

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD LabSchool Unesa Surabaya

Masrifatul Ahadiyah¹, M. Thamrin Hidayat², Syamsul Ghufron³, Akhwani⁴
Prodi PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya¹²³⁴
masrifatulakhadiyah0@gmail.com¹, pmksthamrin@gmail.com²,
syamsulghufron@unusa.ac.id³, akhwani@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini mengenai pembelajaran berbasis masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi siklus hidup makhluk hidup pada mata pelajaran IPA di SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *one group experiment*. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 19 siswa dan dengan teknik sampling total yang artinya semua anggota populasi digunakan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pre-test* dan *post-test* dengan soal pilihan ganda berjumlah 10 butir. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Data dari penelitian ini di uji dengan menggunakan statistik parametrik *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan hasil uji validasi perangkat serta uji coba lapangan mendapatkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada nilai *pre-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 74,21 sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 87,37. Terdapat peningkatan sebesar 13,16. Peningkatan tersebut signifikan dalam memaksimalkan kualitas belajar siswa di SD LabScool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup di SD LabScool Unesa Lidah Wetan Surabaya.

Kata kunci : Model pembelajaran berbasis masalah, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik yang direncanakan atau di desain, di laksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013: 3). Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan orang yang belajar dan orang yang mengajar dengan berbagai faktor pendukung agar tercapai tujuan yang diinginkan.

Secara umum, tujuan pembelajaran tersebut dapat dilihat dari hasil belajarnya, yang mencakup tiga aspek: yakni aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan. Pengertian hasil belajar menurut Susanto (2013: 5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah ditempuhnya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat diamati dari pengetahuan seseorang yang bertambah, sikap seseorang yang berubah ke arah yang positif, serta keterampilan seseorang yang bertambah. Salah satu faktor eksternal pendukung proses pembelajaran yaitu model pembelajaran yang digunakan. Agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Terdapat banyak model pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Rusman dalam Fathurrohman (2017: 112), model pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru yang berhubungan dengan permasalahan tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran, khususnya mata pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa misalnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (Susanto, 2013: 165). Menurut Susanto, mata pelajaran IPA merupakan

pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA.

Kenyataan yang ada saat ini siswa usia SD sudah mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. Mereka mencoba berbagai cara untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapinya. Fenomena tersebut yang mendasari keingintahuan peneliti apakah jika dalam pembelajaran di sekolah diselipkan suatu permasalahan dengan suatu model pembelajaran berbasis masalah dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada materi siklus hidup makhluk hidup mata pelajaran IPA di SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif memiliki beberapa metode penelitian, salah satunya yaitu metode eksperimen. Eksperimen merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lainnya. Sebelum peneliti mengadakan penelitian, peneliti menyusun Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Bahan Ajar berupa Lembaran Kegiatan Siswa dan *pretest-posttest*. Sebelum silabus digunakan silabus telah di validasi oleh dua dosen pakar pendidikan untuk melihat validitas dari silabus, apa sudah valid atau tidak. Sebelum pelaksanaan pembelajaran di lakukan peneliti melakukan kegiatan *pretest* terlebih dahulu.

Menurut Arifin (2012: 77), jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group experiment* dalam bentuk *One-group pre-test and post-test design*. Desain ini dikenal pula sebagai desain “sebelum dan sesudah” dengan struktur desain sebagai berikut:

O1 X O2

Huruf X adalah perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut. Perlakuan yang dimaksud berupa model pembelajaran berbasis masalah, dan untuk O1 adalah *pretes* dan didapatkan hasil tes. Sedangkan O2 adalah *post-test* atau observasi yang dilakukan setelah model pembelajaran berbasis

masalah. Pengaruh perlakuan X dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil *pre-tes* O1 dan O2 sebagai *post-test* dalam situasi terkontrol.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Labschool Unesa Lidah Wetan Surabaya Jl. Citraraya Unesa Rd, Lidah Wetan Surabaya. Pengambilan data awal dilakukan pada tanggal 14 November 2019. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada semester genap bulan Januari 2020.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya yang berjumlah 19 siswa dengan rincian 6 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Sedangkan untuk penentuan sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling total atau sensus. Menurut Sugiyono (2019: 155), sampling total atau sensus adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua apabila sampel digunakan seluruhnya disebut dengan sampel jenuh . Penelitian ini menggunakan seluruh anggota populasi yakni seluruh siswa kelas IV SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu hasil tes. Tes menurut Arifin (2012: 226), adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Sedangkan Uno (2014: 111) menjelaskan *achievement test* (tes hasil belajar) adalah tes yang digunakan untuk mengukur kepuasan dan kecakapan individu dari berbagai bidang pengetahuan. Jenis *achievement test* terdiri atas (1) tes standar atau tes baku, yaitu tes yang dipublikasikan dan telah disiapkan oleh para ahli secara cermat serta mencakup tujuan akademis yang lazim bagi sekolah-sekolah pada umumnya, (2) tes buatan guru adalah tes yang disusun oleh guru berdasarkan taksonomi yang ingin diukur dari unjuk kerja seseorang setelah mempelajari sesuatu. Fungsi *achievement test* yakni untuk mengukur kemampuan seseorang dalam bidang tertentu. Bentuk tes ini terdiri dari tes objektif dan esai.

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan yaitu hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Item tes pilihan ganda memiliki semua persyaratan sebagai tes yang baik, yakni dilihat dari segi objektivitas, reliabilitas, dan daya pembeda antara siswa yang berhasil dengan siswa yang gagal (Sukardi, 2008). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik

statistik deskriptif. Menurut Arifin (2012: 251), statistik deskriptif atau statistik deduktif adalah statistik yang mempunyai tugas untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data, kemudian menyajikannya dengan baik. Kegiatan statistik deskriptif meliputi pengklasifikasian data, penyajian data, baik dengan tabel maupun dengan grafik (grafik batang, garis, gambar). Data dari penelitian ini di uji dengan menggunakan statistik parametrik *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran berbasis masalah. Uji parametrik *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan. Sebelum dilakukan uji *paired sample t-test*, terlebih dahulu harus diketahui apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai $\alpha <$ nilai (Sig.) maka data berdistribusi normal. Menurut Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil *output* SPSS, adalah jika nilai Sig. (*2-tailed*) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan jika nilai Sig. (*2-tailed*) $>$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi:

Silabus

Silabus merupakan suatu bentuk penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar ke materi pokok pembahasan, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi. Validasi silabus mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup telah divalidasi oleh pakar seperti pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Silabus Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup

No	Indikator	Skor
1	Jumlah item	15
2	Jumlah skor	55
3	Rata-rata	3,67
4	Kriteria	Sangat baik

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil pengembangan silabus dengan materi siklus hidup makhluk hidup didapatkan bahwa skor rata-rata dari hasil validasi oleh dua pakar adalah 3,67 yang berarti silabus dapat dikategorikan dalam kategori sangat baik sesuai dengan skala likert menurut Widoyoko (2015: 69) yaitu rentang 3,50-4,00 dikategorikan sangat baik, rentang 2,50-3,49 dikategorikan baik, rentang 1,50-2,49 dikategorikan cukup dan rentang 1,00-1,49 dikategorikan kurang baik. Penilaian pada silabus dapat dikategorikan sangat baik karena sesuai dengan ketentuan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dalam menetapkan silabus yang akan dipakai.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan bentuk penjabaran dari silabus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses mengajar dalam waktu satu kali pertemuan. Selain adanya kegiatan pembelajaran, RPP juga memuat lembar penilaian yang dapat memudahkan guru untuk menilai siswanya selama proses belajar mengajar berlangsung. Berikut tabel perbaikan RPP sebelum dan sesudah direvisi oleh pakar seperti pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup

No	Indikator	Skor
1	Jumlah item	27
2	Jumlah skor	95,5
3	Rata-rata	3,54
4	Kriteria	Sangat baik

Tabel 2 di atas dapat menunjukkan bahwa rata-rata dari validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada materi siklus hidup makhluk hidup adalah 3,54 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kategori sangat baik ini dapat diartikan bahwa RPP yang dibuat oleh peneliti telah memuat aspek penilaian yang dinilai oleh para pakar, antara lain: 1) tujuan pembelajaran merupakan hasil dari penjabaran dari indikator, 2) bahasa yang digunakan dalam RPP mudah dipahami, 3) alokasi waktu sesuai dengan jam pelajaran yang digunakan yakni 2 x 35 menit, dan 4) model pembelajaran yang digunakan adalah dengan model pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian RPP yang telah dibuat peneliti sudah layak untuk digunakan dalam

pembelajaran, akan tetapi masih perlu adanya perbaikan pada kegiatan pembelajaran. Kelayakan karena peneliti menggunakan aturan yang sudah ditetapkan oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016.

Bahan Ajar dan Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa merupakan bentuk panduan untuk siswa pada kegiatan pembelajaran yang mana pembelajarannya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. LKS juga divalidasi oleh pakar dengan hasil pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Validasi Bahan Ajar dan LKS Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup

No	Indikator	Skor
1	Jumlah item	16
2	Jumlah skor	57,5
3	Rata-rata	3,59
4	Kriteria	Sangat baik

Tabel 3 di atas dapat menunjukkan bahwa rata-rata dari validasi lembar kegiatan siswa pada materi siklus hidup makhluk hidup adalah 3,59 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kategori sangat baik artinya semua aspek yang meliputi format, bahasa, dan isi LKS mendapatkan skor 3 dan 4. Diharapkan LKS dapat menjadi sumber belajar dan mendorong siswa untuk dapat mencari informasi serta mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kelayakan bahan ajar dan Lembar Kerja Siswa sesuai karena peneliti menggunakan aturan yang sudah ditetapkan oleh Permendikbud No. 22 Tahun 2016.

Soal *Pre-test*

Soal *pre-test* merupakan soal yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan materi pelajaran. Dalam penelitian ini soal tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir. Sebelum digunakan, soal *pre-test* juga divalidasi oleh pakar. Berikut tabel validasi soal *pre-test* oleh dua pakar:

Tabel 4 Validasi Soal *Pre-test* Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup oleh Pakar Pertama

No	Indikator	Skor
1	Jumlah item	3
2	Jumlah skor	9
3	Rata-rata	3

4	Kriteria	Baik
---	----------	------

Dari Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa semua 10 butir soal *pre-test* dapat digunakan dengan revisi kecil. Kesalahan penulisan berupa penggunaan huruf kapital dan tanda bacanya. Hasil validasi tes baik karena peneliti juga dalam membuat tes mengacu pada cara membuat tes yang baik dan benar berdasarkan ketentuan Permediknas No. 23 tahun 2016.

Hasil Belajar

Penelitian ini menggunakan uji coba satu kelas sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Dari data hasil belajar kelas sebelum perlakuan, pada pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Diperoleh hasil belajar *pre-test* yang diukur dengan menggunakan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Jika jawaban benar memperoleh skor 10 dan jika jawaban salah maka memperoleh skor 0. Kemudian siswa diberikan perlakuan model pembelajaran berbasis masalah. Setelah pembelajaran dengan model berbasis masalah, kembali diukur hasil belajar siswa dengan *post-test* menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang serupa dengan *pre-test* tetapi dengan nomor soal yang berbeda. Penilaian *post-test* sama dengan *pre-test* yaitu jawaban benar memperoleh skor 10 dan jawaban salah maka memperoleh skor 0.

Berikut tabel hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5 Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Siswa	Nilai	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	40	90
2	50	70
3	80	90
4	60	70
5	70	90
6	100	100
7	100	100
8	90	100
9	70	100
10	70	80

11	80	90
12	50	70
13	70	70
14	50	60
15	70	80
16	90	100
17	70	100
18	100	100
19	100	100

Dari data hasil belajar kelas sebelum dan sesudah perlakuan di atas kemudian diuji dengan menggunakan SPSS versi 16.0 sebagai berikut:

Uji Normalitas

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Sminorv Test

		pretest	posttest
N		19	19
Normal Parameters ^a	Mean	74.2105	87.3684
	Std. Deviation	1.8949E1	1.3679E1
Most Extreme Differences	Absolute	.167	.243
	Positive	.167	.178
	Negative	-.149	-.243
Kolmogorov-Smirnov Z		.727	1.060
Asymp. Sig. (2-tailed)		.665	.211

Test distribution is normal

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai sig. lebih besar dari nilai α (0,05) maka data penelitian berdistribusi normal. Hasil SPSS data di atas menunjukkan nilai sig. 0,665 dan 0,211 lebih besar dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
1.691	1	36	.202

ANOVA

nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1644.737	1	1644.737	6.022	.019
Within Groups	9831.579	36	273.099		
Total	11476.316	37			

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig. lebih kecil dari nilai α (0,05) maka dikatakan bahwa varians dari dua kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Hasil sig. data di atas adalah 0,202 lebih besar dari 0,05 artinya data dari dua kelompok adalah sama (homogen).

Uji Reliabelitas

Tabel 8 Hasil Uji Reliabelitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	19	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	19	100.0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.819	2

Menurut Sujarweni (2014: 193) dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabelitas adalah jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0.60 maka tes dinyatakan reliabel atau konstan. Dari tabel uji reliabelitas di atas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,819 lebih besar dari 0,60 yang artinya tes reliabel.

Sebelum diterapkan model pembelajaran berbasis masalah, hasil belajar siswa yang diukur dengan *pre-test* mendapatkan rata-rata sebesar 74,21. Dengan diberikannya model pembelajaran berbasis masalah yang di desain dengan bentuk diskusi kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5, siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan senang. Masing-masing kelompok diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa mampu mendiskusikan dengan teman kelompoknya dan mengutarakan pendapatnya sesuai dengan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari model pembelajaran berbasis masalah tersebut peneliti memberikan soal *post-test* yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 87,37. Sehingga diketahui terdapat peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 13,16.

Hasil belajar mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai dari beberapa penelitian diantaranya penelitian oleh Gijsselaers, Novi Triana Lestari Bandi, dkk, dan Dewi Mas'ula, dkk tentang pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar.

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar

Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 9 Hasil Uji Paired T Test

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	74.2105	19	18.94899	4.34720
	postrest	87.3684	19	13.67971	3.13834
<i>Paired Samples Correlations</i>					
		N	Correlation	Sig.	
	Pair 1 pretest & postest	19	.731	.000	

Paired Samples Test

		Paired Differences							
			Std.	95% Confidence		t	df	Sig. (2-tailed)	
Mean	Std. Deviation	Mean	Error	Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1									
pretest-									
posttest	-1.315E1	12.93257	2.96694	-19.39120	-6.92459	-4.435	18	.000	

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru. Salah satunya yaitu dengan mengubah model pembelajaran sesuai materi yang diajarkan. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup di SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya.

Berdasarkan Tabel 9 di atas diketahui bahwa nilai korelasi antara 2 variabel tersebut adalah 0,731 artinya hubungan kuat dan positif. Sedangkan nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari nilai α (0,05) atau menolak H_0 yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran siswa diberikan soal *pre-test* sebelum diberi materi dengan model pembelajaran berbasis masalah dan soal *post-test* setelah pembelajaran.

Hasil uji hipotesis sesuai dengan hipotesis awal yang menyatakan bahwa ada pengaruh hasil belajar dengan digunakannya model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas IV SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 74,21 dan nilai *post-test* sebesar 87,37 sehingga dapat diketahui selisihnya berupa rata-rata peningkatan yang diperoleh siswa antara sebelum dan sesudah digunakannya model pembelajaran.

SIMPULAN

Analisis penelitian pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup di SD LabSchool Unesa Lidah Wetan Surabaya mendapatkan hasil sebagai berikut: nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada nilai *pre-test* memperoleh hasil rata-rata

sebesar 74,21 sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 87,37. Terdapat peningkatan sebesar 13,16. Peningkatan tersebut signifikan dalam memaksimalkan kualitas belajar siswa di SD LabScool Unesa Lidah Wetan Surabaya.

Dari hasil uji statistik dapat diketahui bahwa nilai korelasi antara 2 variabel tersebut adalah 0,731 artinya hubungan kuat dan positif. Sedangkan nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari nilai α (0,05) atau menolak H_0 yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup di SD LabScool Unesa Lidah Wetan Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendiknas No. 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Uno, Hamzah B., Koni, Satria. (2014). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, Eko Putro. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Malang: Pustaka Pelajar.