PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS III SDN SEGAWE TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Progam Studi PGSD

OLEH:

DINA YUNITA

NPM: 12.1.01.10.0223

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

DINA YUNITA

NPM: 12.1.01.10.0223

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS III SDN SEGAWE TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2016

Pembimbing 1	Pembimbing II
Wahid Ibnu Zaman, S.Pd, M.Pd	Prof. Dr. H. Sugiono, M.M
NIDN. 0713078602	NIDN. 0014015706

Skripsi oleh:

DINA YUNITA

NPM: 12.1.01.10.0223

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS III SDN SEGAWE TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Progam Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 4 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahid Ibnu Zaman, M. Pd
2. Penguji I : Nur Salim, S. Pd., MH
3. Penguji II : Prof. Dr. H. Sugiono, M. M

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KEKHASAN BANGSA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS III SDN SEGAWE TAHUN AJARAN 2015/2016

DINA YUNITA
12.1.01.10.0223
FKIP-PGSD
dinayunita882@gmail.com
Wahid Ibnu Zaman dan Sugiono
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar masih tergolong kurang menarik dan monoton. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode konvensional. Sehingga siswa mendapatkan hasil yang kurang baik karena siswa cepat merasa bosan ketika mendengarkan guru berceramah tentang materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut nampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia tanpa menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dan media gambar pada siswa kelas III ?. (2) Bagaimana kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar pada siswa kelas III ?. (3) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar dalam mengenal kekhasan bangsa Indonesia pada pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN Segawe?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan sampel penelitian siswa kelas III SDN 1 dan 2 Segawe. Penelitian menggunakan instrumen berupa perangkat pembelajaran dan tes hasil belajar siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia pada pembelajaran PKn siswa kelas III SDN Segawe tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan (1) Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia didukung media gambar siswa kelas III SDN Segawe tahun ajaran 2015/2016 dapat dinyatakan baik, nilai rata-rata yang diperoleh 83,90 berada di atas KKM yang harus dicapai yaitu 75. (2) Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia tanpa menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dan media gambar siswa kelas III SDN Segawe tahun ajaran 2015/2016 dapat dinyatakan kurang baik, nilai rata-rata yang diperoleh 75,95. (3) Diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,377 > 0,413 pada taraf signifikan 1% dan nilai sign. (2 tailed) lebih dari 0,01 (0,023 > 0,01) sehingga H_0 diterima sedangkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,377 > 0,320 pada taraf signifikan 5% dan nilai sign. (2 tailed) kurang dari 0,05 (0,023 < 0,05) sehingga H_0 ditolak.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Probing Prompting*, Media Gambar, Kemampuan, Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan pada hakikatnya adalah pendidikan yang dilakukan oleh masyarakat umum. Pendidikan seperti ini sudah ada semenjak manusia di muka bumi (Made Pidarta, 2007: 2). Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan dasar dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 Ayat 1 dikutip dari Made Pidarta, 2007 meliputi:

1. Kecerdasan
2. Pengetahuan
3. Kepribadian
4. Akhlak mulia
5. Ketrampilan untuk hidup mandiri
6. Mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Agar tercapainya tujuan pendidikan, maka salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan kecakapan siswa didalam mengikuti pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik, serta memiliki kecakapan yang memberi bekal kepada para siswa agar mandiri dalam hidup bermasyarakat.

Pada hakikatnya adalah pembelajaran yang efektif dapat terealisasi jika guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan metode dan model pembelajaran yang tepat, selain itu guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting, salah satunya yaitu sebagai fasilitator.

Sebagai fasilitator guru kelas III SDN Segawe harus memiliki ketrampilan memilih dan menggunakan metode dan model pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran efektif, khususnya pada materi mengenal kekhasan bangsa Indonesia. Penggunaan metode, media dan model yang efektif diharapkan tugas guru sebagai ujung tombak pendidikan dapat memberikan materi atau teori dengan menggunakan berbagai metode, media, termasuk menanamkan disiplin dalam belajar dan berlatih, dengan harapan subyek didikan yaitu siswa akan mampu mencapai prestasi yang baik. Selain itu agar mendorong siswa untuk berfikir lebih kreatif dan tidak merasa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran.

Namun kenyataannya yang sering terjadi selama ini, tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa materi PKn adalah pelajaran yang membosankan. Permasalahan yang timbul adalah guru kelas III tidak menggunakan media agar siswa lebih memahami materi, guru kelas III SDN Segawe kurang dapat mendorong siswa untuk dapat mengikuti apa yang disampaikan dengan baik, kurangnya keterlibatan siswa dan strategi yang kurang menarik dalam pembelajaran. Pada dasarnya siswa ingin berhasil. Mereka lebih mengharapkan sukses dari pada kegagalan. Keberhasilan siswa akan membentuk masa depan yang meyakinkan.

Kondisi pembelajaran PKn seperti ini akan menimbulkan kebosanan bagi siswa. Siswa tidak dapat melihat hubungan antara materi pelajaran yang telah dipelajari dengan kehidupan siswa. Dengan demikian

pelajaran PKn menjadi tidak menarik, tidak disenangi dan dengan sendirinya pelajaran PKn terasa sangat membosankan karena hanyalah dilakukan dengan cara ceramah kemudian siswa menghafal.

Pada umumnya pembelajaran PKn di sekolah-sekolah menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan suatu cara penyajian bahan atau penyampaian bahan secara lisan dari guru (Toto Rahmat, 2011: 5.18). Berbeda dengan metode ceramah, model pembelajaran *probing prompting* merupakan salah satu model pembelajaran yang kegiatannya banyak berpusat pada siswa.

Dalam pembelajaran *probing prompting* ini, siswa dituntut selalu aktif, artinya siswa harus mengaitkan pengalaman yang diketahuinya dengan pengalaman baru sehingga menjadi pengetahuan baru untuk siswa. Dari sini diharapkan agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan serta keterampilannya, sehingga lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran PKn. Model pembelajaran *probing prompting* diharapkan memancing siswa untuk menemukan pengetahuan baru yang diperoleh dari pengalaman siswa yang dihubungkan ke dalam pengetahuan baru siswa.

Berdasarkan penelitian ini, materi yang dipilih adalah materi dengan kompetensi dasar mengenal kekhasan bangsa Indonesia. Karena dari pengalaman peneliti, siswa sering mengalami kesulitan dan kurang dapat memahami materi tentang kakhasan bangsa Indonesia. Khususnya pada siswa kelas III SD Negeri Segawe Tulungagung.

Dari uraian di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia pada pembelajaran PKn kelas III SD Negeri Segawe tahun ajaran 2015/2016".

II. METODE

Langkah-langkah yang digunakan dalam metode penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi instrumen penelitian
b. Pengambilan data dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
c. Analisis data hasil belajar
d. Pengujian hipotesis.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

a. Pembelajaran PKn Siswa Kelas III SD Negeri Segawe Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Didukung Media Gambar.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata *pretest* sebesar 55,75 pada saat *postest* meningkat menjadi 75,95, sehingga peningkatannya sebesar 20,20. Nilai KKM yang digunakan pada pembelajaran PKn yaitu 75. Jika dipersentasikan terdapat 50% siswa memperoleh nilai di atas KKM, dan 50% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Ternyata siswa yang mendapat nilai di atas KKM sama dengan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Pada saat proses pembelajaran guru memberikan *pretest* pada siswa, setelah itu memandu siswa untuk membaca buku pelajaran yang sudah disediakan sekolah. Selanjutnya guru bertanya pada siswa apakah ada materi yang belum dimengerti. Terdapat beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan. Selanjutnya guru memberikan lembar *postest* pada siswa.

b. Pembelajaran PKn Siswa Kelas III SD Negeri Segawe Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Didukung Media Gambar.

Hasil penelitian kelas eksperimen telah diketahui nilai rata-rata *pretest* 56,80 setelah dilakukan *postest* 83,90 sehingga peningkatannya sebesar 27,1. Nilai KKM yang digunakan pada pembelajaran PKn yaitu 75. Jika dipersentasikan terdapat 75% siswa memperoleh nilai di atas KKM, dan 25% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Ternyata siswa yang mendapat nilai di atas KKM lebih banyak dari pada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Sehingga dapat dinyatakan pembelajaran menggunakan model *probing prompting* didukung media gambar sangat baik.

Pada saat proses pembelajaran guru memberikan lembar *pretest* kepada siswa, kemudian guru menampilkan media gambar dan melakukan tanya jawab pada siswa secara individu secara bergantian dengan memberikan permasalahan. Pada proses pembelajaran menggunakan model *probing prompting* ini, siswa ditekankan lebih aktif berfikir dan mau mengungkapkan pendapatnya masing-masing. Untuk tahap terakhir guru memberikan lembar *postest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah proses pembelajaran.

c. Perbedaan pembelajaran PKn Siswa Kelas III SD Negeri Segawe yang Menggunakan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Didukung Media Gambar Dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Didukung Media Gambar.

Berdasarkan hasil penelitian *postest* diketahui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 83,90 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 75,95, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih 7,95. Dari tabel uji-t diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 1% (2,377 > 0,314) dan nilai signifikansi sign. (2 tailed) lebih dari 0,01 (0,023 > 0,01) maka H_o diterima, sedangkan pada taraf signifikansi 5% (2,377 > 0,320) dan nilai signifikansi sign. (2 tailed) kurang dari 0,05 (0,023 < 0,05) maka H_o ditolak. Sehingga terdapat perbedaan skor hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia tanpa menggunakan model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar pada pembelajaran PKn siswa kelas III SDN Segawe tahun ajaran 2015/2016 dapat dinyatakan kurang baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang cenderung rendah, jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.
2. Kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar pada pembelajaran PKn siswa kelas III SDN Segawe tahun ajaran 2015/2016 dapat dinyatakan baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata yang cenderung lebih tinggi, banyak

siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

3. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan "ada perbedaan yang signifikan penggunaan model pembelajaran *probing prompting* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia pada pembelajaran PKn kelas III SDN Segawe tahun ajaran 2015/2016", dengan koefisien pengaruh positif 11,48%.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Pidarta, Made.2007. *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Kineke Cipta.

Rahmat, Toto. 2011. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.