

## PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPS BERORIENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Anton Purwanto<sup>1</sup>, Aminuddin Kasdi<sup>2</sup>, Wahyu Sukartiningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

<sup>2&3</sup>Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: anton.purwanto88@gmail.com

**Received :** November 2018

**Reviewed :** Desember 2018

**Accepted :** Januari 2019

**Published :** Januari 2019

### **ABSTRACT**

*This research aims to produce learning instrument of social science oriented model of problem based learning aided of video media and can improve student learning outcomes fourth grade of elementary school. Planning phase was aimed to develop instruments with 4-D Model by Thiagarajan (1974) which is reduced into 3-D (define, design, and develop). Action phase is learning process in the classroom using one-group pretest-posttest design. The results showed that the develop instruments fit for use because it has met the criteria of a valid, practical, and effective. Valid seen from the validity of the content of the lesson plan, student teaching materials, students worksheet, media, and learning outcome test with an average value of 3,19 has a good category, student teaching materials legibility and students worksheet respectively 82,5% had both categories, the sensitivity of items categorized as sensitive. Practical implementation of learning can be seen from the percentage of 91,04% has a very good category, the problems encountered uring the learning can be overcome. Effective learning is seen from the increased activity of students in each meeting, student responses 90,83% have a very good category. Student learning outcomes increased with N-gain average of 0,65 is considered a moderate increase. Based on the research results can be concluded that the application of the model of Problem Based Learning aided video media can improve student learning outcomes and the development of the Sosial Science oriented learning model of Problem Based Learning aided video media fit for use in the learning process because it has met the criteria of a valid, practical, and effective.*

**Keywords:** Learning Instrumen, Problem Based Learning.

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model Problem Based Learning berbantuan media video yang layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap persiapan yang bertujuan mengembangkan perangkat mengikuti rancangan 4-D model dari Thiagarajan (1974) yang direduksi menjadi 3-D (define, design, and develop). Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan rancangan one group pretes-posttest design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat yang dikembangkan layak digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Valid terlihat dari validitas isi RPP, BAS, LKS, media, dan THB rata-rata 3,19 berkategori baik; keterbacaan BAS dan LKS masing-masing sebesar 82,5% berkategori baik; sensitivitas butir soal dikategorikan peka. Praktis terlihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran 91,04% kategori sangat baik; kendala-kendala yang ditemui selama pembelajaran dapat diatasi. Efektif terlihat dari peningkatan aktivitas siswa dalam setiap pertemuan; respon siswa 90,83% kategori sangat baik. Hasil belajar siswa meningkat dengan N-gain rata-rata 0,65 dikategorikan peningkatan sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan*

*bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model Problem Based Learning berbantuan media video layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.*

**Kata Kunci:** Perangkat pembelajaran, Problem Based Learning.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di Indonesia saat ini dipandang belum maksimal khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dan belum bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil belajar siswa belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal itu ditandai dengan banyaknya permasalahan sosial yang terjadi di Indonesia yang menandakan pembelajaran IPS di sekolah belum berhasil. Sejauh ini proses pembelajaran IPS di SD masih beranggapan bahwa sebuah pengetahuan merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Siswa hanya duduk, diam, dan dengar kemudian mencatat apa yang diajarkan oleh guru. Siswa dituntut untuk menghafal apa yang disampaikan oleh guru dan menghafal bacaan yang terdapat di dalam buku teks. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi menjenuhkan dan membosankan karena terbatasnya ruang kebebasan, rasa nyaman, dan senang dalam mengekspresikan pendapatnya sehingga siswa terkesan kurang aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan materi yang telah mereka pelajari dengan kehidupan nyata mereka. Banyak siswa yang mampu menghafal tetapi tidak mampu memaknainya.

Selama ini guru masih berorientasi pada buku teks, karena menganggap buku teks sudah menjabarkan kurikulum. Oleh karena itu tidak jarang guru yang tahu kurikulum hanya pada batas wacana, bukan pada dokumen kurikulum yang sebenarnya. Buku teks menjadi sarana yang memadai dalam menjabarkan kurikulum. Kondisi ini jelas salah, karena seharusnya guru sendiri yang harus menjabarkan dan mengembangkan kurikulum. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, kurang melibatkan peserta didik, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode konvensional, dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Guru masih mengutamakan ketuntasan materi dan kurang mengoptimalkan aktivitas belajar siswa. Siswa hanya menerima informasi yang diberikan guru, sehingga partisipasi aktif dalam pembelajaran kurang terlihat (Silalahi, 2014). Kondisi seperti ini dapat mengakibatkan suasana pembelajaran kurang interaktif, siswa secara pasif

menunggu instruksi dari guru tentang apa yang harus dipelajari dan apa yang harus dilakukan. Apabila hal tersebut dibiarkan berkembang maka akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah tersebut diperlukan solusi. Perlu disadari oleh guru bahwa dalam KTSP sendiri, guru diberi wewenang yang lebih luas untuk mengembangkan kurikulum. Dalam mengembangkan kurikulum, guru dapat menuangkannya dalam suatu perangkat pembelajaran. Salah satu solusi yang dipilih adalah mengembangkan perangkat pembelajaran IPS model *PBL* berbantuan media video. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelesaian autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari masalah yang nyata (Trianto, 2007). Arsyad (2013) berpendapat bahwa media video adalah media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Berdasarkan uraian tersebut maka diberikan tindak lanjut yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video?; (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD setelah menerapkan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video? Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis kelayakan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD setelah menerapkan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video.

## TINJAUAN PUSTAKA

IPS menurut Susilo, dkk (2009) IPS adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu pengetahuan sosial lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk

membekali para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga.

Dalam Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. IPS adalah materi pembelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang hanya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan tata negara. Senada dengan hal tersebut Sardjiyo (2009) mengungkapkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Perangkat pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu perangkat dan pembelajaran. Dalam KBBI, perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Jadi perangkat pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses untuk menjadikan orang belajar. Trianto (2007) mengungkapkan bahwa perangkat pembelajaran adalah perangkat yang digunakan untuk proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di SD, perangkat pembelajarannya terdiri atas silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media, buku atau bahan ajar siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB).

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk membuat suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dalam hal ini diwujudkan dalam bentuk perangkat pembelajaran (Sukmadinata, 2010). Menurut Van den Akker dan Plomp (dalam Akker, 1999) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu (1) pengembangan untuk mendapatkan *prototype* produk dan (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi *prototype* tersebut. Perangkat pembelajaran dikatakan layak atau berkualitas jika memenuhi tiga kriteria yaitu: kevalidan/*validity*, kepraktisan/*practicality*, dan keefektifan/*effectiveness* (Nieveen, 1999).

*Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelesaian autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari masalah yang nyata (Trianto, 2007). Menurut Arends (2008) pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based*

*Learning*) menyuguhkan situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Dalam model PBL ini siswa dituntut untuk dapat menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru atau yang diajukan oleh murid itu sendiri. Ibrahim (2005) mengemukakan bahwa langkah-langkah atau sintaks model *Problem Based Learning* terdiri dari lima langkah utama sebagai berikut: tahap 1. Orientasi siswa pada masalah; tahap 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar; tahap 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; tahap 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan tahap 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Media Video adalah media yang memiliki unsur audio dan visual yang dirancang dengan melibatkan pemakai secara aktif. Arsyad (2013) berpendapat bahwa media video adalah media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Media video ini adalah media yang dapat menampilkan gambar maupun suara. Dengan media tersebut siswa akan menjadi lebih tertarik karena melibatkan dua indera, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran.

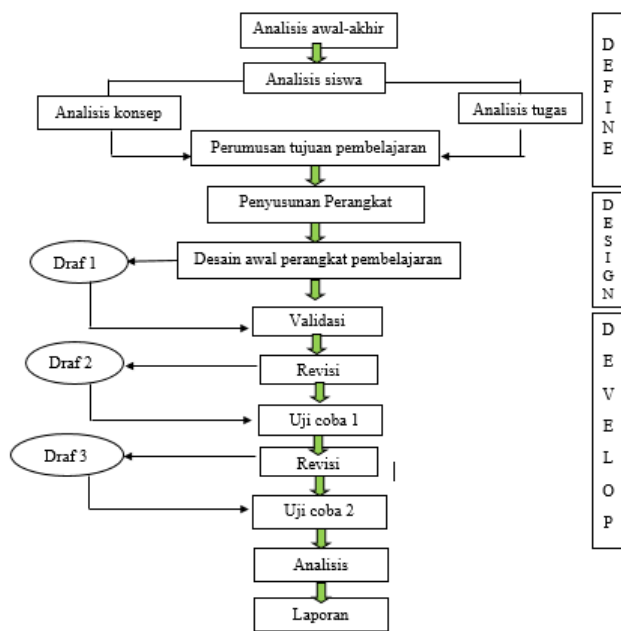
Pelaksanaan pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video mengacu pada sintaks model *Problem Based Learning* yang dilaksanakan mulai dari kegiatan pendahuluan sampai penutup. Seperti sudah dijelaskan di depan bahwa model *Problem Based Learning* terdiri dari 5 tahapan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini mengikuti alur dari Thiagarajan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar Siswa (BAS), media, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Perangkat ini diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas IV dengan pokok bahasan masalah sosial. Subjek penelitian untuk uji coba pengembangan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video adalah siswa kelas IV SDN Kalangan yang berjumlah 10 siswa untuk uji terbatas dan siswa kelas IV SDN Genengduwur 2 yang berjumlah 20 siswa untuk uji kelas sesungguhnya. Waktu yang direncanakan untuk uji coba perangkat adalah semester genap tahun pelajaran 2015/ 2016.

Model pengembangan 4-D tahap utama yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate (Thiagarajan, 1974: 5).

Perangkat pembelajaran tersebut direduksi menjadi 3-D divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 3.1  
 Rancangan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D yang direduksi menjadi 3D (diadopsi dari Thiagarajan, 1974)

## 1. Tahap Pendefinisian

### a. Analisis awal-akhir

Analisis awal-akhir bertujuan untuk menetapkan masalah yang menjadi dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS. Dari analisis awal-akhir ditemukan permasalahan hasil belajar IPS siswa rendah yang disebabkan oleh suasana pembelajaran membosankan, siswa kurang aktif, metode pengajaran masih berpusat pada guru, dan guru kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Berdasarkan masalah ini, dibuatlah alternatif pembelajaran.

### b. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil analisis siswa akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun perangkat pembelajaran.

### c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan kumpulan prosedur untuk menentukan isi satuan pelajaran dan mengetahui cakupan pemahaman yang diharapkan tercapai sesuai kurikulum, meliputi analisis struktur isi analisis prosedural.

### d. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Analisis konsep diperlukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan disampaikan, mengidentifikasi pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi yang akan dikembangkan.

### e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan materi yang dipilih maka didapatkan tujuan pembelajaran yang dijabarkan dari hasil analisis SK dan KD. Tujuan pembelajaran tercantum dalam RPP yang dikembangkan.

## 2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini tujuannya adalah merancang pengembangan perangkat pembelajaran. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

### a. Penyusunan Standar Tes.

Penyusunan standar tes merupakan langkah awal yang menjembatani tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan penilaian acuan patokan yang jelas. Dalam penelitian ini siswa dikatakan telah mencapai hasil belajar yang diharapkan bila telah menguasai bahan-bahan belajar sesuai dengan patokan yang telah ditetapkan.

### b. Pemilihan Media.

Media dipilih yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media utama yang dipilih adalah media video. Video diputar menggunakan laptop dan ditampilkan menggunakan LCD proyektor.

### c. Pemilihan Format

Dalam pemilihan format, peneliti mengacu pada panduan KTSP yang diterbitkan oleh BSNP. Dalam hal ini format disesuaikan dengan pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan media video.

### d. Rancangan awal sesuai format yang dipilih.

Rancangan awal perangkat pembelajaran dibuat dengan pertimbangan mengadaptasi format yang telah ada, baik yang dikembangkan oleh pakar pendidikan maupun format yang telah ditetapkan oleh pemerintah secara nasional seperti yang tercantum dalam Panduan KTSP yang diterbitkan oleh BSNP. Rancangan awal

perangkat pembelajaran yang dibuat yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, Bahan Ajar Siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Rancangan awal ini disebut draft 1.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui empat langkah, yakni: (1) validasi ahli, (2) revisi dan uji coba pengembangan, (3) analisis, dan (4) laporan. Tujuan pada tahap pengembangan ini untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil uji coba. Tahap pengembangan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

#### a. Validasi Perangkat

Rancangan perangkat pembelajaran yang telah dibuat yang disebut draft 1 divalidasi. Validasi perangkat ini dilakukan oleh dua pakar/ ahli yang berkompeten dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Validator yang dipilih adalah dua orang dosen yang ahli dibidang tersebut dalam ruang lingkup Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Tujuannya adalah agar kualitas produk terjamin.

Perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh para pakar meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, Bahan Ajar Siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Berdasarkan masukan dari para ahli, materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun direvisi untuk membuat produk lebih valid, efektif, dan praktis.

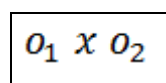
#### b. Revisi dan Uji Coba Perangkat

Setelah draft 1 direvisi sesuai dengan masukan validator, kemudian draft 1 diperbaiki disebut draft 2. Perangkat pembelajaran yang telah valid (draft 2) tersebut yang akan diujicobakan pada uji coba 1. Uji coba 1 dilakukan pada kelas terbatas yaitu pada 10 siswa SDN Kalangan. Uji coba perangkat dilaksanakan dengan kehadiran 2 orang pengamat. Pengamat mengamati seluruh proses pembelajaran untuk mempermudah dalam melakukan pengamatan, pengamat dilengkapi dengan lembar instrumen pengamatan. Analisis terhadap data yang terkumpul baik melalui lembar pengamatan, angket dan THB menggambarkan perlu tidaknya revisi berikutnya terhadap perangkat yang dikembangkan.

Hasil revisi setelah uji coba 2 dinamakan draft 3. Draft 3 diujicobakan pada uji coba 2 yang dilakukan pada kelas sesungguhnya yaitu pada siswa SDN

Genengduwur 2 yang berjumlah 20 siswa. Uji coba perangkat pada kelas sesungguhnya dilaksanakan dengan kehadiran 2 orang pengamat. Pengamat mengamati seluruh proses pembelajaran untuk mempermudah dalam melakukan pengamatan, pengamat dilengkapi dengan lembar instrumen pengamatan.

Pelaksanaan uji coba 1 dan 2 ini menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dimulai dengan melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes akhir (*posttest*). Sebagai uji akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa dibandingkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Pelaksanaan uji coba *one group pretest-posttest design* diilustrasikan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2013)

Keterangan:

$O_1$  : *pretest*

$\times$  : Perlakuan dengan menerapkan pembelajaran berorientasi model *problem based learning* berbantuan media video

$O_2$  : *posttest*

#### c. Analisis

Data dari hasil uji coba 2 di kelas sesungguhnya di analisis untuk memperoleh gambaran hasil pengembangan perangkat pembelajaran.

#### d. Laporan

Setelah semua proses dilalui, dilanjutkan dengan penyusunan laporan yang dalam ini berbentuk tesis. Penyusunan tesis berpedoman kepada buku panduan penulisan tesis yang diterbitkan oleh Unesa Tahun 2015 dan masukan dari dosen pembimbing.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dengan cara observasi, tes, penyebaran angket, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskusi hasil penelitian meliputi pembahasan kelayakan perangkat pembelajaran dan hasil belajar. Berikut urianya. Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran meliputi 3 aspek yaitu kevalidan perangkat

pembelajaran, kepartisan perangkat pembelajaran, dan keefektifan perangkat pembelajaran. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar Siswa (BAS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), media, dan Tes Hasil Belajar (THB). Diskusi tentang kevalidan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Validitas Isi Perangkat

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil validasi RPP yang dikembangkan sebagai panduan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar dengan berorientasi model *PBL* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Pengembangan RPP yang dilakukan peneliti mengacu pada panduan *pengembangan RPP KTSP Tingkat SD, MI dan SDLB* dimana disebutkan bahwa di dalam RPP secara rinci harus dimuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Dalam pengembangan RPP tersebut juga disesuaikan dengan fase-fase model *Problem Based Learning* (Ibrahim, 2005) yang terdiri atas lima fase yaitu: fase orientasi siswa pada masalah, fase mengorganisasi siswa untuk belajar, fase membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, fase mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan fase menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil validasi RPP yang dikembangkan memiliki jumlah skor 134 dengan rata-rata 3,4 yang berarti berkategori baik. Perangkat dikatakan baik jika mempunyai koefisien reliabilitas  $\geq 0,75$  atau  $\geq 75\%$  (Borich, 1994: 385). Reliabilitas sebesar 92,5% berarti dapat dikatakan baik. Dengan demikian RPP yang dikembangkan oleh peneliti termasuk valid sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2) Bahan Ajar Siswa (BAS)

Bahan ajar siswa disusun agar dapat digunakan sebagai panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pelajaran. BAS tersebut merupakan sumber belajar yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Hasil validasi BAS menunjukkan jumlah skor dari dua validator sebesar 144 dengan rata-rata 3,1 yang berarti berkategori baik. Perangkat dikatakan baik jika mempunyai koefisien reliabilitas  $\geq 0,75$  atau  $\geq 75\%$  (Borich, 1994: 385).

Reliabilitas 93,1% dapat dikatakan baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa BAS yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

3) Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

LKS disusun sebagai panduan bagi siswa untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah dalam materi masalah sosial. Hasil validasi sebagaimana menunjukkan jumlah skor dari dua validator sebesar 112 dengan rata-rata 3,1 termasuk dalam kategori baik. Perangkat dikatakan baik jika mempunyai koefisien reliabilitas  $\geq 0,75$  atau  $\geq 75\%$  (Borich, 1994: 385). Reliabilitas 96,5 % dapat dikatakan baik. Dengan demikian LKS yang dikembangkan oleh peneliti termasuk valid sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.

4) Media

Media merupakan alat sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber ke penerima pesan. Media yang digunakan dalam perangkat ini adalah media video. Hasil validasi menunjukkan jumlah skor dari dua validator sebesar 82 dengan rata-rata 3,15 termasuk dalam kategori baik. Perangkat dikatakan baik jika mempunyai koefisien reliabilitas  $\geq 0,75$  atau  $\geq 75\%$  (Borich, 1994: 385). Reliabilitas 95,2% dapat dikatakan baik. Dengan demikian media yang dikembangkan oleh peneliti valid sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.

5) Tes Hasil Belajar (THB)

Tes hasil belajar adalah butir tes yang berguna untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Jumlah soal yang diberikan dalam tes hasil belajar sebanyak 15 soal terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

Berdasarkan hasil validasi tes hasil belajar diperoleh data yang menunjukkan rata-rata jumlah skor dari dua validator sebesar 49 dengan rata-rata 3,27 yang berarti berkategori *baik*. Perangkat dikatakan baik jika mempunyai koefisien reliabilitas  $\geq 0,75$  atau  $\geq 75\%$  (Borich, 1994: 385). Reliabilitas kedua validator 91,9% dapat dikatakan baik. Dengan demikian tes hasil belajar yang dikembangkan oleh peneliti termasuk valid sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.

b. Keterbacaan BAS dan LKS

Keterbacaan BAS diperoleh 90% siswa menjawab isi BAS menarik, 80% siswa menjawab penampilan BAS menarik, 80% siswa menjawab uraian BAS tidak terlalu sulit dan 80% siswa menjawab ilustrasi gambar mudah dipahami. Dengan kriteria persentase lebih dari 75%

keterbacaan tinggi maka BAS dapat digunakan. Hasil penilaian tersebut menunjukkan ketertarikan siswa pada BAS. Ketertarikan tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca, memahami, dan kemudian diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arends (2012) bahwa membangun komunitas belajar yang produktif dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran bermakna adalah tujuan utama pembelajaran.

Keterbacaan LKS diperoleh 80% siswa menjawab isi LKS menarik, 80% siswa menjawab penampilan LKS menarik, 80% siswa menjawab uraian LKS tidak terlalu sulit dan 90% siswa menjawab pertanyaan mudah dipahami. Dengan kriteria presentase lebih dari 75% keterbacaan tinggi maka LKS dapat digunakan. Secara keseluruhan siswa tertarik dan mudah memahami LKS tersebut dan diharapkan mampu menuntun siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, *memotivasi* belajar siswa dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Hal tersebut dapat diartikan bahwa LKS berfungsi untuk membangkitkan minat siswa, menyelesaikan tugas perorangan dan kelompok, menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

#### c. Sensitivitas Butir Soal

Tes Hasil Belajar (THB) yang dikembangkan berjumlah 15 butir soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Butir soal THB yang peneliti kembangkan juga dicari sensitivitasnya. Butir soal memiliki rentang 0,3-0,65 hal ini berarti butir soal dapat dikatakan peka sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian butir soal dapat digunakan pada kelas sesungguhnya.

## 2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran. Sebaik apapun rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat, pada dasarnya tidak akan bermakna jika tidak dapat dilaksanakan di lapangan. Pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menerapkan tahap-tahap dalam pembelajaran yang direncanakan. Keterlaksanaan rencana pembelajaran dapat diketahui dari persentase yang dihitung dari skor yang diberikan oleh dua orang pengamat yang dinyatakan dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran.

Dalam membuat kriteria keterlaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan fase-fase dalam model *PBL*. Pada fase 1 yaitu orientasi siswa pada masalah, kegiatan yang dilakukan oleh guru dimulai dengan mengucapkan salam, mengabsen

kehadiran siswa, memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memunculkan masalah melalui tayangan video yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Pada fase 2 yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar, kegiatan guru meliputi: membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan membagikan lembar kegiatan siswa (LKS). Pada fase 3 yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, kegiatan guru meliputi: membimbing siswa mengerjakan LKS, memberikan kesempatan siswa melakukan penyelidikan terkait permasalahan yang dibahas, dan memberikan bimbingan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dibahas. Hal ini sesuai dengan anjuran Dewey agar guru memberi dorongan kepada siswanya untuk terlibat dalam proyek atau tugas-tugas berorientasi masalah dan membantu mereka untuk melakukan penyelidikan. Pada fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya, kegiatan yang dilakukan guru yaitu memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk menyajikan hasil diskusi. Pada fase 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, kegiatan yang dilakukan guru yaitu bersama siswa menyimpulkan hasil dari pemecahan masalah dan hasil dari pembelajaran.

Diketahui bahwa rata-rata nilai dari hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di kelas sesungguhnya pada pertemuan 1 sebesar 3,55 dengan persentase 88,75%, pertemuan 2 sebesar 3,60 dengan persentase 90%, dan pertemuan 3 sebesar 3,83 dengan persentase 95,83%. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran di kelas sesungguhnya pada uji coba 2 sebesar 3,64 dengan persentase 91,04%. Hal ini berarti keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba 2 pertemuan 1, 2, dan 3 termasuk dalam kategori sangat baik maka RPP sebagai perangkat pembelajaran dapat dikategorikan sangat praktis. Keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video terlaksana dengan sangat baik, sehingga hasil belajar siswa meningkat sesudah pelaksanaan pembelajaran.

Meskipun pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, terdapat beberapa kendala dalam melaksanakan *PBL* berbantuan media video ini, yaitu:

- a. Kurang terbiasanya siswa dengan model *Problem Based Learning*.
  - b. Pelaksanaan pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama.
  - c. Dalam mengerjakan soal tes, siswa memerlukan waktu yang lama.
- ## 3. Keefektifan Perangkat Pembelajaran
- a. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Dierich dalam Sardiman (2014:101) menyatakan bahwa aktivitas siswa terdiri dari 8 macam yaitu: *Visual Activities*, *Oral Activities*, *Listening Activities*, *Writing Activities*, *Drawing Activities*, *Mental Activities*, *Motor Activities*, *Emotional Activities*. Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang diamati terdiri hanya 7 macam meliputi *Visual Activities* (aktivitas visual), *Oral Activities* (aktivitas lisan), *Listening Activities* (aktivitas mendengarkan), *Writing Activities* (aktivitas menulis), *Mental Activities* (aktivitas mental), *Motor Activities* (aktivitas motorik), *Emotional Activities* (aktivitas emosional). Pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh dua orang.

Pengamatan aktivitas siswa pada dilakukan pada uji coba kelas sesungguhnya di SDN Genengduwur 2 sebanyak tiga kali pengamatan yaitu pertemuan 1 pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2016, pertemuan 2 pada hari Rabu tanggal 23 Maret 2016, dan pertemuan 3 pada hari Selasa, 29 Maret 2016. Hasil pengamatan dapat dilihat pada Tabel 4.16 yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa pada uji coba 2 dengan jumlah siswa 20. Mulai dari pertemuan ke-1 sebesar 72,4% kemudian meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 74,21% dan meningkat lagi pada pertemuan ke-3 menjadi 77,6%.

Dari hasil analisis data pengamatan aktivitas siswa menunjukkan aktivitas siswa meningkat dalam setiap pertemuan. Hal tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran dalam PBL yang bertujuan membuat siswa lebih aktif. Sebagaimana pendapat Rusman (2012) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas. Dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran model PBL berbantuan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga dapat dikatakan perangkat sangat efektif digunakan untuk pembelajaran.

#### b. Respon siswa

Respon siswa diketahui dari data tentang ketertarikan siswa terhadap komponen pembelajaran yang dikumpulkan dalam bentuk angket. Data respon siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video rata-rata respon siswa sebesar 90,83%. Berdasarkan kriteria Arikunto (2006) kriteria penilaian menggunakan persentase  $90 < A \leq 100$  dikategorikan sangat baik.

Persentase respon siswa mengidentifikasi bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video membuat siswa tertarik untuk belajar, dan merupakan hal baru bagi siswa. Menurut Arends (2008) jika

masalah yang diberikan kepada siswa membuat mereka merasa tertantang, baru dan menarik maka dalam proses pembelajarannya siswa akan mengerahkan seluruh upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut baik secara individual maupun kelompok dan dapat memicu motivasi intristik pada siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa perangkat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian hasil belajar yang diukur dengan skor, diperoleh berdasarkan tes hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Tes *hasil* belajar merupakan bagian dari evaluasi yakni kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya yang bersangkutan dengan kemampuan siswa guna mengetahui hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.

Rata-rata hasil belajar siswa pada waktu mengikuti *pretest* 4,88. Sedangkan rata-rata hasil belajar pada saat *posttest* meningkat menjadi 8,18. Ketuntasan klasikal pada *pretest* dari 20 siswa hanya sebesar 30% atau hanya 6 siswa yang tuntas. Pada hasil *posttest* 100% atau semua siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan N-gain. Hasil N-gain pada uji coba kelas sesungguhnya rata-rata 0,67 dikategorikan peningkatan sedang.

Peningkatan hasil belajar tersebut sesuai dengan konsep Vigotsky dalam Nur (2008: 3) tentang *Scaffolding* atau *mediated learning* dan *Zone of proximal development*. Konsep *Scaffolding* dan *Zone of proximal development* menyatakan siswa bisa belajar dengan jika pelajaran dikaitkan dengan apa yang ada disekitar siswa. Dukungan dari guru dan teman-teman sebayanya saat belajar dalam berkelompok juga mendukung siswa untuk bisa belajar dengan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut memiliki kesamaan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayati (2010) dalam pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi model *PBL* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal serupa juga diperoleh dari hasil penelitian Imamah (2015) yang menunjukkan kevalidan model *PBL* dan adanya peningkatan peningkatan nilai siswa pada materi kegiatan ekonomi yaitu 60%.

Peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran yang valid, terlaksananya rencana pelaksanaan pembelajaran dengan baik, siswa yang aktif selama proses belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dijadikan salah satu bukti bahwa pembelajaran model *PBL* berbantuan media video lebih baik dan menyenangkan bagi siswa.



## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diskusi hasil penelitian, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Perangkat Pembelajaran yang meliputi:
  - a. Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari:
    - 1) Validitas perangkat berkategori baik.
    - 2) Keterbacaan BAS dan LKS berkategori baik.
    - 3) Sensitivitas butir soal peka.
  - b. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:
    - 1) Keterlaksanaan pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video terlaksana dengan sangat baik.
    - 2) Kendala-kendala yang ditemui selama kegiatan pembelajaran antara lain kurang terbiasanya siswa dengan model *Problem Based Learning*, pelaksanaan pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama, dan dalam mengerjakan soal tes siswa memerlukan waktu yang lama telah dapat diatasi.
  - c. Keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:
    - 1) Aktivitas siswa dapat dikatakan meningkat.
    - 2) Respon siswa dikategorikan sangat baik.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata berkategori sedang.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil belajar yang telah dicapai dalam pembelajaran IPS menggunakan perangkat pembelajaran berorientasi model *Problem Based Learning* berbantuan media video dapat digunakan di sekolah dasar dengan materi yang berbeda dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Guru perlu menggunakan beberapa model pembelajaran yang variatif agar siswa terbiasa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model yang baru.

3. Apabila peneliti lain ingin melakukan penelitian yang sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitiannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V.D. (1999). *Principles and Method of Development Research*. Twente:University of Twente.
- Arends, R.I. (2008). *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar Edisi Ketujuh Buku Satu)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Borich, G.D. (1994). *Observation Skill for Effective Teaching*. New York: Macmillan Publishing Company.
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Hidayati, Fitria. (2010). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sumber Daya Alam* (Tesis magister pendidikan tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya.
- Imamah, Habibatul. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Problem Based Learning Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Tesis magister pendidikan tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya.
- Nieveen, Nienke.(1999). "Prototyping to Reach Product Quality". In Jan Vanden Akker, R.M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen & TJ Plomp (Eds), *Design Approaches and Tools In Education and Training*. Dordrecht, The Netherland kluwer Academic Publisher.
- Nur, Mohamad. (2008). *Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran*. Surabaya: PSMS Unesa.

- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada.
- Silalahi, Eka Kartika, Silaban, Ramlan, dan Silalahi, Albinus. (2014). *Pengembangan Model Problem Based Learning (Pbl) Terintegrasi Inkuiri Terbimbing Pada Pelajaran Kimia Larutan Di Sma Kelas XI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Dan Nilai Karakter dkmjtj Siswa*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. [Tersedia di <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-32570-2-EkaKartika-Ramlan-Unimed.pdf>.]
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Thiagarajan, Silvasailam, Semmel, Dorothy S, dan Semmel, Melvyn I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Belajar.