengan poin 3, maka potensi kegaduhan peserta didik di kelas akan meningkat.

Kelebihan dan kekurangan media realia menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2010: 118) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Media Realia
 - a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 - b) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.
- 2) Kekurangan Media Realia
 - a) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
 - b) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media realia mempunyai kelebihan untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu dengan penggunaan media realia dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keterampilan dalam menggunakan alat indera.

H. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1. Penelitian Chinda,dkk (2018), Yogyakarta

Penelitian ini berjudul Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based learning* berbantu Media Konkrit Dalam Upaya Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Muatan Ipa Tema7 Subtema 1 Kelas 4 hasil penelitian pada prasiklus berjumlah 11 peserta didik dengan persentase 40,74%, dan tidak tuntas 16 peserta didik dengan persentase 59,26%. Setelah melakukan perbaikan pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan yaitu 19 peserta didik tuntas dengan persentase 70,37% dan 8 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 29,63%, hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian yakni 80% ketuntasan, maka di laksanakan perbaikan siklus II.

Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan ketuntasan yaitu 23 peserta didik tuntas dengan persentase 85,19% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 4 orang dengan persentase 14,81%. Dengan demikian perbaikan dengan Model Problem Based Learning Berbantu Media konkrit dapat di katakan berhasil karena hasil belajar mencapai tujuan yakni persentase 80%. Sehingga Model *Problem Based Learning* Berbantu Media konkrit dianjurkan agar peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

2. Penelitian Santiani (2017), Badung

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara peserta didik kelas V SD yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media realia dan peserta didik kelas V SD yang dibelajarkan dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik ($t_{hitung} = 3,62$; $t_{tabel} = 2,02$). Peserta didik yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media realia memperoleh rata-rata hasil belajar yaitu 20,45 berada pada kategori tinggi.

Sedangkan peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik memperoleh rata-rata hasil belajar yaitu 15,31 berada pada kategori sedang. Jadi model Problem Based Learning berbantuan media realia berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA.

3. Hasil penelitian Kartika,dkk (2017), Buleleng
 Penelitian dilaksanakan di kelas V di Gugus I kecamatan Buleleng. Dengan mengambil topik pengaruh model *Problem based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD di Gugus I kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa thitung sebesar 3,322, sedangkan ttabel dengan db 56 pada taraf signitifian 5% adalah 2,021. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V SD di Gugus I kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2016/2017. Persamaan peneltian Putri dan penelitian peneliti adalah pada pada variabel X dan Y, penggunaan media gambar, serta subjek penelitian yakni peserta didik kelas V.

4. Gingga Prananda,dkk (2021), Kalimantan Tengah
 Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Realia Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. hasil penelitian diperoleh uji t diperoleh thitung yaitu 2,3995 sedangkan ttabelpada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapatkan thitung yaitu 2,3995dan ttabel sebesar 2,056. Diperoleh thitung $>$ ttabel (2,3995 $>$ 2,056). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia cekeer terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN gugus VII Harau.

I. Kerangka Pikir

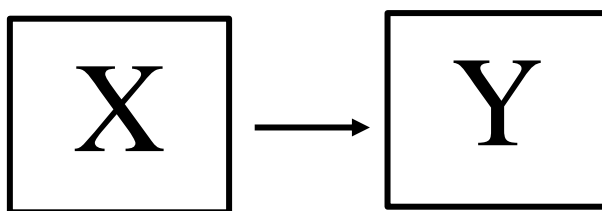
Kerangka pikir merupakan alur pemikiran untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel x dan variabel y yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 91). Kerangka pikir juga dikatakan sebagai alur perjalanan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Kerangka pikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel penelitian dan berfungsi untuk menjelaskan hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian.

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi pada kelas eksperimen akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan menggunakan bantuan media realia sedangkan pada kelas kontrol akan digunakan model lainnya. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil akhir.

Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan pemecahan masalah. Menurut Husna Asmara (2018) model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Dalam penerapan model *problem based learning* dalam kegiatan pembelajaran menggunakan beberapa langkah-langkah pembelajaran dibantu dengan sebuah media yaitu media realia. Menurut Nazifah (2013:5) yang mengatakan bahwa media realia adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan yaitu teori dari Syah (2018: 243). Karena langkah-langkah tersebut dijelaskan secara rinci tahapannya serta kegiatan yang akan dilaksanakan. Langkah-langkah tersebut yaitu *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang), *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *Data collection* (pengumpulan data), *Data processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian) dan *Generalization* (menarik kesimpulan).

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X = model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media realia

Y = Hasil Belajar Peserta didik

→ = Pengaruh

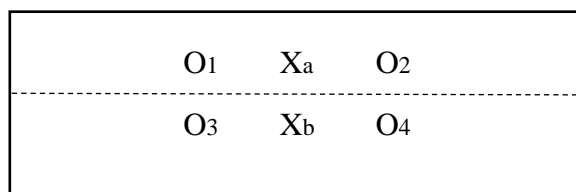
J. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu “Terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model *Problem based Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian jenis eksperimen yaitu *quashi experiment design*, yang mana penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui sebab-akibat dan perbedaannya pada dua variabel atau lebih dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Tahap awal penelitian ini yaitu melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Setelah itu dilaksanakan proses pembelajaran, yang mana perlakuan itu hanya diberikan kepada kelompok kelas eksperimen saja. Selanjutnya dilaksanakan *posttest* setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai, hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan yang signifikan dari peserta didik. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media realia dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran lainnya.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = *pretest* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)

O2 = *post test* kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)

O3 = *pretest* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)

O4 = *post test* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kontrol)

Xa = perlakuan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media realia

Xb = perlakuan model pembelajaran konvensional

(Sumber : Sugiyono, 2015:116)

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena peneliti ingin melihat sejauh manakah sigfinikasi pengaruh model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media realia terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur. Menggunakan statistik untuk mencari signifikansi pengaruh hasil langkah keenam, sehingga dapat diketahui signifikansi pengaruh hasil belajar tematik peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media realia pada peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 10 Metro Timur yang beralamat kan di Jl. Raya Stadion, Tejoagung, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Diawali dengan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan pada 8 November 2022 dan Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan gambaran umum wilayah objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Sugiyono (2015: 80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	25
2	V B	27
Jumlah		52

Sumber: Dokumen peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015: 81), “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Selanjutnya menurut Sugiyono (2015: 81), teknik sampling merupakan “teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk menemukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian”. Teknik *purposive sampling* digunakan dikarenakan peneliti menggunakan kelas yang hasil belajarnya rendah. Sehingga kelas yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas V A 25 peserta didik dan V B 27 peserta didik sehingga jumlah keseluruhan 52 peserta didik. Kelas VA akan dijadikan kelas eksperimen karena memiliki nilai kelulusan yang rendah sementara kelas VB dijadikan kelas kontrol karena memiliki tingkat ketuntasan atau kelulusan yang lebih baik dari pada kelas VA.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a) Melakukan penelitian pendahuluan atau observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, studi dokumentasi untuk mengetahui hasil penilaian tengah semester jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b) Menentukan kelas eksperimen yaitu, kelas VA akan dijadikan kelas eksperimen karena memiliki nilai kelulusan yang rendah sementara kelas VB dijadikan kelas kontrol karena memiliki tingkat ketuntasan atau kelulusan yang lebih baik dari pada kelas VA.

2. Tahap Perencanaan

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Menyiapkan instrument penelitian yaitu instrumen non-tes berupa observasi model PBL dengan bantuan media realia serta instrumen tes yaitu soal *pretest* dan *posttest* berupa soal jamak.

3. Tahap pelaksanaan

- a) Mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *Problem based Learning* dengan bantuan media realia sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- c) Mengadakan *posttest*.

4. Tahap Pengolahan Data

- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *post test*.
- b) Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- c) Menyusun laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Menurut Sugiyono (2015: 63) “variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi”. yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel *independent* (bebas) yaitu model *Problem based Learning* dengan bantuan media realia yang dilambangkan dengan (x_1)
- 2) Variabel *dependent* (terikat) yaitu hasil belajar tematik peserta didik kelas V yang dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem based Learning* adalah suatu *Problem based Learning* (PBL) adalah jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu masalah (projek) untuk mendorong peserta didik berperan aktif sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut dan menciptakan output yang diinginkan.
- b. Hasil belajar adalah belajar merupakan proses pemberian angka atau simbol akibat dari proses pembelajaran yang mengukur perubahan tingkah laku peserta didik secara permanen dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap.

2. Definisi Operasioanal

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem based Learning*
Pembelajaran *Problem based Learning* adalah kelas eksperimen I. Kelas ekpserimen I diberikan perlakuan *pretest* dan *posttes*. Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Syah. Pada saat pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen I peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian saling melakukan penyelidikan terhadap masalah yang diberikan oleh pendidik. Adapun sintaks pencapaian model *Problem based Learning* pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)
- 2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
- 3) *Data collection* (pengumpulan data)
- 4) *Data processing* (pengolahan data)
- 5) *Verification* (pembuktian)
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan)

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik melalui evaluasi, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah mengerjakan tes. Untuk mengetahui hasil dari proses belajar tersebut dilakukan evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Tes yang diberikan merupakan tes dalam bentuk tes objektif pilihan ganda, dan memberi skor pada masing-masing item.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument tes, karena tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh hasil belajar tematik peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media realia

Tes sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Menurut Arikunto (2013: 53) “tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dalam bentuk pre-tes dan post-test untuk mendapatkan data pemahaman konsep peserta didik. Tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media realia.

2. Nontes

a. Teknik Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015: 145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan “suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pengamatan yang dilakukan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek yang akan diteliti dengan menggunakan panca indra, seperti jumlah populasi, sampel, dan proses pembelajaran di SD Negeri 10 Metro Timur.

b. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2013: 201) “dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik”. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian

yang dilaksanakan di dalam kelas. Dokumentasi pada penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi data hasil belajar berupa Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2022/2023.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes.

1. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengamati dan mengukur aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Problem based Learning* dengan bantuan media realia. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015: 95) “bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi, penilaian aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tanda *cheklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

sintaks untuk mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran dengan model *Problem based Learning* sebagai berikut:

- a) *Stimulation* (pemberian masalah)
- b) *Problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah)
- c) *Data collection* (pengolaan data)
- d) *Data processing* (pengumpulan data)
- e) *Verification* (pembuktian)
- f) *Generalization* (menarik kesimpulan)

Sintaks untuk mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran dengan model sebagai berikut:

- a) Pengenalan
- b) Pengaitan
- c) Penafsiran
- d) Implementasi
- e) Refleksi
- f) Evaluasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi Model *Problem based Learning*

Langkah-Langkah Model <i>Problem based Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	Pemberian Masalah	Peserta didik mendengarkan penjelasan yang disampaikan pendidik menggunakan media realia	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik mencatat serta merumuskan masalah	Observasi	<i>Checklist</i>
<i>Problem Statement</i> (Pernyataan)	Identifikasi Masalah	Peserta didik merumuskan masalah dalam hipotesis	Observasi	<i>Checklist</i>
<i>Data Collection</i> (pengumpulan data)	Pengumpulan Data	Peserta didik mengumpulkan data/informasi sesuai dengan video yang telah ditonton	Observasi	<i>Checklist</i>
<i>Data Processing</i> (Pengolahan data)	Mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik mengolah informasi yang telah diperoleh melalui sebuah diskusi kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
Langkah-Langkah Model <i>Problem based Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Verification (Pembuktian)	Membuktikan Hipotesis	Menyampaikan hasil diskusi dan	Observasi	<i>Checklist</i>

Langkah-Langkah Model <i>Problem based Learning</i>	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
		Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain		
Generalization (Menarik kesimpulan)	Membuat Kesimpulan	Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Acuan dari Syah (2018: 243)

Tabel 4. Rubrik Penilaian dengan Model *Problem based Learning*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik mengajukan pertanyaan <i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan	Peserta didik hanya sedikit yang mengajukan pertanyaan	Peserta didik mengajukan pertanyaan namun kurang sesuai dengan materi	Peserta didik mengajukan pertanyaan dengan baik sesuai dengan materi
Mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul <i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	Peserta didik tidak mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul	Peserta didik kurang mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul	Peserta didik cukup baik mengemukakan pendapat mengenai masalah yang muncul	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan sangat baik dan aktif mengenai masalah yang muncul
Memahami permasalahan yang muncul <i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	Peserta didik tidak Memahami permasalahan yang muncul	Peserta didik kurang Memahami permasalahan yang muncul	Peserta didik cukup Memahami permasalahan yang muncul	Peserta didik memahami dengan sangat baik permasalahan yang muncul
Mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul <i>Problem Statement</i> (Pernyataan)	Peserta didik tidak dapat Mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul	Peserta didik kurang dapat Mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul	Peserta didik cukup baik Mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul	Peserta didik mampu mengidentifikasi dengan sangat baik masalah-masalah yang muncul

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Membuat Rubrik pernyataan sementara terhadap masalah Problem Statement (Pernyataan)	Peserta didik tidak mampu Membuat Rubrik pernyataan sementara terhadap masalah	Peserta didik kurang mampu Membuat Rubrik pernyataan sementara terhadap masalah	Peserta didik cukup baik Membuat Rubrik pernyataan sementara terhadap masalah	Peserta didik mampu membuat rubrik pernyataan sementara terhadap masalah dengan sangat baik
Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada Data Collection (pengumpulan data)	Peserta didik tidak Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Peserta didik kurang Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Peserta didik Mengumpulkan informasi dengan cukup baik untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Peserta didik Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada dengan sangat baik
Mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi Data Processing (Pengolahan data)	Peserta didik tidak dapat Mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi	Peserta didik kurang mampu Mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi	Peserta didik mampu Mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi dengan cukup baik	Peserta didik mampu Mengolah informasi untuk menguji hipotesis bersama kelompok diskusi dengan sangat baik
Menyampaikan hasil diskusi Verification (Pembuktian)	Peserta didik tidak mampu Menyampaikan hasil diskusi	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil diskusi	Peserta didik cukup baik menyampaikan hasil diskusi	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi dengan sangat baik
Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain Verification (Pembuktian)	Peserta didik tidak menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Peserta didik kurang menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Peserta didik menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain dengan cukup baik	Peserta didik menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain dengan sangat baik
Menarik kesimpulan dari hipotesis Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik tidak dapat Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada	Peserta didik kurang dapat Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada	Peserta didik Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada dengan cukup baik	Peserta didik Menarik kesimpulan dari hipotesis yang ada dengan sangat baik

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Acuan dari Syah (2018: 243)

2. Instrumen Tes

Menurut Margono, (2010: 170) “tes ialah seperangkat stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka”. Bentuk tes yang diberikan adalah kisi-kisi soal tel dan soal tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 25 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model *Problem based Learning* dengan bantuan media realia. Dilihat dari strukturnya soal pilihan jamak terdiri atas:

- 1) Stem: Suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- 2) Option: Kemungkinan jawaban terdiri atas satu jawaban benar.
- 3) Kunci: Jawaban yang benar/paling tepat.
- 4) Distractor/pengecoh: Jawaban-jawaban lain selain kunci.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran Tematik

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Nomor Soal
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Peserta didik menelaah narasi teks video/gambar yang disajikan dengan baik dan benar	C4	1,2
	3.3.2 Peserta didik menyajikan ringkasan teks secara tepat.	C4	3,4
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Peserta didik membuat ringkasan teks eksplanasi secara tepat.	C4	5,6,7

Kompetensi Dasar	Indikator		Ranah	Nomor Soal
	4.3.2	Peserta didik membuat kesimpulan bacaan secara tepat	C5	8,9,10
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1	Peserta Didik mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas dengan benar	C4	11,12,13
	3.6.2	Peserta didik menentukan kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor	C4	14,15,16
	3.6.3	Peserta didik Menganalisis perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda secara benar.	C4	17,18,19
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1	peserta didik menganalisis perbedaan suhu dan kalor dengan benar.	C4	20,21,22
	4.6.2	Peserta didik membuat laporan percobaan perpindahan kalor dengan benar.	C4	23,24,25

Sumber: Analisis Peneliti

I. Uji Instrumen

1. Validitas

Uji validitas instrument digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian mendapat data valid atau tidak.

Menurut Sugiyono (2015:173) “valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Soal yang akan diuji kevalidannya adalah sebanyak 25 butir soal. Uji validitas ini dilaksanakan terhadap 25 peserta

didik kelas V A di SDN 10 Metro Timur Untuk mengukur kevalidan soal maka peneliti menggunakan korelasi *product moment* Karl Person dengan bantuan program *Microsoft excel 2013*, rumus yang digunakan yaitu :

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

x = skor butir soal

y = skor total

xy = perkalian x dan y

N = banyaknya subyek

Sumber: Sugiyono (2015:255)

Penentuan kategori dari validitas instrument yang mengacu pada interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi koefisien korelasi validitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40- 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2015:257)

Validitas instrument ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 7. Data Lengkap Hasil Uji Validitas Tes Butir Soal

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,4,5,6,8,9,11,12,13,14,16,17, 21,22,23,25	VALID	20
7,10,15,20,24	DROP	5

Sumber : Analisis Peneliti

Berdasarkan data lengkap pada tabel 7, menunjukkan bahwa dari 25 butir soal tes diperoleh soal valid 20 soal yang dapat digunakan untuk penelitian dan untuk 5 soal lainnya yang dinyatakan drop berjumlah 5 soal tidak dapat digunakan untuk penelitian. Data lengkap ada pada lampiran (Lampiran 16 hlm 140).

2. Reliabilitas

Sugiyono (2015:173) mengatakan “instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau mengikuti perubahan secara ajeg. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Chronbach yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Sumber: Sugiyono (2015:185)

Keterangan :

- r = reliabilitas instrumen
- I = jumlah varians skor tiap item
- k = banyaknya soal
- $\sum t$ = varians total

Penentuan kategori dari reliabilitas instrument yang mengacu pada besarnya nilai reliabilitas dengan interpretasi indeks korelasi sebagai berikut:

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel 2013*. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2013*. Berdasarkan perhitungan data lengkap yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,90$. Untuk data lengkap ada pada (lampiran 17 hlm 142) dan mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat.

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2013: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan dalam menguji daya beda soal sebagai berikut:

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

Keterangan:

J = Jumlah Peserta Tes

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{BA}{JA}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{BB}{JB}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab Benar

Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Beda	Kriteria
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Sugiyono (2015:185)

Berdasarkan perhitungan data lengkap analisis data uji daya beda soal diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Data Lengkap Hasil Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
7,8,10,12,14,17,19,23,24	Cukup	9
1,2,5,6,9,11,15,16,18,20,22,25	Baik	12
3,4,13,21	Sangat Baik	4

Sumber : Analisis Peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan data lengkap uji daya beda soal pada tabel 9, menunjukkan bahwa 9 soal berkategori cukup, 12 soal berkategori baik, dan 4 soal berkategori sangat baik. Data lengkap ada pada lampiran (lampiran 18 hlm 143).

4. Taraf Kesukaran Soal

Guna menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan manual. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 208) yaitu :

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

Js = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013:225)

Berdasarkan perhitungan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Data Lengkap Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1,2,3,5,9,10,12,16,21,22,23,24,25	Sedang	13
4,6,7,8,11,13,14,15,17,18,19	Mudah	11
20	Sukar	1

Sumber : Analisis Peneliti

Hasil analisis data lengkap tingkat kesukaran soal pada tabel 11, menunjukkan bahwa 13 soal berkategori kriteria “sedang”, 11 soal berkategori kriteria “mudah” dan 1 soal dinyatakan kategori “rendah”. Data lengkap hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran 19 hlm 145).

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem based Learning* dengan bantuan media realia dan model terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Uji prasyarat data dilakukan agar memastikan bahwa instrument penelitian berdistribusi normal dan homogenitas sehingga bisa dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji 1. Uji normalitas data, yaitu: (a) Uji Kertas Peluang Normal, (b) Uji Chi Kuadrat (χ^2), dan

(c) Uji Liliefors. Uji normalitas dalam penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan metode Uji Chi Kuadrat (χ^2). Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai Chi Kuadrat hitung

f_0 = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Sugiyono (2015: 241).

Tahap selanjutnya, membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan : Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan normal, sedangkan jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumus uji homogenitas (Muncarno (2015: 57), yaitu:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (Varian Homogen)}$$

$$H_a : s_1^2 \neq S_2^2 \text{ (varian tidak homogen)}$$

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Analisis Data Hasil Belajar

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individu

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = nilai pengetahuan

R= skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Purwanto (2014: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Peserta Didik

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

X nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Sumber: Aqib (2010: 40)

c. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peseta didik}} \times 100\%$$

Tabel 12. Presentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

Sumber : Aqib (2010: 41)

d. Peningkatan Pengetahuan

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

$$\text{Tinggi} = 0,70 \leq N\text{-Gain} \leq 1,00$$

$$\text{Sedang} = 0,40 \leq N\text{-Gain} \leq 0,69$$

$$\text{Rendah} = N\text{-Gain} < 0,39$$

K. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Hasil data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *Problem based Learning* dan terhadap hasil belajar tematik peserta didik dengan menggunakan rumus regresi sederhana dan rumus regresi ganda guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Problem based Learning*

terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media relia terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur.

Ho : Tidak teradapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based Learning* dengan bantuan media relia terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 10 Metro Timur.

Rumus regresi sederhana yaitu :

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan :

\hat{Y} : Nilai yang diperiksikan

a : Konstanta atau bila harga $X = 0$

b : Koefisien regresi

X : Nilai variabel independen

Sumber : Triyono (2013 : 249)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 metro timur. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya perbedaan nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik dikelas kontrol dan dikelas eksperimen.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *problem based learning* maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan model *problem based learning* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menggunakan media realia maupun media lainnya dengan optimal.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model *problem based learning* serta memodifikasi model *problem based learning* agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Peserta didik diharapkan dilibatkan secara langsung dalam penggunaan model serta di dukung dengan penggunaan media seperti media realia pada saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *problem based learning*. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA PRESS. Semarang.
- Afif, Tifa Nasrul 2013. Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Peserta didik Kelas V SD Se-Kecamatan Colomadu Tahun 2013. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Al-Thabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Awanda, I. 2018. Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Dengan Media *Video* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Terpadu Kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Azura, dkk. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Dengan Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di Sd Alislah Surabaya. *Journal Of Natural Science Education Reseach*. 1(2): 171-180.
- Bahrudin dan Esa. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Chayani, S. N., & Setyawan, A. 2022. *Improving Cognitive Learning Outcomes Of Science Lessons Through Problem Based Learning Models Assisted By Puzzles*. *Maktab: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 1(1): 249-258.
- Dakhi, S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8(2): 468–470.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Destrinelli, dkk. 2018. Pengembangan Media Realia pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 3 (2): 313-333.
- Diniyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, dkk. 2011. *Startegi Belajar Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

- Dzaki. 2009. *Penerapan pendekatan CTL*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Faruq, F., & Afiah, R. 2020. Instrumen Penilaian Berbagai Kompetensi atau Indikator dalam Pencapaian Hasil Belajar SD/MI. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Fauzi, A.H. 2021. *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Kubus dan Balok*. CV Media Sains Indonesia. Bandung.
- Firosalia, Kristin. 2016. Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*. 2(1): 215-227.
- Fitria, Winda. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Labuhan Dalam Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran Kurikulum*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamiyah, Nur. Dkk. 2014. *Strategi dan Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Scientific dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*. 7(3): 5-11.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Ilahi, M. 2012. *Pembelajaran Discovery Learning & Mental Vocational Skill*. Diva Press. Yogyakarta.
- Kadarwati & Malawi. 2017. *Pembelajaran tematik (konsep dan aplikasi)*. Media Grafika. Jawa Timur.
- Kartika, dkk. 2017. Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta didik Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*. 5(2): 14-17.
- Kesuma dkk. 2009. *Contextual Teaching And Learning*. Rekayasa Research and Training. Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.

- Komariyah, Siti. 2018. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 4(2): 55–60.
- Kosasih, N., dan Dede S. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Alfabeta. Bandung.
- Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(4): 371–381.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Kata Pena. Surabaya.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Alfabeta. Bandung.
- Lestari, I. 2015. Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 3(2): 115–125.
- Lubis, M. 2020. *Pembelajaran tematik SD/MI*. Kencana. Jakarta
- Maemunawati, S., & Alif, M. 2020. *Peran pendidik, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya. Serang.
- Magdalena, dkk. 2021. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas V di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 3(2): 334-346.
- Mahendra, dkk. 2016. Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan IPA Peserta didik Kelas V Gugus Letda Kajeng Tahun Pelajaran 2015/2016. *Mimbar PGSD Undiksha*. 4(1): 46-50.
- Mahmun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 27-33.
- Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Marhamah, Saleh. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Indonesia Jurnal Sakinah*. 2(1): 14-23.

- Mulyawati, dkk. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung melalui Media Realia Koin Warna (Kancing) pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari Jurnal Studi*. 16(2); 221-240.
- Muncarno. 2015. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar peserta didik. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*. 2(1): 15-23.
- Nahak, dkk. 2019. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 4(1): 785-794.
- Narti, Yuni, dkk. 2016. Thematic Learning Implementation in Elementary School (Phenomenology Studies in Pamotan SDN 01 and 01 Majangtengah Dampit Malang). *International Journal of Science and Research*. 5(2): 1849–1855.
- Novita, dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2): 64–72.
- Nuraini. 2017. Penggunaan Model *Problem based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas 5 SD. *e-jurnalmitrapendidikan*. 1(4): 369-379.
- Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak. Sukabumi.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Misykat*. 03(1): 171–188.
- Poerwanti, Soenaryo, dan Restian. 2015. Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Pendidik SD Muhammadiyah 4 Batu Dalam Mengelola Pembelajaran ABK melalui Lesson Study. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1 (1) : 1-112.
- Prastowo, Andi. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press, Yogyakarta.
- Putra, SR. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis SAINS*. Diva Press. Yogyakarta.
- Putri, A. 2018. pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 1(1): 21-23.
- Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. UNNES PRESS. Semarang.

- Rusliah, N. 2021. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah disertai Intruksi Metakognisi*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama. Jakarta.
- Sadiman, A. (2014). *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sadirman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Jakarta.
- Saifuddin. 2014. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Deepublish. Yogyakarta.
- Saniah, S., dan Pujiastuti. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Di SD Bakung III. *Jurnal sosialisasi*. 8(2):76-80.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Sapriati, Amalia. Dkk. 2009. *Pembelajaran IPA di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Saputri, A. E. (2018). Kesulitan Mahapeserta didik PGSD dalam Mengembangkan Pembelajaran IPA SD Kelas Rendah. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*. 1(2): 74-79.
- Sardiman. 2003. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ Media. Yogyakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sribawana, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). 2(1): 96-120.
- Sufairoh. 2016. Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*. 5(3): 116-125.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta, Bandung.

- Sumantri, M. Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sutjana, Nana, dkk. 1991. *Media Pengajaran*. CV. Sinar Baru. Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahap peserta didik. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2 (2): 103-114.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Ombak. Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS)*. Pustaka Pelajar, Jakarta.
- Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wilantara, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *E-jurnal pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(1). 123-127.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. referensi GP Press Group. Jakarta.
- Yuliana, ND, & Budianti, Y. 2015. Pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 10(1): 120-125.
- Yulianti, E., dan Gunawan, I. 2019. Model Pembelajaran *Problem based Learning (Pbl)*: Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(3): 399-408.

Zubaedi. 2013. *Desain Pendidikan Karakter*. Kencana Prenada Media Group.
Jakarta.