

## **PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MURID SDN BIRINGKALORO KABUPATEN GOWA**

**Yozzy Yus Warita**

*SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa*

**ABSTRAK** : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh problem based learning terhadap hasil belajar murid SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Adapun pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang menekankan pada data-data numerikal (angka-angka) yang diolah dalam metode dengan metode statistika.

Populasi adalah semua guru dan murid di SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa dan yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas IV yang berjumlah 20 orang.

Teknik analisis Data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian ini kemudian diolah dengan menggunakan uji t.

Hasil analisis nilai "t" hitung yang diperoleh adalah 4,8. Untuk menentukan apakah hipotesis nihil dan hipotesis kerja diterima atau ditolak, maka perlu diketahui derajat bebas atau "t" tabel. Rumus untuk mencari "t" tabel =  $(N_x + N) - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$ , maka hasilnya adalah 4,8. Sehingga dapat disimpulkan nilai "t" hitung yang diperoleh lebih besar (4,8) dari nilai "t" tabel yaitu 2,008 atas dasar tariff signifikan 5% dan atas dasar tariff signifikan 15%.

Kesimpulan penulis menemukan *problem based learning* sangat efektif dalam upaya meningkatkan minat belajar murid pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas IV.a dan Kelas IV.b SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci** : *Problem Based Learning*, Hasil Belajar

**ABSTRACT**: The purpose of this study was to determine the effect of problem based learning on student learning outcomes at SDN Biringkaloro Gowa Regency.

The research method used in this study is the type of experimental research. The approach used in this study is a quantitative approach that emphasizes the numerical data (numbers) that are processed in the method by the statistical method.

The population is all teachers and students in SDN Biringkaloro, Gowa Regency and the sample in this study is grade IV students, amounting to 20 people.

Data analysis techniques that have been obtained from the results of this study are then processed using the t test.

The result of the analysis of the calculated "t" value obtained was 4.8. To determine whether the null hypothesis and the working hypothesis are accepted or rejected, it is necessary to know the degree of freedom or "t" table. The formula to look for "t" table =  $(N_x + N) - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$ , then the result is 4.8. So it can be concluded that the calculated value of "t" obtained (4.8) from the value of "t" table is 2.008 on the basis of a significant tariff of 5% and on the basis of a significant tariff of 15%.

The conclusion of the authors found that problem-based learning is very effective in efforts to increase student interest in social science subjects class IV.a and Class IV.b SDN Biringkaloro, Gowa Regency.

**Keywords**: Problem Based Learning, Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dalam perkembangannya. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Konsep pendidikan tersebut semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan di dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. Menurut Buchori (dalam Trianto, 2009: 5) Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal pendidikan diarahkan pada tujuan yang hendak dicapai seperti disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tercantum tujuan pendidikan nasional.

Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Dengan kata lain, sekolah yang bermutu adalah sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat terutama bagi anak didik), dan wadah proses transformasi (proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik/lebih maju), tercapainya hal ini sangat ditentukan metode pembelajaran di sekolah.

Suatu pengajaran yang hanya mengutamakan prinsip individual tidak akan memberikan hasil yang maksimal dan tentunya tidak akan menguntungkan siswa. Kehidupan dan keberhasilan pembelajaran sebagian besar siswa dipengaruhi oleh

orang lain terutama teman-temannya. Di mana ada orang hidup bersama-sama, tentu di sana ada kontak social. Hubungan sosial antara sesama manusia merupakan suatu keharusan, sebab dengan kontak sosial orang akan mengembangkan kepribadiannya dengan lebih sempurna. Dengan kegiatan-kegiatan ini maka dalam setiap kegiatan mengajar guru dituntut agar sanggup menciptakan suasana sosial yang membangkitkan kerja sama diantara para siswa dalam mewujudkan materi pelajaran supaya dapat diserap lebih efektif dan efisien. Guru dituntut mampu menggeser penekanan kegiatan pembelajaran dari “apa” bahan yang akan dipelajari siswa “ke” bagaimana membelajarkan kompetensi dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Arends (dalam Trianto, 2009: 7) mengemukakan bahwa sebagian besar siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan/diaplikasikan pada situasi baru, hal ini disebabkan karena dalam mengajar guru menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana siswa untuk belajar, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tetapi jarang mengajarkan siswa seharusnya menyelesaikan masalah.

Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Artinya, bahwa siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Dengan kata lain, siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru. Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Bahkan, perkembangan kognitif anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan, perkembangan kognitif itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidak-seimbangan dan keadaan keseimbangan.

Dengan melihat kondisi yang ada di lingkungan sekolah yang pada dasarnya tidak ada masalah dalam sarana belajar, namun dalam proses belajar mengajar terdapat masalah-masalah yang sangat perlu kiranya dicarikan solusi-solusi demi peningkatan hasil belajar siswa. Masalah-masalah yang dimaksud antara lain, keadaan siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial, proses pembelajaran yang sifatnya menurun dengan siswa yang cenderung pasif dan gurunya yang aktif yakni hanya melalui metode ceramah saja tentu sangat sulit untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas dan hasil belajar siswa.

Pada umumnya pengajaran di sekolah sampai saat ini masih konvensional yaitu guru aktif menjelaskan materi pelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan yang di berikan guru. Sehingga siswa dalam mengikuti pelajaran cenderung pasif, dan bahkan siswa terlihat bosan dan jenuh dalam belajar.

Dari kompleksitas permasalahan tersebut, penulis berusaha mencari pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, penulis berusaha mengadakan perbaikan pembelajaran untuk memperoleh hasil yang maksimal. Perbaikan pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternatif pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berfikir siswa (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

Menurut Tan (dalam Rusman, 2013: 229) *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena PBM kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Boud dan Feletti (dalam Rusman, 2013: 230) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson (dalam Rusman, 2013: 230) mengemukakan bahwa kurikulum Pembelajaran Berbasis Masalah membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif.

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) dalam proses pembelajaran. *Problem*

*Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) merupakan pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran ini dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif dalam pengalaman belajarnya.

Dengan model *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Berdasarkan hal-hal tersebut di atas dalam penelitian ini dicoba untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) dalam rangka meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial para murid SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa. Dengan metode ini diharapkan akan terjadi interaksi antar siswa, maupun interaksi antara siswa dengan guru sehingga mereka bisa lebih bergairah dan antusias dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan bermuara pada peningkatan penguasaan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial dan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa”.

## **METODE**

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini berguna untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Menurut Sukardi(2004 : 179), “penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat di defenisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang membangun fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*)”

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang menekankan pada data-data numerikal (angka-angka) yang diolah dalam metode dengan metode statistika.

Desain penelitian yang di gunakan adalah desain eksperimen jenis *control group pre test-post test* (Arikunto , 2006:86). Artinya eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen. Kelompok control diberikan perlakuan pembelajaran secara konvensional, sedangkan

kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan sebuah *treatment*. Tujuan penelitian eksperimen ini untuk menyelidiki kemungkinan saling berhubungan sebab akibat dengan cara mengadakan intervensi atau mengenakan perlakuan kepada suatu atau lebih kelompok eksperimen, kemudian hasil (akibat) dari intervensi tersebut dibandingkan dengan kelompok yang tidak dikenakan perlakuan (kelompok control).

Penelitian eksperimen sering digunakan control dan yang dimaksud control dalam hal ini ialah suatu kelompok atau individu yang tidak dikenai perlakuan atau percobaan. Control di dalam penelitian eksperimen ini sangat penting untuk melihat perbedaan perubahan variabel terpengaruh antara kelompok yang dikenai perlakuan dengan yang tidak dikenai perlakuan (kontrol).

Penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua guru dan murid di SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa. Adapun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas IV yang berjumlah 20 orang.

Teknik analisis dan merupakan cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan-keterangan atau data yang diperoleh agar data tersebut dapat dipahami bukan oleh orang yang mengumpulkan data saja, tapi juga oleh orang lain.

Data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian ini kemudian diolah dengan menggunakan uji *t*. Tujuan dilakukan analisis data adalah untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diimplementasikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tersebut berupa data yang diperoleh dari hasil tes murid dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial antara siswa yang diajar dengan menggunakan *problem based learning* (kelompok eksperimen) dengan murid yang diajar melalui pembelajaran konvensional (kelompok kelas kontrol). Untuk keperluan analisis, maka data tersebut disajikan pada table berikut :

Tabel 1 Hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS yang diajar menggunakan *problem based learning* (Kelas eksperimen)

No	Kode sampel	Pertemuan nilai				Jumlah	Nilai rata-rata
		I	II	III	IV		
1	A	9	9	9	9	36	9
2	B	9	10	9	10	38	9,5
3	C	8	8	8	8	32	8
4	D	9	8	9	8	34	8,5
5	E	8	9	8	9	34	8,5
6	F	7	8	7	8	30	7,5
7	G	8	8	8	8	32	8
8	H	9	9	9	9	36	9
9	I	10	9	8	9	36	9
10	J	8	8	8	8	32	8
11	K	8	8	8	9	32	8
12	L	8	8	10	8	34	8,5
13	M	8	9	9	8	34	8,5
14	N	10	9	10	9	38	9,5
15	O	7	7	8	8	30	7,5
16	P	9	9	9	9	36	9
17	Q	7	8	7	8	30	7,5
18	R	10	8	8	8	34	8,5
19	S	8	9	8	9	34	8,5
20	T	9	9	9	9	36	9
21	U	8	8	8	8	32	8
22	V	8	8	8	8	32	8
23	W	7	7	9	9	32	8,5
24	X	8	9	10	7	34	8,5
25	Y	9	8	8	7	32	8
26	Z	10	8	8	10	36	9
27	AA	7	9	9	7	32	8
28	BB	8	9	8	9	34	8,5
29	CC	10	9	9	8	36	9
30	DD	7	7	9	9	32	8

Tabel 2 Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diajar melalui pembelajaran konvensional (kelas kontrol)

No	Kode sampel	Pertemuan nilai				Jumlah	Nilai rata-rata
		I	II	III	IV		
1	A	9	8	9	8	34	8,5
2	B	8	7	8	7	30	7,5
3	C	6	8	6	6	6	6,5

4	D	9	7	7	7	30	7,5
5	E	6	6	7	7	26	6,5
6	F	6	8	8	8	31	7,5
7	G	7	7	7	9	30	7,5
8	H	8	8	8	8	32	8
9	I	6	6	7	7	26	6,5
10	J	7	7	8	8	30	7,5
11	K	8	6	8	8	30	7,5
12	L	8	7	7	8	30	7,5
13	M	6	6	6	6	24	6
14	N	7	7	7	7	28	7
15	O	8	8	8	8	32	8
16	P	6	6	8	8	28	7
17	Q	7	7	9	7	30	7,5
18	R	7	7	7	7	28	7
19	S	9	7	7	7	30	7,5
20	T	6	6	6	6	24	6
21	U	6	6	6	6	24	6
22	V	8	7	8	7	30	7,5
23	W	7	7	8	8	30	7,5
24	X	6	6	6	6	24	6
25	Y	7	7	7	7	28	7
26	Z	6	6	6	6	24	6
27	AA	8	8	8	8	32	8
28	BB	7	7	6	6	26	6,5
29	CC	6	6	6	6	24	6
30	DD	6	6	6	6	24	6

Tabel 3 Klasifikasi nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Menggunakan <i>problem based learning</i>	Nilai	Tidak menggunakan <i>problem based learning</i>
1	2	9,5	-
2	7	9	-
3	8	8,5	1
4	10	8	3
5	3	7,5	11
6	-	7	4
7	-	6,5	4
8	-	6	7
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>		<b>30</b>

Sumber: Analisis nilai kelas eksperimen dan kelas control

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data di atas, penulis menemukan *problem based learning* sangat efektif dalam upaya meningkatkan minat belajar murid pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas IV.a dan Kelas IV.b SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa. Maka nilai “t” hitung yang diperoleh adalah 4,8. Untuk menentukan apakah hipotesis nihil dan hipotesis kerja diterima atau ditolak, maka perlu diketahui derajat bebas atau “t”tabel. Rumus untuk mencari “t”tabel =  $(N_x + N_y) - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$ , maka hasilnya adalah 4,8. Sehingga dapat disimpulkan nilai “t”hitung yang diperoleh lebih besar (4,8) dari nilai “t”tabel yaitu 2,008 atas dasar tariff signifikan 5% dan atas dasar tariff signifikan 15%.

Hasil penelitian diatas diperkuat oleh pendapat beberapa ahli (Trianto: 2009), Pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning/PBL*) adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut) bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata). Pembelajaran Berbasis Masalah melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat kepada peserta didik, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini. Pembelajaran Berbasis Masalah dapat pula dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar peserta didik. Peserta didik menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya di bawah petunjuk fasilitator (guru).

Pembelajaran Berbasis Masalah menyarankan kepada peserta didik untuk mencari atau menentukan sumber-sumber pengetahuan yang relevan. Pembelajaran berbasis masalah memberikan tantangan kepada peserta didik untuk belajar sendiri. Dalam hal ini, peserta didik lebih diajak untuk membentuk suatu pengetahuan dengan sedikit bimbingan atau arahan guru sementara pada pembelajaran tradisional, peserta didik lebih diperlakukan

sebagai penerima pengetahuan yang diberikan secara terstruktur oleh seorang guru.

Menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Jadi hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi apakah ada pengaruh ”*Problem based learning* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas IV.a dan IV.b SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa” dinyatakan diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Problem based learning* sangat menunjang dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial karena dengan menggunakan *problem based learning* murid lebih cepat atau mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat diperoleh bahwa *problem based learning* pada mata pelajaran IPS di kelas IV.a dan IV.b SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa pada tahun pelajaran 2014/2015. Efektif, kognitif dan psikomotorik masing-masing siswa. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama empat kali pertemuan, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisa yang telah dilakukan maka diperoleh hasil uji ”t” yaitu “t” hitung (4,8) dan “t” tabel (2,008), maka dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 8,28 dan meningkatnya aspek afektif dan psikomotorik murid kelas kontrol dengan nilai rata-rata 7,03, sehingga nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa hipotesis yang berbunyi “*problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SDN Biringkaloro Kabupaten Gowa” di terima.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Ismail. 2003. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Dit. Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Rusman. 2013. *Problem Based Learning*. Jakarta: Citra Media.
- Sofan, A dan Ahmadi, I K. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*. Jakarta: PrestasiPustaka.
- Sugiono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung :Alfabet.
- Suryabrata, S. 2014. *Metodeologi Penelitian*. Jakarta : Raja GrafindoPersada.
- Tim Permata Press. 2013. *Undang-Undang (Sistim Pendidikan Nasional) SISDIKNAS*. Jakarta: Permata Press.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: PrestasiPustaka.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta :Prenada Media.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta :Kencana Prenada Media Group.
- Undang-UndangSistemPendidikanNasional (UU RI No. 20 Thn 2003). 2008. Jakarta :Sinar Grafika.