

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR**

(JURNAL)

Oleh

**TRI NOVIANSYAH
MAMAN SURAHMAN
AMRINA IZZATIKA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Problem Based Learning*
Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar

Nama Mahasiswa : **TRI NOVIANSYAH**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1543053006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar lampung, Maret 2019
Penulis,

Tri Noviansyah
NPM 1543053006

Mengesahkan

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 195904191985031004

Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar

Tri Noviansyah¹, Maman Surahman², Amrina Izzatika³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung
e-mail: Trinoviansyah.tna@gmail.com, +6281273610504

Abstract: The effect of problem based learning model use props toward learning outcomes

Problem of this research was the low level of students learning outcomes on integrated science learning in SD Negeri 2 Sawah Lama. This research was aimed to determine the effect of application problem based learning model use props on students learning outcomes on integrated science learning. The method use in this research is quasi experiment method design non equivalent control group design. This research use non probability sampling with type purposive sampling technique. The instrument that use test and non test. Data were analyzed using simple linear regression. The result of data analysis can be concluded that was effect of application Problem Based Learning use props toward learning outcomes on integrated science learning in class V SD Negeri 2 Sawah Lama.

Keywords: Problem Based Learning with Props, integrated science learning, learning outcomes.

Abstrak: Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA terpadu di SD Negeri 2 Sawah Lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Data analisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *problem based learning* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA terpadu peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama.

Kata kunci: *Problem Based Learning* menggunakan alat peraga, hasil belajar, pembelajaran IPA terpadu.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan eksistensi suatu bangsa. Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

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.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan dan menyiapkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal mereka jika sudah turun di tengah-tengah masyarakat dengan kompetensi yang telah dicapai melalui proses belajar yang telah di selenggarakan.

Pemerintah telah menerapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum

yang harus diterapkan disetiap sekolah yang dalam proses pembelajarannya adalah pembelajaran terpadu, maksudnya adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang didasarkan pada tema untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, dimana melalui pembelajaran terpadu ini peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dikelas.

Pembelajaran sains di Sekolah Dasar dikenal dengan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang termasuk dalam mata pelajaran terpadu. Mata Pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum 2013 dimana mata pelajaran IPA dipadukan dengan beberapa mata pelajaran yang lainnya didalam satu tema, dengan demikian pembelajaran ilmu pengetahuan alam harus bisa di sinkronkan dengan materi pelajaran yang lain. Sesuai dengan pendapat dari Trianto (2014: 142), pendidikan ilmu pengetahuan alam memiliki tujuan-tujuan yang banyak

memberikan manfaat kepada peserta didik, yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap,
- b. Menanamkan sikap hidup ilmiah,
- c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan,
- d. Mendidik peserta didik untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya,
- e. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan untuk mengembangkan keterampilan proses IPA atau kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Banyak pendidik tidak menyadari bahwa mengesampingkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menyebabkan tidak adanya aktivitas belajar dalam diri peserta didik, karena peserta didik hanya mendapatkan rangsangan satu arah. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dituntut untuk keaktifannya dan berupaya memecahkan masalah yang dihadapi seperti bertanya, berani mengemukakan pendapat dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi yang terjadi di SD N 2 Sawah Lama, berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 24 bulan November 2018 di SD N 2 Sawah Lama diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, semua kelas sudah menggunakan kurikulum 2013. Khususnya di kelas V, terbagi menjadi dua kelas yakni kelas V A dengan jumlah peserta didik 33 dan kelas V B berjumlah 33 peserta didik.

Hasil nilai UTS yang diperoleh dinyatakan bahwa peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mencakup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Data yang diperoleh pada Ulangan Tengah Semester (UTS) pada kelas V A SD N 2 Sawah Lama menunjukkan

tingkatan nilai ketuntasan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia 54,55% , PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) 81,82%, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) 42,42%, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) 69,70%, dan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) 84,85%, dari data tersebut dapat di lihat mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) memiliki tingkatan presentase ketuntasan terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya yaitu 42,42%.

Ada beberapa persepsi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA di antaranya adalah pembelajaran yang masih konvensional, kurang memanfaatkan alat peraga, dan kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah salah satunya yaitu *problem based learning*.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung menarik dan tidak membosankan, yaitu dengan menggunakan alat peraga untuk mempermudah

pendidik dalam menjelaskan materi pada mata pelajaran IPA yang bisa meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah. Penelitian ini disamping melihat nilai peserta didik yang rendah pada pelajaran IPA, peneliti juga ingin membuat aktivitas belajar dari peserta didik meningkat, khususnya pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan alat peraga.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, pendidik dapat memberikan model pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik, pendidik dapat memadukan model pembelajaran tersebut dengan media yang mudah dipahami oleh peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan alat peraga. Salah satu model pembelajaran yang bisa membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran serta mampu memecahkan masalah sesuai dengan kehidupan yang nyata secara mandiri adalah model pembelajaran *problem based learning*. Sesuai dengan penelitian Sastrawan, dkk (2014) menunjukkan terdapat pengaruh antara model pembelajaran *problem*

based learning dengan media visual terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan model *problem based learning* dengan menggunakan alat peraga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan nyata karena dengan model *problem based learning* yang dipadukan dengan menggunakan alat peraga akan membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti materi yang di berikan oleh pendidik ke dalam bentuk yang nyata, memperoleh pengalaman yang bermakna serta menemukan sendiri pengetahuannya, dan dengan penggunaan alat peraga pendidik mengharapkan adanya peningkatan pada ranah kognitif maupun psikomotor peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penerapan alat peraga dalam pembelajaran terhadap hasil belajar dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran

IPA Terpadu Peserta Didik Kelas V SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2017: 2014), dalam eksperimen semu, ada dua bentuk desain yang digunakan, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random, yaitu melalui pertimbangan tertentu (*Purposive Sampling*).

Menurut Sugiyono (2017: 117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama tahun ajaran 2018/2019

sebanyak 66 peserta didik. Sampel yang terpilih adalah peserta didik kelas V A dan V B yang berjumlah 66 peserta didik.

Prosedur penelitian pada penelitian ini sebelum melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan RPP yang akan digunakan dan menentukan kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum melaksanakan penelitian, lalu peneliti melakukan penelitian selama 3x pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan alat peraga.

Sebelum memberikan soal *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan uji coba Uji validitas soal dan uji reliabilitas soal. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes tersebut diuji validitas soal, reliabilitas soal, daya pembeda soal, taraf kesukaran soal, agar dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Setelah melakukan uji coba soal tes diketahui bahwa hasil analisis uji validitas soal dinyatakan bahwa 6 butir soal memiliki validitas tinggi, 13 butir soal memiliki validitas sedang, 5 butir soal memiliki validitas rendah, dan 5 butir soal memiliki validitas sangat rendah.

Hasil Perhitungan uji daya beda soal yang kemudian diklasifikasikan dengan kriteria daya beda soal diperoleh 5 soal dengan klasifikasi jelek, 6 soal dengan klasifikasi cukup, 16 soal dengan klasifikasi baik, dan 3 soal dengan klasifikasi baik sekali. Selanjutnya, hasil perhitungan tingkat kesukaran soal yang diklasifikasikan dengan kriteria klasifikasi taraf kesukaran soal diperoleh 3 soal sukar, 18 soal sedang, dan 9 soal mudah

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning* Menggunakan Alat Peraga, setelah itu menggunakan rumus Uji Regresi Linier Sederhana, untuk mengetahui pengaruh model *problem*

based learning menggunakan alat peraga.

Hipotesis yang diajukan penelitian adalah ada pengaruh model *problem based learning* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA terpadu peserta didik kelas V SD Negeri 2 SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan selama 3 pertemuan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA terpadu kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan alat peraga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Terlihat pada rata-rata hasil *pretest-posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 47,42 dan kelas kontrol diperoleh sebesar 43,18, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 70,30 dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan diperoleh sebesar 60,76. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem*

based learning dengan alat peraga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Untuk membandingkan model *problem based learning* menggunakan alat peraga pada kelas eksperimen dengan model konvensional pada kelas kontrol menggunakan lembar observasi aktivitas dan lembar psikomotor peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, Hasil aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* dengan menggunakan alat peraga selama tiga pertemuan diperoleh peserta didik yang aktif sebanyak 51,51% peserta didik, cukup sebanyak 48,49% peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas peserta didik kelas eksperimen diperoleh nilai 62,98% yang berarti aktif. Sedangkan hasil aktivitas peserta didik pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional selama tiga pertemuan diperoleh peserta didik yang aktif sebanyak 12,12% peserta didik, cukup sebanyak 87,88% peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas peserta didik kelas

eksperimen diperoleh nilai 55,64% yang berarti cukup.

Sementara hasil psikomotor peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* dengan menggunakan alat peraga selama tiga pertemuan diperoleh peserta didik yang aktif sebanyak 66,67% peserta didik, cukup sebanyak 33,33% peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas peserta didik kelas eksperimen diperoleh nilai 64,90% yang berarti aktif. Sedangkan hasil psikomotor peserta didik pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional selama tiga pertemuan diperoleh peserta didik yang aktif sebanyak 27,27% peserta didik, cukup sebanyak 66,67% peserta didik, dan kurang sebanyak 6,06% peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas peserta didik kelas eksperimen diperoleh nilai 57,66% yang berarti cukup.

Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa secara statistik tingkat aktivitas dan psikomotor peserta didik yang diajar dengan model *problem based learning*

menggunakan alat peraga lebih baik dari peserta didik yang diajar tidak menggunakan model *problem based learning* menggunakan alat peraga.

Adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik merupakan pengaruh dari faktor internal dan eksternal peserta didik. Menurut Wasliman dalam Susanto (2013:12), “hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal”. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah selesainya proses pembelajaran, hasil belajar berbentuk nilai baik nilai yang sudah dikalkulasikan maupun yang masih mentah. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar, adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi tiga aspek: aspek afektif, aspek kognitif, aspek psikomotor. Namun peneliti membatasi hanya aspek kognitif dan psikomotor.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivistik karena teori ini merupakan sebuah teori yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun

pengetahuannya sendiri, model ini berpengaruh secara langsung terhadap partisipasi setiap peserta didik dalam pembelajaran dengan dibantu alat peraga berupa alat praktikum yang bisa membantu membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini selaras dengan model *problem based learning* menggunakan alat peraga di mana peserta didik berusaha menemukan sendiri pengetahuannya dan membangun sendiri pengetahuannya. Sesuai dengan pendapat Slavin dalam Al-Tabany (2014: 29), “teori konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai”.

Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan model *problem based learning* menggunakan alat peraga menuntut peserta didik untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dengan dibantu dengan alat peraga berupa alat praktikum dan pendidik sebagai

fasilitator. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sani (2015: 127), model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Pada kelas eksperimen yang menerapkan model *problem based learning* menggunakan alat peraga, peserta didik bekerja dalam tim (kelompok) untuk memecahkan masalah dunia nyata, serta diarahkan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memunculkan sikap berpikir kritis dari setiap peserta didik.

Penelitian ini menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran, alat peraga adalah alat-alat pelajaran secara penginderaan yang tampak dan dapat di amati, sehingga lebih memudahkan peserta didik terutama dalam hal mengingat materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad dan Rahman (2013: 9), alat peraga merupakan alat-alat yang digunakan pendidik yang berfungsi membantu

pendidik dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* menurut Sani (2015: 157), terdapat 5 langkah utama dalam penerapan model PBL, yaitu:

1. Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik. Menyajikan permasalahan, membahas tujuan pembelajaran, memaparkan kebutuhan logistik untuk pembelajaran, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk penyelidikan. Membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar atau penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan.
3. Pelaksanaan investigasi. Mendorong peserta didik untuk memperoleh informasi yang tepat, melaksanakan penyelidikan, dan mencari penjelasan solusi.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil. Membantu peserta didik merencanakan produk yang tepat dan relevan, seperti laporan, rekaman video, dan sebagainya untuk keperluan penyampaian hasil.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan. Membantu peserta didik melakukan

refleksi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka lakukan.

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis terpadu, pembelajaran sebagai kegiatan terencana yang sengaja dikelola untuk mengaktualisasikan peserta didik agar dapat belajar dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Majid (2016: 5), Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani.

Pada penelitian ini pembelajaran terpadu yang terdapat seperti dalam tema 6 subtema 2 pembelajaran 1,2, dan 3 yang memuat mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang dikemas saling terkait dan berhubungan dengan tujuan agar memudahkan peserta didik dalam memahami pengetahuan baru yang lebih menarik, tetapi peneliti hanya memfokuskan pembelajaran pada

mata pelajaran IPA dengan menggunakan alat praktikum dalam materi subtema 2 yaitu perpindahan kalor disekitar kita. IPA adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena alam melalui tahapan-tahapan ilmiah yang nantinya akan menghasilkan produk yaitu pengetahuan, konsep, dan bagan yang akan memberikan kemudahan bagi kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Samatowa (2010: 2), "IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya"

Efek dari model *problem based learning* menggunakan alat peraga dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas dan psikomotor peserta didik di dalam kelas. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dengan model *problem based learning* menggunakan alat peraga, peserta dilatih bekerjasama dalam kelompok untuk berdiskusi mengenai permasalahan yang diangkat dalam pembelajaran, melakukan kegiatan praktikum serta menulis hasil dari kegiatan praktikum di LKPD sebagai salah

satu hasil dari pemecahan masalah yang telah dilakukan.

Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,683$ dengan $N = 33$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,998$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,683 > 1,998$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA terpadu kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama. Sedangkan berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana diperoleh $r_{hitung} 0,8111$ dengan $N = 33$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh $r_{tabel} 0,344$, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,8111 > 0,344$). Kemudian, $R^2 = 0,6579$ atau 65,79%. Besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (model *problem based learning* menggunakan alat peraga dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar peserta didik) sebesar 0,6579 atau 65,79%. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *problem based learning* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar pada

pembelajaran IPA terpadu peserta didik kelas V SD.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang relevan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Sastrawan, dkk (2014) “Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual animasi terhadap hasil belajar IPA Peserta Didik kelas V SD Negeri II Tapaksiring, Gianjar tahun pelajaran 2013/2014”. Dalam penelitian ini, Hasil Belajar kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Rata-rata kelompok eksperimen adalah 79,73, sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 73,84. Hal ini berarti terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara peserta didik yang dibelajarkan melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Visual Animasi dengan peserta didik yang dibelajarkan melalui Pembelajaran Konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan

model *problem based learning* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA terpadu peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. Rahman, Asfah. 2013. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Majid, Abdul.2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Indeks: Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sastrawan, I. Kadek Marga. Zulaikha, Siti. Putra, Semara. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sd Gugus II*

*Tampaksiring Gianyar. Jurnal
Mimbar PGSD Universitas
Pendidikan Ganesa. Vol.4
No. 1 Tahun 2014.
[http://ejournal.undiksha.ac.id/
index.php/JJPGSD/article/view/1891](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1891). Diakses 09 Desember
2018 pukul 13.00 WIB.*

Sugiyono.2017. *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, dan R&D*).
Alfabeta: Bandung.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar
dan Pembelajaran di Sekolah
Dasar*. Kencana Prenada
Media Group: Jakarta.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran
Terpadu*. PT Bumi Aksara:
Jakarta.