"PENGARUH MODEL BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) PADA SUBTEMA MAKHLUK HIDUP DI SEKITAR KITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGAMATI MORFOLOGI HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014-2015"

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

OLEH:

NUR AZIZAH SAFITRI

NPM: 11.1.01.10.0255

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

NUR AZIZAH SAFITRI
NPM: 11.1.01.10.0255

Judul:

PENGARUH MODEL BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) PADA SUBTEMA MAKHLUK HIDUP DI SEKITAR KITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGAMATI MORFOLOGI HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014-2015.

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 10 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dian Devita Yohanie, S.Pd	Dra. Budhi Utami, M.Pd
NIDN. 0717127601	NIDN.0729116401

Skripsi oleh :

NUR AZIZAH SAFITRI
NPM: 11.1.01.10.0255

Judul:

PENGARUH MODEL BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) PADA SUBTEMA MAKHLUK HIDUP DI SEKITAR KITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGAMATI MORFOLOGI HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014-2015.

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 22 Agustus 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd.
2. Penguji I : Dra. Budhi Utami, M. Pd.
3. Penguji II : Dian Devita Yohanie, S.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. H. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

"PENGARUH MODEL BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) PADA SUBTEMA MAKHLUK HIDUP DI SEKITAR KITA TERHADAP KEMAMPUAN MENGAMATI MORFOLOGI HEWAN PADA SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2014-2015"

NUR AZIZAH SAFITRI
NPM: 11.1.01.10.0255
FKIP - PGSD
Email: AzizahSafitri@gmail.com
Dian Devita Yohanie [1] dan Budhi Utami [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Nur Azizah Safitri : Penelitian ini dilatar belakangi kenyataan di dunia pendidikan walaupun sudah banyak berganti beberapa kurikulum tetapi guru masih menerapkan metode ceramah atau menggunakan pendekatan *teaching center* dimana guru menjadi narasumber dari segala pengetahuan yang akan diterima dan diketahui oleh siswa. Sehingga perlu di adakan penelitian dengan menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video) pada subtema makhluk hidup di sekitar kita terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui(1) bagaimana kemampuan mengamati morfologi hewan tanpa menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video) ?.(2) bagaimana kemampuan mengamati morfologi hewan dengan menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video) ?.(3) Adakah pengaruh model berbasis masalah dengan media audio visual (video) padasubtema makhluk hidup di sekitar kita terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual (video)terhadap (1) kemampuan mengamati morfologi hewan tanpa menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video) dengan nilai rata-rata kelas 63.(2) Kemampuan mengamati morfologi hewan dengan menggunakan media audio visual (video) memiliki tes yang lebih tinggi dengan nilai rata-rata kelas 81,8.(3) Ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015. Hal ini diketahui berdasarkan perolehan dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu (10,021) > (2,064) dengan taraf signifikan 5% maka Ho ditolak, sehingga Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini ada pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci : model berbasis masalah, media audio visual (video), morfologi hewan.

I. PENDAHULUAN

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masadepan. Pendidikan hendaknya melihat jauh ke depan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik di masa yang akan datang. Menurut *Buchori* (2001) dalam Khabibah (2006:1), bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) ini adalah masih rendahnya daya serap siswa terhadap pembelajaran yang di berikan guru. Hal ini masih nampak pada hasil belajar siswa yang senantiasa masih dapat di bilang memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat monoton dan tidak menyentuh dunia dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu. Selain itu model dan media pembelajaran yang salah menjadi faktor dari kegagalan dalam proses suatu pembelajaran itu sendiri.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaan di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Adapun Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2000: 10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran yang di anggap cocok untuk saat ini adalah model pembelajaran berbasis masalah, karena model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal. Menurut Dewey

dalam Sudjana (2001:19) berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan.

Burner dalam Dahar (1988:125) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Dalam kaitannya dengan model sistem pengembangan pengajaran, interaksi guru dan siswa dengan menggunakan media dan sumber-sumber belajar siswa. Media audio visual (video) dinilai mampu untuk mempertinggi tingkat keberhasilan guru dalam mencapai proses pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana hasil pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual (video) dalam kegiatan melaporkan hasil pengamatan tentang hewan pada subtema makhluk hidup di sekitar kita terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan? (2) Bagaimana hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual (video) dalam kegiatan melaporkan hasil pengamatan tentang hewan pada subtema makhluk hidup di sekitar kita terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan? (3) Adakah pengaruh dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media audio visual (video) dalam kegiatan melaporkan hasil pengamatan tentang hewan pada subtema makhluk hidup di sekitar kita terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan?

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini yang berfungsi sebagai variabel bebas adalah penerapan model berbasis masalah dengan media audio visual (video)". sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah "kemampuan mengamati morfologi hewan. Teknik penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Postest Desain.* Yang di gambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \; X \; O_2$$

Keterangan:

O_1: nilai *Pre test* (nilai sebelum ada perlakuan)

O_2: nilai *Pos test* (nilai setelah ada perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014-2015. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 hari dan 3 kali pertemuan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran berupa test Jenis test yang digunakan adalah test secara tertulis, yaitu berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal pretest dan 20 soal postest. Untuk cara pemberian nilai dengan memakai skala 1 jika siswa mampu menjawab soal dengan benar, dan skala 0 jika jawaban siswa salah. Dan langkah selanjutnya Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan statistik deskriptif dengan menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5%.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pre-test pada kemampuan mengamati morfologi hewan tanpa menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video) diketahui bahwa siswa kelas IV SDN Gayam 3 memiliki nilai terendah yaitu 40 dan nilai tertinggi yaitu 90, sedangkan untuk hasil yang diperoleh melalui post-test, diketahui bahwa siswa kelas IV SDN Gayam 3 memiliki nilai terendah yaitu 45 dan nilai tertinggi yaitu 100.

Selanjutnya dilakukan Uji-t. Uji-t adalah cara untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh 10,021.

Berdasarkan kriteria, setelah dilakukan analisis data diperoleh keputusan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 10,021>2,064 sehingga ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model berbasis masalah dengan media audio visual (video).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data kelas IV SDN Gayam 3 melalui pre-test atau tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media audio visual (video), diketahui bahwa siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015 dinyatakan kurang menguasai kemampuan menggolongkan makhluk hidup secara sederhana karena kurang dari 75% siswa belum mencapai standar KKM (nilai 70).

Berdasarkan hasil analisis data kelas IV SDN Gayam 3 dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

dengan media audio visual (video), diketahui bahwa siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015 menguasai kemampuan mengamati morfologi hewan, karena lebih dari 75% siswa mencapai standar KKM (nilai 70). Hal ini dapat terjadi karena adanya model pembelajaran yang dapat membantu dan memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Berdasarkan uji hipotesis disimpulkan bahwa "pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015". Pengaruh yang diberikan adalah pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam mengamati morfologi hewan. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dari 63 menjadi 81,8. Hal tersebut juga membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video) dapat mencapai penguasaan materi yang lebih maksimal daripada pembelajaran yang tidak menggunakan model berbasis masalah dengan media audio visual (video).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kemampuan mengamati morfologi hewan dengan media audio visual (video) dengan menggunakan model pembelajan berbasis masalah dengan media audio visual (video) pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri tahun ajaran 2014-2015 dinyatakan tinggi atau sudah maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas 81,8.

Ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengamati morfologi hewan pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014-2015. Hal ini dibuktikan dari t_{hitung} sebesar 10,021 dan t_{tabel} dengan db 24 sebesar 2,064. Hal ini menjelaskan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 10,021 > 2,064, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikansi 5% dan hipotesis kerja (Ha) terbukti benar.

Saran

Para pendidik dapat membaca lebih banyak referensi mengenai model pembelajaran yang inovatif, aktif dan komunikatif yaitu pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran seperti biasanya. Dengan demikian, pendidik mendapatkan gambaran yang tepat dalam

menerapkan proses pembelajaran yang inovatif, aktif dan komunikatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Selain model pembelajaran para pendidik juga harus banyak mempunyai referensi media pembelajaran. Melalui pengetahuan tentang media pembelajaran, para pendidik tidak hanya mengetahui beragam media pembelajaran, pendidik dan calon pendidik juga harus mampu menyesuaikan atau melaraskan media dengan materi pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan maksimal oleh siswa. Melalui langkah tersebut, maka pendidik dan calon pendidik memiliki bekal yang cukup untuk menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam setiap proses pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaan dan dapat meraih prestasi yang diharapkan.

Sarana dan prasarana yang ada di sekolah hendaknya ditingkatkan kualitas dan kuantitasnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan segala macam media pembelajaran yang ada di sekitar sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Alpiokta.Yuce.2013.*Hakikat Perubahan Kurikulum 2013.*(online).tersedia: http://m.kompasiana.com/post/read/589239/1/hakikat-perubahan-kurikulum-2013.html diunduh tanggal 31 juni 2014.

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Yogyakarta: Rineka Cipta.

Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Boga.Adi.2013.*Simbul,Pengertian,dan Rumus.* (online).tersedia:http://adiboga.blogspot.com/2013/08istilah-simbul-pengertian-dan-rumus.html.diunduh tanggal 27 juni 2014.

Gunawan, Imam. 2013. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar.* Yogyakarta: Ombak.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Naili, Rochmatun. 2012. *Media Audio Visual.* (online).tersedia:http://rochmatun-naili.blogspot.com/2012/05/media-audio-visual.html.diunduh tanggal 28 november 2014.

Rustman, Nuryani. 2010. *Materi dan Pembelajaran IPA SD.* Banten: Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learnig.*Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2007. *Pembelajaran Inovatif berorientasi Kontruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.