



**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN
MODEL INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 69 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

**OLEH:
SAGITA RIMBAYANI
A1G010033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN
MODEL INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 69 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)**

**OLEH:
SAGITA RIMBAYANI
A1G010033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sagita Rimbayani
NPM : A1G010033
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi dari skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekwensinya di kemudian hari.

Bengkulu, 19 Juni 2014
Yang menyatakan,

Sagita Rimbayani
NPM. A1G010033

MOTTO

"Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri" (QS. Ar- Ra'ad, 11: 13)

"Barang siapa yang merintis jalan menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga" (H.R. Muslim)

"Selalu berusaha, bekerja keras, berdo'a dan bertawakal jika kita ingin mencapai kesuksesan"
(Sagita Rimbayani)

PERSEMBAHAN

Ya Allah, begitu panjang perjalanan yang ku Lewati dengan hari-hari yang penuh naungan limpahan rahmat-Mu. Alhamdulillahirabbila'lamin satu cita-citaku di dunia telah terwujud.

Dengan mengucapkan syukur dan kerendahan hati, ku persembahkan karya kecil ini kepada:

- ❖ *Kedua orang tuaku tercinta Ibunda Sundari, Bapak Komarudin yang telah memberikan semangat, membimbing, mendo'akan, dan selalu sabar dalam menantikan keberhasilanku. Terima kasih atas semua cinta, kasih sayang, dorongan dan pengorbanan tulus yang selalu diberikan untukku. Semoga aku dapat menjadi anak yang selalu membuat emak, bapak bangga, menjadi anak yang berbakat dan dapat membahagiakan emak dan bapak.*
- ❖ *Kakak-kakakku tercinta, ceu Uci dan mas Tohirin, ceu Dedeh dan Aa Geude, ceu Mae dan mas Dio, ceu Neti dan Aa Dadang, AA Hana dan ayuk Unis, Ceu Reni dan Abang Zali, serta keponakan-keponakanku tersayang, senyum dan masukan dari kalian adalah kekuatan dan inspirasi bagiku.*
- ❖ *Pak BP dan Ummi yang selalu membimbingku, memberikan motivasi, dukungan dan memberikan kekuatan. Semoga suatu saat nanti aku dapat membalas kebaikan Bapak dan Umi sertamembuat bapak dan ummi bangga.*
- ❖ *Sahabat terbaikku (Fella, Nanda, Nurhabibah, sulis) yang telah membantu menyumbangkan tenaga dan pikiran, memberikan nasehat ketika aku merasa jenuh, memberikan motivasi dan dukungan, serta memberikan warna dalam kertas kehidupanku. Semoga tali silaturahmi kita tidak pernah putus, semangat dan sukses selalu.*
- ❖ *Keluarga besar MPAC yang selalu memberikan dukungan, semangat dan menjadi tempat dalam menumbuhkan inspirasiku. Semoga kebersamaan kita selama ini tidak akan pudar walau kita telah memperoleh kesuksesan masing-masing nantinya.*
- ❖ *Teman-teman angkatan 2010 khususnya kelas A, yang tak dapat kutuliskan di kertas ini namun nama kalian terukir dihati ini. Kebersamaan kita pasti akan dirindukan sebagai kisah klasik untuk masa depan, terima kasih kebersamaan selama ini yang penuh makna, canda, dan perbedaan yang membuat kita mengerti.*

ABSTRAK

Rimbayani, Sagita. 2014. Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Model Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Kota Bengkulu. Drs. Syahril Yusuf, M.Pd., Drs. Herman Lusa, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukankan perbedaan hasil belajar Mata Pelajaran PKn dengan menerapkan model PBL dan model interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain *matching pretest-posttest comparison group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 69 Kota Bengkulu. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh kelas IVB yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen I dengan menerapkan model PBL dan kelas IVA yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen II dengan menerapkan model interaktif. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar aspek kognitif, lembar penilaian aspek afektif, dan lembar penilaian aspek psikomotor. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Uji-t dua sampel independen dengan taraf signifikan 5%, maka diperoleh t_{hitung} aspek kognitif = 1,21, t_{hitung} aspek afektif = 0,38, dan t_{hitung} aspek psikomotor = 0,35. Sedangkan t_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 yang diterima. Jadi, tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model interaktif pada Mata Pelajaran PKn kelas IV SDN 69 Kota Bengkulu.

Kata Kunci : PKn, PBL, Interaktif, Hasil PKn.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Model Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Kota Bengkulu”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Kebanggaan dan kebahagiaan yang tiada ternilai bagi peneliti atas selesainya penelitian skripsi ini. Mengingat pada saat mempersiapkan, mengolah hingga menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak yang semuanya itu sangat besar artinya bagi penyelesaian skripsi ini, maka dari itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ungkapan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE., M. Sc, Akt., Rektot Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi administrasi akademik.
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd., Dekan Fkultas Keguruan dan Ilmu Pendidkan Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi administrasi akademik.
3. Bapak Dr. Manap Soemantri, M. Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi administrasi perizinan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. V. Karjiyati, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bengkulu yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Syahril Yusuf, M.Pd., Pembimbing Utama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan dan arahan serta motivasi dalam penulisan skripsi in.
6. Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd., Pembimbing pendamping yang telah membimbing, memotivasi serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.

7. Ibu Dr. Puspa Djuwita, M.Pd., Penguji utama yang telah memberikan masukan perbaikan untuk kesempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd, Penguji pendamping yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
10. Ibu Priyanti Yuliana, S. Pd., Kepala SD Negeri 69 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
11. Bapak Ahmad Maad, AS., Ibu Pitri Meilandri, S. Pd., guru kelas IVA dan IVB SD Negeri 69 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan dan bantuan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
12. Keluarga besar SD Negeri 69 Kota Bengkulu yang semuanya telah membantu sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa PGSD FKIP Unib.

Bengkulu, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Pikir	26
C. Asumsi	27
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	30

E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Hasil Uji Homogenitas Sampel	44
2. Pembakuan Instrumen Penelitian	45
3. Deskripsi Data	48
4. Pengujian Prasyarat	51
5. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	57
B. Pembahasan.....	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	67
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	69
RIWAYAT HIDUP PENELITI	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Izin Penelitian dari Prodi.....	72
Lampiran 2. Surat Pengantar Izin Penelitian dari Dekanat	73
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Diknas	74
Lampiran 4. Uji Homogenitas Sampel Penelitian.....	75
Lampiran 5. Soal Uji Coba Aspek kognitif.....	76
Lampiran 6. Uji Validitas Soal.....	80
Lampiran 7. Uji Reliabilitas Soal.....	82
Lampiran 8. Taraf Kesukaran	84
Lampiran 9. Daya Beda Butir Soal	86
Lampiran 10. Kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	88
Lampiran 11. Soal <i>Pretest</i>	91
Lampiran 12. Nilai <i>Pretest</i> Kedua Kelas Sampel	94
Lampiran 13. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas IV B	95
Lampiran 14. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas IV A	96
Lampiran 15. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kedua Kelas Sampel	97
Lampiran 16. Uji Hipotesis Data <i>Pretest</i> Kedua Kelas Sampel.....	98
Lampiran 17. Silabus dan RPP Pertemuan I Kelas Eksperimen I	99
Lampiran 18. Silabus dan RPP Pertemuan I Kelas Eksperimen II	113
Lampiran 19. Silabus dan RPP Pertemuan II Kelas Eksperimen I	128
Lampiran 20. Silabus dan RPP Pertemuan II Kelas Eksperimen II.....	142
Lampiran 21. Soal <i>Posttest</i>	157
Lampiran 22. Kunci jawaban Soal <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	160
Lampiran 23. Nilai <i>Posttes</i> Kedua Kelas Sampel.....	161
Lampiran 24. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Model PBL Kelas IVB	162
Lampiran 25. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Model Interaktif Kelas IVA.....	163
Lampiran 26. Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> pada Kedua Sampel	164
Lampiran 27. Uji Hipotesis Data <i>Posttest</i> pada Kedua Sampel.....	165
Lampiran 28. Deskriptor Lembar Penilaian Aspek Afektif.....	166
Lampiran 29. Nilai Aspek Afektif Kelas IVB	167
Lampiran 30. Nilai Aspek Afektif Kelas IVA	168
Lampiran 31. Uji Normalitas Data Aspek Afektif Model PBL Kelas IVB	169

Lampiran 32. Uji Normalitas Data Aspek Afektif Model interaktif Kelas IVA.....	170
Lampiran 33. Uji Homogenitas Data Aspek Afektif pada Kedua Sampel	171
Lampiran 34. Uji Hipotesis Data Aspek Afektif pada Kedua Sampel.....	172
Lampiran 35. Deskriptor Lembar Penilaian Aspek Psikomotor	173
Lampiran 36. Nilai Aspek Psikomotor Model PBL Kelas IVB.....	174
Lampiran 37. Nilai Aspek Psikomotor Model Interaktif Kelas IVA	175
Lampiran 38. Uji Normalitas Data Aspek Psikomotor Model PBL Kelas IVB.....	176
Lampiran 39. Uji Normalitas Data Aspek Psikomotor Model Interaktif Kelas IVA.....	177
Lampiran 40. Uji Homogenitas Data Aspek Psikomotor pada Kedua Sampel.....	178
Lampiran 41. Uji Hipotesis Data Aspek Psikomotor pada Kedua Sampel.....	179
Lampiran 42. Nilai <i>r Product moment</i>	180
Lampiran 43. Harga <i>Z- Score</i>	181
Lampiran 44. Harga Kritis <i>Chi- Squar (X^2)</i>	182
Lampiran 45. Harga Distribusi F.....	183
Lampiran 46. Harga Kritis <i>t</i>	184
Lampiran 47. Foto kegiatan pembelajarn model PBL.....	185
Lampiran 48. Foto kegiatan pembelajaran model interaktif.....	188
Lampiran 49. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian.....	192

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap-tahap Model PBL.....	15
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 4.1 Data Hasil Uji Homogenitas Sampel	44
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Pembakuan Instrumen Penelitian	45
Tabel 4.3 Data <i>Pretest</i> kedua kelas sampel.....	48
Tabel 4.4 Data <i>Posttest</i> kedua Kelas Sampel.....	49
Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Afektif Kedua Kelas Sampel	50
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Psikomotor Kedua Kelas Sampel	51
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kedua kelas Sampel	52
Tabel 4.8 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kedua Kelas Sampel	53
Tabel 4.9 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kedua Kelas Sampel.....	54
Tabel 4.10 Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kedua Kelas Sampel.....	54
Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Aspek Afektif Kedua Kelas Sampel.....	55
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Aspek Afektif Kedua Kelas Sampel.....	56
Tabel 4.13 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Aspek Psikomotor Kedua Kelas Sampel.....	56
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Aspek Psikomotor Kedua Kelas Sampel.....	57
Tabel 4.15 Uji-t Hasil Data <i>Pretest</i> Kedua Kelas Sampel	58
Tabel 4.16 Uji-t Hasil Belajar Aspek kognitif Kedua KelasSampel.....	59
Tabel 4.17 Uji-t Hasil Belajar Aspek Afektifr Kedua Kelas Sampel	60
Tabel 4.18 Uji-t Hasil Belajar Aspek psikomotor Kedua Kelas Sampel	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Model Interaktif.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Pikira Pikir	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang dilaksanakan saat ini banyak menghadapi tantangan. Diantaranya semakin berat dalam menghasilkan SDM yang berkualitas. Pendidikan tidak cukup hanya memberikan pengetahuan yang paling muktahir, namun juga harus mampu membentuk dan membangun sikap dan keterampilan setiap peserta didik, sehingga mampu mengembangkan potensi diri dan menemukan tujuan hidupnya.

Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 dalam Sisdiknas menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar 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.

Salah satu upaya pendidikan menuju ke arah tujuan dan sasaran yang digariskan dalam Undang-Undang tersebut ialah direalisasikan dalam berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah. Salah satunya yaitu melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran PKn dalam paradigma baru pada saat ini bercirikan pada multidimensi, baik multi pendekatan, model, metode, media pembelajaran

maupun disiplin ilmu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat menggunakan model, metode serta media yang bervariasi. Karena pada dasarnya proses pembelajaran PKn bukan hanya sekedar pemberian informasi dan konsep-konsep dari guru kepada siswa, melainkan melalui komunikasi timbal balik agar siswa dapat terlibat aktif dalam belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Adapun model yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan siswa terlibat aktif adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang diberikan guru dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran PBL siswa diberikan permasalahan yang kemudian akan diselesaikan dalam kelompok kecil melalui kegiatan.

Menurut Ward dan Stepien dalam Ngalimun (2012: 89) PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah. Jadi dalam pembelajarannya, siswa akan dituntut aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru.

Selain model PBL, terdapat pula model pembelajaran yang juga dapat melatih keterampilan berpikir siswa yaitu model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari masalah sendiri melalui fenomena atau fakta-fakta yang diberikan guru dengan

mengajukan pertanyaan. Kemudian pertanyaan-pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa itu sendiri melalui penyelidikan. Seperti yang dikatakan oleh Poedjadi (2007: 80) model interaktif adalah pembelajaran dimana siswa membuat pertanyaan atau mencari masalah sendiri yang berhubungan dengan topik yang diajarkan dan berusaha menyelesaikannya.

Dalam pembelajarannya, siswa bertanya melalui aktivitas yang terbuka dengan berbagai alasan. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian bersama-sama dipilih oleh siswa dan guru untuk diselidiki jawabannya. Model pembelajaran interaktif memberikan struktur pembelajaran yang melibatkan pengumpulan data dan pertimbangan atas pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai ciri utamanya. Jadi, ciri utama pembelajaran ini adalah siswa diajak untuk berpikir kritis dan mencari masalah sendiri melalui fenomena atau fakta yang diberikan guru kemudian direfleksikan melalui perasaan ingin tahu dan diwujudkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian dijawab oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, model PBL dan interaktif memiliki karakteristik yang hampir sama yaitu dapat melatih kemampuan berpikir siswa. Apabila model PBL dan interaktif diterapkan dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 69 Kota Bengkulu maka peneliti ingin membuktikan apakah hasil belajar siswa lebih baik dengan menggunakan model PBL atau model interaktif. Oleh karena itu, untuk membuktikan hal tersebut di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Studi Komparasi Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn dengan Menggunakan Model PBL dan model Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Kota Bengkulu".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model PBL dan model interaktif di kelas IV SD N 69 Kota Bengkulu?

C. Ruang Lingkup Penelitian

1. Mata Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter
2. Model PBL adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah yang diberikan.
3. Model interkatif adalah model yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan yang kemudian pertanyaan tersebut diolah bersama-sama dan dirumuskan kembali menjadi pertanyaan yang dapat di jawab atau diselesaikan melalui kegiatan.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu untuk menemukan perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model PBL dan model interaktif di kelas IV SD N 69 Kota Bengkulu.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat praktis yang dapat diberikan melalui penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian dapat memberikan masukan bagi pendidik berupa model-model dalam pembelajaran PKn, sebagai upaya untuk peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi para peneliti di bidang pendidikan.
- c. Hasil penelitian dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Dapat memberikan pengalaman dan bekal pengetahuan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan model interaktif.
- 2) Sebagai sarana untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh semasa kuliah.

b. Bagi siswa

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran PKn.
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn di kelas IV SD N 69 Kota Bengkulu.

c. Bagi Guru

- a) Sumber informasi bagi guru PKn mengenai model PBL dan model Interaktif sebagai alternatif pengajaran PKn.

b) Meningkatnya kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Sebagai sesuatu kegiatan yang sangat penting dan yang paling pokok, “belajar merupakan perubahan deposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.” (Gagne dalam Suprijono, 2009: 2). Sedangkan Slameto (2010: 2) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hal senada di sampaikan juga oleh Dimiyati (2009: 7) yang menjelaskan bahwa.

”perubahan yang dihasilkan oleh proses belajar bersifat progresif dan akumulatif, mengarah kepada kesempurnaan, misalnya dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, baik mencakup aspek pengetahuan (*cognitive domain*), aspek afektif (*afektive domain*) maupun aspek psikomotorik (*psychomotoric domain*).”

Berdasarkan dari pendapat beberapa teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat progresif dan akumulatif, baik kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalamannya yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya.

Selanjutnya, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Rusman, 2011: 1). Senada dengan pendapat Trianto (2009: 17) yang menyatakan bahwa

pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya, mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Jihad, 2012: 11).

Dari penjelasan diatas sangat jelas terlihat bahwa pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, sehingga diantara keduanya terjadi komunikasi yang baik dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, hendaknya didalam pembelajaran guru dapat menggunakan pendekatan, model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi.

2. Pembelajaran PKn

a. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

PKn merupakan salah satu upaya untuk membangkitkan kembali semangat kebangsaan generasi muda dalam menghadapi pengaruh globalisasi dan mengukuhkan kesadaran bela negara. Karena itu, pembelajaran PKn dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara, memiliki pola pikir, dan pola sikap, serta meningkatkan wawasan peserta didik akan hak, dan kewajibannya

dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Susanto (2013: 226) menyatakan bahwa:

“PKn adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.”

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 Ayat (1) Butir b menyatakan bahwa pembelajaran PKn dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara mencakup upaya pendidikan untuk pembentukan pribadi yang unggul secara individual, dan pembudayaan serta pembentukkan masyarakat madani.

Dari pernyataan di atas, maka pembelajaran PKn di Sekolah Dasar merupakan suatu program pembelajaran yang dapat membekali siswa dalam pembentukan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Karena PKn di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mengedepankan sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran, bukan hanya dilihat dari kemampuan kognitif namun kemampuan afektif dan psikomotornya juga menjadi prioritas. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PKn hendaknya guru dapat menggunakan model, metode atau media yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga pembelajaran PKn dapat membekali siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Berhasil tidaknya proses pembelajaran bergantung pada strategi yang dilakukan guru kepada siswa yang sesuai dengan tahap perkembangan anak SD, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna. Selain itu, model, metode, pendekatan yang digunakan juga harus sesuai dengan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran akan tercapai.

Menurut Faturrohman dan Wuryandani (2011: 7), mata pelajaran PKn di SD bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

“ (1) Berpikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara tegas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta anti korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dan pencatutan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Susanto (2013: 233) tujuan pembelajran PKn adalah agar siswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, demokratis dan ikhlas sebagai warga negara yang terdidik dan bertanggung jawab. Kemudian siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis dan bertanggung jawab berlandaskan pancasila dalam memahadapi permasalahan dasar dalam kehidupan sehar-hari.

Sedangkan fungsi dari PKn Menurut Winataputra (2009: 3.11-314) adalah sebagai berikut.

1. Sebagai pendidikan nilai moral, pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman

siswa tentang nilai dan moral yang dapat mempengaruhi sikap terhadap perubahan perilaku.

2. Sebagai pendidikan politik yaitu memungkinkan siswa untuk mengetahui apa yang menjadi hak-hak dan kewajiban-kewajibannya. Bagaimana seharusnya mereka berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta menumbuhkan sikap-sikap positif terhadap hasil-hasil pembangunan nasional. Di samping itu, memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif terhadap berbagai permasalahan sosial politik, ekonomi dan budaya serta memiliki rasa tanggung jawab, menghormati dan menghargai aparat pemerintah.
3. Sebagai pendidikan kewarganegaraan, dapat menumbuhkan pengertian dan pemahaman siswa terhadap fungsi dan peran warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara termasuk didalamnya tentang hak-hak dan kewajiban-kewajibannya. Hak dan kewajiban tersebut harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dalam hubungannya dengan sesama warga negara dengan negara.
4. Sebagai pendidikan hukum dan kemasyarakatan, tidak hanya mendidik siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan terhadap apa yang menjadi hak dan kewajibannya, namun dapat pula menggunakannya dalam menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Bila diperhatikan tujuan dan fungsi dari pembelajaran PKn di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn sangat kompleks. Karena mata pelajaran PKn ini bukan hanya mengedepankan aspek intelektual dari berbagai konsep saja akan tetapi juga bertujuan mengembangkan sikap dan keterampilan siswa, dengan harapan dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menjadikan

siswa agar peka terhadap informasi dan terampil dalam interpersonal dan sosial. Hal itu menuntut siswa untuk berpikir secara aktif, kritis dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas, berkembang secara positif dan demokratis.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Dalam proses pembelajaran guru harus dapat menciptakan situasi pembelajaran yang bermakna bagi siswa baik bersifat klasikal maupun individual, sehingga siswa dapat benar-benar belajar. Kesempatan secara individual kepada siswa memberikan peluang bagi siswa untuk lebih aktif dan menemukan makna belajar. Pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi (Winataputra, 2009: 1.20).

Menurut BSNP dalam Faturrahman dan Wuryadani (2011: 8-9) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Persatuan dan kesatuan bangsa), (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) Kebutuhan Warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan Politik, (7) Pancasila, (8) globalisasi.

Dengan demikian mata pelajaran PKn adalah wadah atau saluran untuk menciptakan perilaku peserta didik yang dapat mengamalkan dan melestarikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

3. Model Pembelajaran PBL

a. Pengertian Model PBL

Arends dalam Trianto (2007: 68) menyatakan model pembelajaran PBL pembelajaran yang melibatkan siswa mengerjakan permasalahan yang autentik

dengan maksud menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Dalam pembelajaran ini siswa memahami konsep dan prinsip dari suatu materi yang dimulai dari bekerja dan belajar terhadap situasi atau masalah yang diberikan melalui investigasi, inkuiri, dan pemecahan masalah.

Senada dengan pendapat Arends dalam Trianto, pengertian PBL menurut Moffit dalam Rusman (2012: 241) merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang penting dari materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Ward dan Stepien dalam Ngalimun (2012: 89) PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah.

Dari beberapa pengertian mengenai PBL dapat disimpulkan bahwa PBL tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi PBL dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual. Model PBL mendorong siswa untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah, baik masalah fiktif yang dirancang oleh guru untuk melatih siswa maupun masalah yang nyata dalam kehidupan siswa.

b. Karakteristik Model PBL

Ciri yang paling utama dari model PBL yaitu dimunculkan masalah pada awal pembelajarannya. Menurut Ngilimun (2012: 89), berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan karakteristik seperti:

“ (1) pembelajaran dimulai dengan suatu masalah, (2) memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam proses belajar mereka sendiri, (4) menggunakan kelompok kecil, (5) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.”

Adapun beberapa karaterisitik proses PBL menurut Arends dalam Trianto (2007: 69) diantaranya: (1) pengajuan masalah, (2) mengajak siswa untuk berfikir kritis, (3) penyelidikan yang berusaha menemukan solusi nyata terhadap masalah nyata, (4) menghasilkan produk dan memamerkannya, (5) mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan sosial kelompok kecil.

Dari beberapa penjelasan mengenai karakteristik proses PBL dapat disimpulkan bahwa tiga unsur penting dalam proses PBL yaitu adanya suatu permasalahan, pembelajaran berpusat pada siswa, dan belajar dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan pemecahan masalah yang di berikan kepada siswa. Pemilihan masalah yang harus aktual dan dapat merangsang sifat kritis siswa, menciptakan pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dengan menjalin kerjasama dengan siswa lain, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

c. Langkah-langkah dalam Model PBL

Pelaksanaan PBL menurut Ibrahim dalam Trianto (2007: 72) terdiri dari lima tahap proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Model PBL

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita utuh untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Lingkungan belajar dan sistem pengelolaan PBL ditandai dengan adanya keterbukaan, keterlibatan aktif peserta didik, serta atmosfer kebebasan intelektual. Seluruh proses membantu siswa untuk menjadi mandiri dan otonom yang percaya pada keterampilan intelektual mereka sendiri. Lingkungan belajar harus menekankan pada peran siswa, bukan peran guru.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran PBL

Penggunaan model PBL dalam pembelajaran sangat penting. Namun demikian, setiap model pembelajaran memiliki suatu kelebihan dan kelemahan.

Adapun kelebihan PBL menurut Sanjaya (2006: 220) yaitu:

“ (1) menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk dapat menemukan pengetahuan baru, (2) membantu siswa bagaimana

mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, (3) membantu siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan serta mendorong siswa melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya, (4) mengembangkan kemampuan siswa agar dapat berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.”

Sedangkan kelemahan PBL menurut Sanjaya (2006: 221), yaitu:

“ (1) keberhasilan proses pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, (2) apabila siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba, (3) tanpa adanya pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.”

e. Model PBL dalam Pembelajaran PKn

Pembelajaran PKn dilaksanakan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara mencakup upaya pendidikan untuk pembentukan pribadi yang unggul secara individual.

Selain itu, Pembelajaran PKn pada saat ini bercirikan pada pada multidimensi, baik multi pendekatan, model, metode, media pembelajaran maupun disiplin ilmu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PKn hendaknya guru dapat menggunakan model, metode yang menarik dan bervariasi serta sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Adapun model yang cocok yang di gunakan dalam pembelajaran PKn adalah model PBL.

Model pembelajaran PBL dalam pembelajaran PKn adalah model pembelajaran yang di dalamnya siswa diberikan masalah yang ada dekat dengan

kehidupan siswa sehari-hari. Kemudian masalah tersebut dipecahkan oleh siswa dalam kelompok kecil sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajarannya masing-masing siswa memberikan ide, gagasan atau pendapat mengenai solusi dari masalah yang akan dipecahkan. Diskusi tersebut dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap kerja sama, berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

4. Model Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian model interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang merujuk pada pandangan konstruktivisme. Model ini dikenal dengan pendekatan “pertanyaan siswa”, dimana guru berusaha untuk menggali pertanyaan siswa dan mereka melakukan penyelidikan atas pertanyaan mereka sendiri (Faire dan Cогrove dalam Winarni 2012:15).

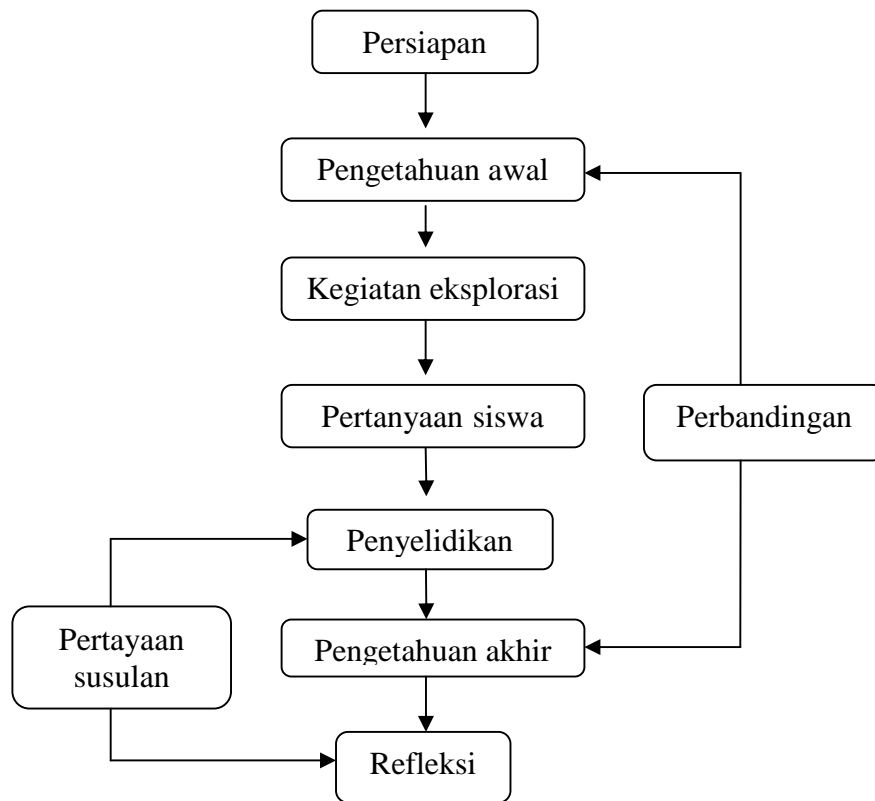
Pendapat senada dikemukakan oleh Poedjiadi (2007: 80) bahwa model interaktif adalah pembelajaran dimana siswa membuat pertanyaan atau mencari masalah sendiri yang berhubungan dengan topik yang diajarkan dan berusaha menyelesaikannya. Kemudian pertanyaan siswa tersebut akan dijawab kembali oleh siswa melalui kegiatan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model interaktif merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan siswa mengenai topik yang akan dipelajari yang menimbulkan rasa ingin tahu dan mengajak siswa untuk berfikir kritis. Untuk melakukan model interaktif diperlukan keterampilan bertanya pada diri siswa. Apabila diberi kesempatan,

sesungguhnya siswa bisa mengajukan banyak pertanyaan namun pada umumnya pertanyaan yang mereka ajukan belumlah berupa pertanyaan yang bisa dijawab melalui penyelidikan. Untuk itu diperlukan kemampuan guru untuk membantu siswa merumuskan kembali pertanyaan mereka menjadi pertanyaan yang dapat ditemukan jawabannya melalui kegiatan.

b. Langkah-langkah pembelajaran model interaktif

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model interaktif menurut Faire dan Cosgrove dalam Winarni (2012: 16) dapat dilihat dari bagan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Model Interaktif

- 1) Persiapan: pada tahap ini guru bersama-sama siswa memilih topik yang akan dikaji.

- 2) Pengetahuan awal: pada tahap ini guru mengajukan sejumlah pertanyaan untuk menggali hal-hal yang sudah diketahui dan yang belum diketahui siswa mengenai topik yang dikaji.
- 3) Eksplorasi: pada tahap ini ditampilkan hal-hal yang bisa memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan topik kegiatan tersebut.
- 4) Siswa merumuskan pertanyaan: pada tahap ini pertanyaan-pertanyaan siswa diseleksi/dirumuskan kembali sehingga muncul beberapa pertanyaan saja yang akan dicari jawabannya.
- 5) Penyelidikan: pada tahap ini guru membantu siswa melakukan penelitian/penyelidikan dalam rangka menemukan jawaban pertanyaan mereka. dan biasanya setelah melakukan penelitian maka siswa akan melakukan pertanyaan kembali untuk memantapkan hasil karya mereka.
- 6) Pengetahuan akhir: pada tahap ini siswa diminta mengungkapkan hal-hal yang kini mereka ketahui berkaitan dengan topik yang dibahas sehingga akan ada perbandingan dengan pengetahuan awal anak.
- 7) Refleksi: Pada tahap ini siswa diminta melakukan refleksi tentang apa yang telah mereka lakukan dan telah mereka ketahui dan memberikan komentar tentang hal-hal yang perlu dimantapkan.

Pembelajaran menggunakan model interaktif ini mamacu siswa untuk berpikir kritis baik dalam mencari masalah maupun dalam upaya menyelesaikannya (Poedjiadi, 2007: 81). Guru dalam diskusi hanya bertindak sebagai fasilitator dan membimbing siswa, ketika mereka memperoleh kesulitan harus memberikan bantuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi agar

konsep-konsep prasyarat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa dapat tergali.

c. Kelebihan Model Interaktif

Kelebihan model interaktif menurut Samantowa (2011: 67) adalah: Siswa belajar mengajukan pertanyaan dari masalah yang diberikan. (1) siswa mencoba merumuskan pertanyaan untuk memecahkan masalah, (2) siswa mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan (observasi/penyelidikan), (3) siswa akan menjadi kritis dan aktif dalam belajar, (4) langkah-langkah pembelajarannya terstruktur dan menjamin bahwa pertanyaan anak dikumpulkan dan serius ditindaklanjuti.

d. Model Interaktif dalam Pembelajaran PKn

Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar merupakan suatu program pembelajaran yang dapat membekali siswa dalam pembentukan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Karena PKn di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mengedepankan sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran, bukan hanya dilihat dari kemampuan kognitif namun kemampuan afektif dan psikomotornya juga menjadi prioritas. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PKn hendaknya guru dapat menggunakan model, metode yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Adapun model yang cocok yang di gunakan dalam pembelajaran PKn adalh model Interaktif

Model pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PKn adalah model pembelajaran yang di dalamnya siswa diberikan fenomena atau fakta-fakta yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui fenomena atau fakta-fakta itu, diharapkan akan mendorong rasa ingin tahu siswa yang kemudian dituangkan dalam bentuk

pertanyaan-pertanyaan. Kemudian pertanyaan siswa tersebut akan dijawab atau dipecahkan sendiri oleh siswa melalui penyelidikan dalam kelompok. Diskusi tersebut dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap demokratis, berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian penerapan model Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Winarni (2012: 138), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Artinya, hasil belajar merupakan pencapaian seorang siswa yang telah melakukan pembelajaran sehingga membuat siswa yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009: 22) bahwa tingkat kemampuan atau penugasan yang dapat dikuasai oleh mahasiswa mencakup tiga aspek yaitu:

1. Kemampuan kognitif (*cognitive domain*)

Berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang biasa diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*), mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*), mengacu pada kemampuan memahami makna materi.

- 3) Penerapan (*Application*), mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip.
- 4) Analisis (*Analysis*), mengacu pada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya, dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti.
- 5) Sintesis (*synthesis*), mengacu pada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.
- 6) Evaluasi (*Evaluation*), mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.

2. Ranah Afektif

Berkaitan dengan sikap dan nilai yang mencakup watak, perilaku seperti perasaan, minat, sikap dan emosi. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, antara lain:

- 1) Menerima, semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau ransangan dari luar.
- 2) Menanggapi, reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang dari dirinya.

- 3) Menilai, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Mengelola, pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya, yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, yakni keterpaduan dari semua.
- 5) Menghayati, keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotor

Berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik. Ranah psikomotor terdiri dari empat aspek antara lain sebagai berikut.

- 1) Menirukan, terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan lalu mulai memberikan respons serupa dengan yang diamati. Kegiatan ini biasanya dalam bentuk global dan tidak sempurna.
- 2) Memanipulasi, menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada jenjang ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.
- 3) Pangalamiahan, menuntut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara

rutin. Pengalaman merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

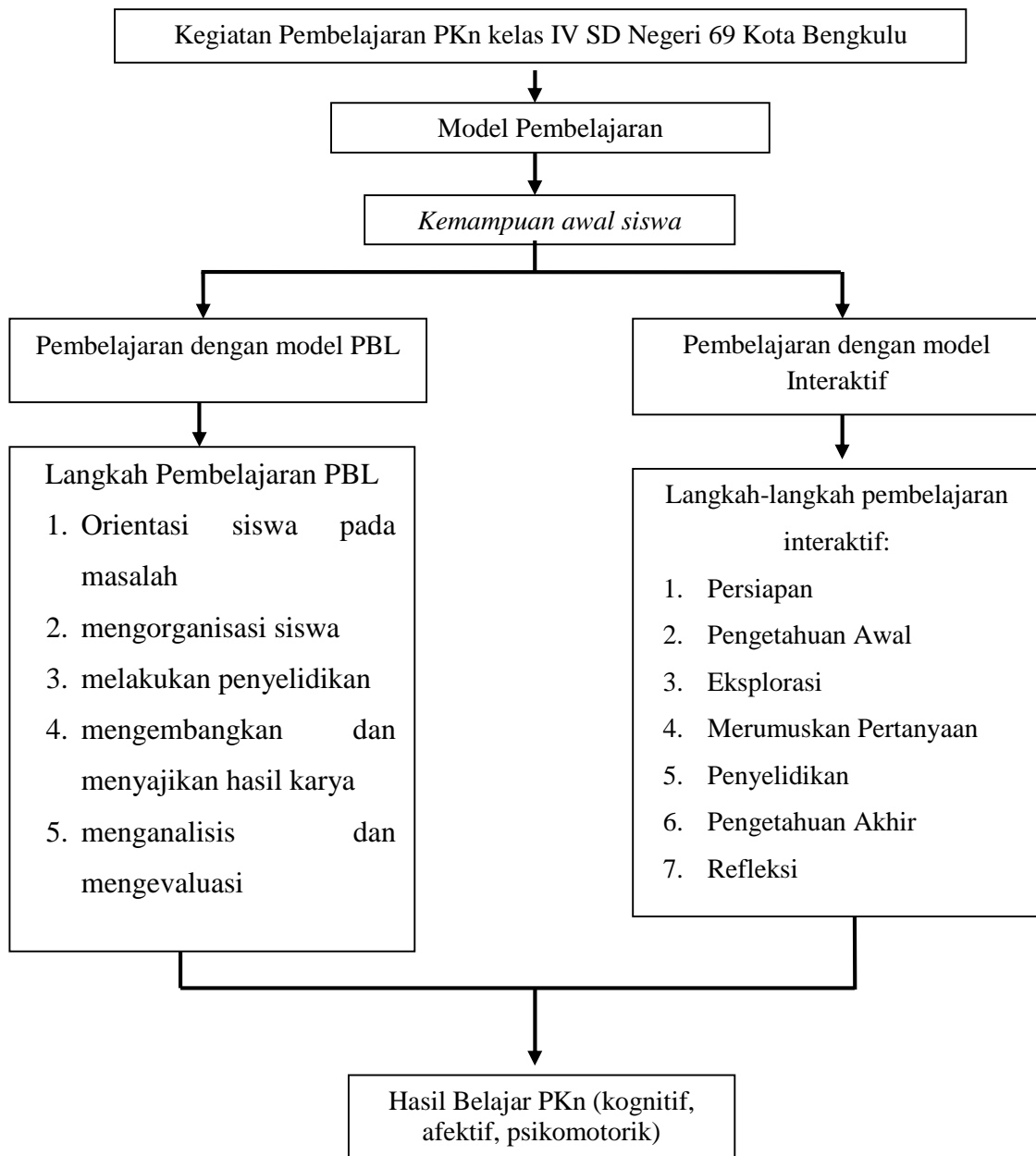
- 4) Artikulasi, menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dengan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran PKn dalam paradigma barunya pada saat ini bercirikan pada multidimensi. Dimana dalam pembelajarannya guru diharapkan dapat menggunakan model, metode dan media belajar yang bervariasi dalam menunjang keberhasilan pembelajaran PKn. Karena proses pembelajaran PKn bukan hanya sekedar pemberian informasi dan konsep-konsep dari guru kepada siswa, melainkan melalui komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa. Dimana siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn adalah model PBL dan model interaktif, karena keduanya memiliki karakteristik yang hampir sama, yaitu dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual. Adapun langkah-langkah pada model PBL meliputi lima tahap, yaitu: Orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sedangkan langkah-langkah model interaktif meliputi tujuh tahap, yaitu: persiapan, pengetahuan awal, eksplorasi, merumuskan pertanyaan, penyelidikan,

pengetahuan akhir, dan refleksi. Dengan demikian diduga kedua model ini tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kemudian dalam penelitian ini akan dilihat sejauh mana perbandingannya. Hal ini dapat dilihat dari bagan kerangka pikir berikut ini.



Bagan 2.2 Kerangka Pikir

C. Asumsi

Variabel bebas adalah model PBL dan model interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Peneliti memiliki asumsi: (1) model PBL menekankan pada penyelesaian pemecahan terhadap masalah yang diberikan kepada siswa dan menuntut siswa secara aktif mencari informasi yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah-masalah tersebut akan meningkatkan hasil belajar; (2) model interaktif merupakan model yang menekankan pada rasa ingin tahu anak yang dituangkan dalam pertanyaan-pertanyaan siswa dan siswa itu sendiri yang mencari jawaban sendiri sehingga memacu siswa untuk berpikir kritis akan meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Fraenkel dan Wallen dalam Winarni (2011: 87) menyatakan bahwa hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Hipotesis adalah jawaban atau anggapan sementara dari penelitian yang kebenarannya perlu dibuktikan secara empiris. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah :

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL dengan model interaktif pada pembelajaran PKn kelas IV SD N 69 Kota Bengkulu.

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL dan model interaktif pada pembelajaran PKn kelas IV SD N 69 Kota Bengkulu.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kausal komparasi dengan menggunakan penelitian eksperimen semu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dengan rancangan penelitian dimana kedua kelas sampel diberi perlakuan berbeda. Pada kelas sampel pertama (kelas eksperimen I) siswa belajar dengan menggunakan model PBL dan pada kelas sampel kedua (kelas eksperimen II) siswa belajar dengan menggunakan Model Interaktif.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *matching pretest-posttest comparison group design*. Menurut Sukmadinata (2010: 208) *matching pretest-posttest comparison group design* ini di dalamnya terdapat dua kelompok yang akan di beri perlakuan dan kemudian di beri *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara dua kelompok tersebut. Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen I	O	X ₁	O
Kelas Eksperimen II	O	X ₂	O

Keterangan :

X₁ = Model PBL

X₂ = model Interaktif

O = *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 69 Kota Bengkulu yang berlokasi Jl. WR. Supratman Kandang Limun, kelurahan Kandang Limun, Kec. Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. Penelitian ini dimulai pada tanggal 26 April sampai dengan 17 Mei 2014.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek-obyek yang mempunyai aktivitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 69 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 97 siswa serta terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas IVA, IVB, dan IVC.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 118). Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *cluster random sampling* dimana peneliti mengelompokkan sampel berdasarkan kelas-kelasnya untuk dapat menentukan kelas eksperimen I dengan menerapkan model PBL dan kelas eksperimen II dengan menerapkan model Interaktif. Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh kelas IV B sebagai kelas eksperimen I dengan menerapkan model PBL dan kelas IVA sebagai kelas eksperimen II dengan menerapkan model Interaktif.

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Oprasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah objek penelitian yang berkenaan dengan apa yang akan diteliti. Menurut Winarni (2011:21) variabel diartikan sebagai sesuatu yang mempunyai variasi nilai yang dapat diartikan sebagai suatu atribut, sifat, nilai atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pada kelas eksperimen I dan model interaktif pada kelas eksperimen II.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran PKn. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah nilai hasil *post-tets*, nilai hasil lembar pengamata aspek afektif dan nilai hasil lembar pengamata aspek psikomotor.

c. Variabel Kontrol

Sugiyono (2012:6) variabel kontrol adalah faktor-faktor yang di kontrol untuk menetralkan pengaruh-pengaruh variabel luar terhadap hubungan variabel bebas dan variabel terikat. Dengan kata lain, variabel kontrol bertujuan untuk melengkapi, memperdalam dan memperluas hubungan variabel bebas dan

variabel terikat. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah guru dalam pembelajaran, materi, jumlah siswa, kemampuan siswa dan intensitas waktu belajar kedua kelas satu sama lain.

2. Defenisi Oprasional

- a. Studi komparasi adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah antara dua atau lebih dari dua kelompok ada perbedaan dalam variabel yang diteliti. Hasilnya dianalisis secara statistik untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan antara variabel yang diteliti.
- b. Model PBL adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran siswa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajaran yang mandiri. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model PBL, yaitu : (1) orientasi siswa pada masalah; (2) mengorganisasi siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (RPP lampiran 17 dan 19 halaman 99 dan 128)
- c. Model interaktif adalah model yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan yang kemudian pertanyaan tersebut diolah bersama-sama dan dirumuskan kembali menjadi pertanyaan yang dapat dijawab atau diselesaikan melalui kegiatan. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model interaktif, yaitu: (1) persiapan; (2) pengetahuan; (3) eksplorasi; (4) siswa merumuskan pertanyaan; (5) penyelidikan; (6) pengetahuan akhir; (7) refleksi. (RPP lampiran 18 dan 20 halaman 113 dan 142)

- d. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter.
- e. Hasil belajar PKn dalam penelitian ini adalah tingkat pencapaian belajar siswa berupa skor atau nilai yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar aspek kognitif, nilai hasil pengamatan aspek afektif (menerima, menanggapi dan menghayati) dan nilai hasil pengamatan aspek psikomotor (menirukan, memanipulasi dan artikulasi).

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes

Tes yang akan digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa berbentuk objektif. Soal tes diberikan kepada semua sampel sesuai dengan konsep yang diberikan selama perlakuan berlangsung. Lembar tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada aspek kognitif. Lembar tes telah di uji cobakan pada siswa kelas IV C SD Negeri 69 Kota Bengkulu. Uji coba lembar tes dilakukan pada kelompok yang sedang atau yang telah mempelajari materi yang akan dijadikan penelitian. (Tes uji coba pada lampiran 5 halaman 76-79). Setelah lembar tes di uji cobakan, lembar tes tersebut akan diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal.

2. Lembar Non Tes (Hasil Belajar Aspek afektif dan psikomotor)

Lembar non tes digunakan untuk melihat hasil belajar siswa pada aspek afektif dan psikomotor. Lembar non tes bertujuan untuk melihat atau mengetahui bagaimana kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model PBL dan interaktif. Hasil belajar aspek afektif dalam

penelitian ini meliputi sikap rasa ingin tahu (menaggapi), sikap berfikir kreatif (mengelola) dan sikap toleransi (menghayati). Sedangkan hasil belajar aspek psikomotor meliputi kemampuan melakukan observasi (menirukan), mengoreksi jawaban (memanipulasi), dan mengkomunikasikan hasil (artikulasi).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui tes dan non tes.

1. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang terdiri dari penilaian *pretest* dan *posttest*. Tes diberikan kepada semua sampel sesuai dengan konsep yang diberikan selama perlakuan berlangsung. Pendistribusian alat tes pada sampel dan waktu pelaksanaan pengambilan data (penelitian) dilakukan sesuai dengan jadwal pembelajaran PKn di sekolah.

a. Pre-test

Sudijono (2013:69) menyatakan bahwa *pretest* dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan pelajaran yang akan di ajarkan telah dapat dikuasai oleh peserta didik. Jadi tes awal adalah tes yang dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui varian sampel penelitian.

b Post-test

Sudijono (2013:70) menyatakan bahwa *posttest* atau tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik. Soal *posttest* ini adalah bahan-bahan pelajaran yang terpenting, yang telah diajarkan

kepada para peserta didik. Soal *posttest* dibuat sama dengan soal *pretest*. Dalam penelitian ini *Posttest* dilakukan untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran PBL (kelas eksperimen I) dan model interaktif (kelas eksperimen II).

2. Non Tes

Lembar non tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek afektif dan psikomotor. Lembar non tes dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar non tes aspek afektif terdiri dari lembar pengamatan afektif siswa, sedangkan lembar non tes aspek psikomotor terdiri dari lembar pengamatan psikomotor siswa.

a. Lembar Pengamatan Afektif Siswa

Untuk menganalisis data hasil belajar aspek afektif diambil dari hasil lembar pengamatan afektif siswa. Hasil belajar aspek afektif dalam penelitian ini meliputi sikap rasa ingin tahu, sikap berfikir kreatif dan sikap toleransi. Kriteria penilaian afektif menggunakan skala penilaian dengan nilai 1 sampai 3 dalam rentang katagori kurang (1), cukup (2) dan baik (3).” (Sudjana, 2009: 77). Skor penilaian afektif ini dikonversikan kedalam bentuk nilai dan nilai rata-rata skor afektif siswa dengan menggunakan rumus.

$$N_A = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah seluruh skor}}$$

b. Lembar Pengamatan Psikomotor Siswa

Untuk menganalisis data hasil belajar aspek psikomotor diambil dari hasil lembar pengamatan psikomotor siswa. Hasil belajar aspek psikomotor meliputi kemampuan melakukan observasi (menirukan), mengoreksi jawaban

(memanipulasi), dan mengkomunikasikan hasil (artikulasi). Kriteria penilaian psikomotor menggunakan skala penilaian dengan nilai 1 sampai 3 dalam rentang katagori kurang (1), cukup (2) dan baik (3) (Sudjana, 2009: 77). Skor penilaian psikomotor ini dikonversikan kedalam bentuk nilai dan nilai rata-rata skor psikomotor siswa dengan menggunakan rumus.

$$N_p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah seluruh skor}}$$

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t), yang bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan antara hasil belajar dengan menerapkan model PBL dan model interaktif.

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi pembakuan instrumen penelitian, uji prasyarat, dan pengujian hipotesis.

1. Pembakuan Instrumen Penelitian

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian telah diuji cobakan pada siswa kelas IV C SD Negeri 71 Kota Bengkulu. Setelah lembar tes di uji cobkaan, lembar tes tersebut diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal.

a. Uji Validitas

Sebuah tes valid bila tes dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur (Winarni, 2011: 193). Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas soal adalah teknik korelasi *product moment* angka kasar. Rumusnya adalah :

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

Keterangan :

r_{xy} = angka indeks korelasi r product moment

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara x dan y

$\sum x$ = jumlah nilai kelas X

$\sum y$ = jumlah nilai kelas Y

N = jumlah seluruh sampel

Interpretasi besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

- 0,80 - 1,00 : validitas sangat tinggi
- 0,60 - 0,80 : validitas tinggi
- 0,40 - 0,60 : validitas cukup
- 0,20 - 0,40 : validitas rendah
- 0,00 - 0,20 : validitas rendah atau Tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karna instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya/reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Arikunto, 2010: 221). Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

V_t = varian total

p = $\frac{\text{banyaknya subjek yang skornya 1}}{N}$

q = 1 - p

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes (r_{11}) digunakan patokan sebagai berikut :

- 1) Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar dari pada 0,70 berarti tes hasil belajar yang sedang di uji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (= *reliabel*).
- 2) Apabila r_{11} lebih kecil dari pada 0,70 berarti tes hasil belajar yang sedang di uji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (*un-reliabel*) (Sudijono, 2013: 209).

c. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran tes adalah kemampuan tes tersebut dalam menjangkit banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta tes yang dapat menjawab dengan benar, maka taraf kesukaran tes tersebut rendah. Sebaliknya, jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya tinggi. Menurut Winarni (2011: 179) taraf kesukaran dinyatakan dengan P dan dicari dengan rumus:

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

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria indeks kesukaran:

- 0,0 – 0,3 = sukar
- 0,3 – 0,7 = sedang
- 0,7 – 1,0 = mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Menurut Winarni (2011: 179) rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda setiap butir tes adalah:

$$D = \frac{JB_A}{J_A} - \frac{JB_B}{J_B}$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

JB_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya beda:

- 0,0 – 0,2 = jelek
- 0,2 – 0,4 = cukup
- 0,4 – 0,7 = baik
- 0,7 – 1,0 = baik sekali

2. Analisis Deskriptif

Arikunto (2009: 143) menyatakan bahwa analisis deskriptif merupakan cara yang digunakan untuk mengurangi jumlah data ke dalam bentuk yang dapat diolah dan menggambarannya dengan tepat mengenai rata-rata, perbedaan, hubungan dan sebagainya. Lebih lanjut Sugiyono (2011:207-208) menyatakan analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara

mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Termasuk dalam analisis deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, perhitungan skor rata-rata (*mean*). Dalam Sudijono (2010: 81) rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata (*mean*) adalah:

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

Keterangan:

M_x = Mean yang kita cari

X = Jumlah dari nilai-nilai yang ada

N = Banyaknya nilai-nilai itu sendiri

3. Pengujian Prasyarat

Uji prasyarat dalam mepenilitan ini di maksudkan untuk mengetahui normal tidaknya data yang di analisis dan homogen tidaknya varian dalam dalam penelitian sebelum penghitungan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Sugiyono (2011: 171-172) menyatakan bahwa penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Untuk mengetahui bahwa data yang diambil berasal dari populasi berdistribusi normal maka dapat digunakan rumus chi-kuadrat untuk menguji hipotesis. Hipotesis nol (H_0) pengujian ini menyatakan bahwa sampel data berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tandingan (H_a) yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Secara statistik, menurut Arikunto (2010: 333) uji normalitas dapat digunakan dengan rumus chi kuadrat sebagai berikut:

$$t^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

t^2 : Uji chi kuadrat

f_0 : Data frekuensi yang diperoleh dari sampel

f_h : Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Jika nilai $t^2_{hitung} > t^2_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = $k - 3$, maka data tidak berdistribusi normal. Jika nilai $t^2_{hitung} < t^2_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = $k - 3$, maka data berdistribusi normal (Arikunto, 2010: 363).

b. Uji Homogenitas

Apabila diketahui data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian. Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1^2 = \mu_2^2$$

$$H_a : \mu_1^2 \neq \mu_2^2$$

H_0 adalah hipotesis yang menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang sama, dan H_a adalah hipotesis yang menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian tidak sama.

Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung statistik varian melalui perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil antara kedua kelompok kelas

sampel. Sugiyono (2011: 276) menyatakan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Secara matematis dituliskan $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) = n - 1, dengan dk pembilang (varian terbesar) dan dk penyebut (varian terkecil).

4. Pengujian Hipotesis

Jika diketahui data yang didapat adalah data yang homogen dan normal maka digunakan statistik parametrik. Pengujian Hipotesis menggunakan uji-t dua sampel independen. Menurut Sugiyono (2011: 196-197), bila $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen, maka pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t dengan *pooled varian* untuk dua sampel independen sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung

\bar{X}_1 = Skor rata-rata kelompok 1

\bar{X}_2 = Skor rata-rata kelompok 2

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2

S_1^2 = Varian kelompok 1

S_2^2 = Varian kelompok 2

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$, maka terdapat perbedaan yang signifikan dan H_0 ditolak. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan dan H_0 diterima.

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah H_0 adalah hipotesis yang menyatakan rerata skor kelas eksperimen I (μ_1) sama dengan rerata skor kelas eksperimen II (μ_2). Berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menerapkan model PBL dibandingkan siswa yang belajar dengan pendekatan interaktif.