

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SD KELAS IV SD 48 KOTA TERNATE

¹Nurhamsa Mahmud, ²Rita Samad

^{1,2}Program Studi PAUD Universitas Khairun

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah dapat meningkatkan aktivitas kreativitas peserta didik. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah, penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 4 SD 48 Kota Ternate dengan jumlah siswa 31 orang metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan keas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri 4 tahap yakni: 1. Tahap perencanaan, 2. Tahap pelaksanaan, 3. Tahap pengamatan, 4. Tahap refleksi. Untuk data hasil belajar melalui tes kemudian dianalisis menggunakan deskriptif dan presentase. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan penerapan pembelajaran berbasis masalah mengalami peningkatan yang signifikan dilihat dari siklus I tindakan I pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah mencapai nilai 45,25% kemudian pada hasil tes belajar belum ada siswa yang mencapai nilai KKM. Kemudian pada tindakan II siklus I pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah mencapai nilai 51,29, dan pada tes hasil belajar 9,42%. Selanjutnya pada siklus II pada tindakan I pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah mencapai nilai 58,52 dan pada hasil tes belajar mencapai 35,87%. kemudian pada siklus II tindakan II pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah mencapai nilai 49,13% dan pada tes hasil belajar sudah mencapai nilai 80,16%. sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 42 Kota Ternate.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis masalah, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan suatu bangsa pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan Negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Masyarakat Indonesia dengan laju perkembangannya masih menghadapi masalah pendidikan yang berat, terutama berkaitan dengan kualitas, relevansi dan efisiensi pendidikan. Karena pendidikan diarahkan pada pembentukan manusia yang diidamkan, sosok manusia yang diharapkan adalah manusia yang mampu mandiri dan bertanggung jawab.

Pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan di tingkat selanjutnya, haruslah mampu berfungsi mengembangkan potensi diri peserta didik dan juga sikap serta kemampuan dasar yang diperlukan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, terutama untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam masyarakat, baik dari sisi ilmu pengetahuan, teknologi, sosial maupun budaya, di tingkat lokal maupun global. Kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik menjadi tujuan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Meningkatkan proses pembelajaran harus dilaksanakan demi tercapainya tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar. Karena inti dari peningkatan mutu pendidikan adalah terjadinya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. menurut pendapat Buner dalam Trianto (2010 : 6) menjelaskan bahwa berusaha sendiri untuk pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Dengan demikian proses pembelajaran akan lebih kreatif, inovatif dalam wawasan pengetahuan siswa dan implementasinya dapat meningkatkan aktivitas kreativitas peserta didik.

Perkembangan dan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Sanjaya (2006: 14) dalam proses mengajar terdapat kegiatan membimbing siswa agar siswa berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya melatih ketrampilan baik ketrampilan intelektual maupun ketrampilan motorik sehingga siswa dapat dan berani hidup dimasyarakat yang cepat berubah dan penuh persaingan, memotivasi siswa agar dapat memecahkan berbagai persoalan hidup dalam masyarakat yang penuh tantangan dan rintangan dan membentuk siswa memiliki kemampuan inovatif dan kreatif.

Proses belajar mengajar yang efektif perlu adanya cara berpikir secara terarah dan jelas akan apa yang dipelajari. Disinilah peranan pendidikan memberikan suatu konsep cara belajar yang efektif. Antisipasi dari para guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa untuk mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Menurut Mulyasa (2004) pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan sedangkan dalam UU No. 20 tahun 2003.

Dalam matapelajaran IPA memiliki karakteristik yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam seperti pendapat Kamardana (2007: 83) IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPA di kelas IV belum memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini terlihat pada hasil akhir pembelajaran, yakni 45% dari 31 siswa mencapai nilai yang sesuai dengan KKM sedangkan 65% lainnya belum mencapai nilai KKM, artinya, ada 16 siswa yang belum tuntas mencapai nilai 60, dan 2 siswa lainnya mencapai nilai 50, sementara KKM mata pelajaran adalah 70.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media gambar. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

A. Pengertian Belajar

Slameto (1995:2) mengemukakan, "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, selanjutnya menurut Sutikno (2007: 5) menjelaskan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian menurut Hakim dalam Fahturrohman dan Sutikno (2007: 6), menjelaskan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya.

Dalam belajar yang terpenting adalah belajar harus memperoleh dengan usaha sendiri. Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991:121) pengertian belajar jika

dilihat secara psikologi adalah suatu proses perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sejalan dengan itu menurut Sardiman (2006: 20-21) dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pengertian pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*)

Pembelajaran berbasis masalah menurut Moffit (Depdiknas, 2002: 12) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan 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 esensi dari materi pelajaran.

Arends (2010: 326) mendefinisikan metode pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) sebagai suatu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengorganisasikan kurikulum dengan pembelajaran kontekstual dalam situasi dan masalah nyata sehari-hari pembelajaran dengan metode ini siswa lebih aktif dan berhubungan dengan satudengan yang lain tanpa terpecah-pecah, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil, berdiskusi dengan tanggung jawab untuk belajar bersama. Prosesnya dapat membangun berpikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah.

Arends (dalam Abbas, 2000: 12) menyatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning/PBL*) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. Pendekatan ini mengutamakan proses belajar dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri.

Pembelajaran berdasarkan masalah penggunaannya di dalam tingkat berpikir lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar (Abbas, 2000:12). Guru dalam model pembelajaran berdasarkan masalah berperan sebagai penyaji masalah, peranannya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah dan pemberi fasilitas jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan membimbing pertukaran gagasan. Pembelajaran berdasarkan masalah juga dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan aktivitas belajar siswa, baik secara individual maupun secara kelompok. Di sini guru berperan sebagai pemberi rangsangan, pembimbing kegiatan siswa, dan penentu arah belajar siswa (Nurhayati Abbas, 2000:12).

Pembelajaran berbasis masalah menggunakan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan, 2000). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam kaitannya dengan lingkungan adalah suatu

pendekatan pembelajaran yang diawali dengan menghadapkan siswa dalam masalah lingkungan.

Konsep dasar dan prinsip pembelajaran berbasis masalah

Pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitan yang sangat tinggi dan tingkat berpikir yang lebih tinggi pula, guru harus dapat memberi ketrampilan yang dapat digunakan tempat kerja, guru akan gagal apabila menggunakan proses pembelajaran yang tidak mempengaruhi pembelajaran sepanjang hayat. Menurut Boud dan Feletti (dalam Rusman 2012: 230), pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Selanjutnya menurut (Hartono 2012: 114) pembelajaran berbasis masalah adalah merupakan proses pembelajaran menghadapkan siswa pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran.

Karakteristik dan tujuan model pembelajaran berbasis masalah

Menurut Tan dalam Rusman (2012: 232) ada sepuluh karakteristik pembelajaran berbasis masalah, diantaranya: 1) permasalahan yang menjadi *sarting poin* dalam belajar; (2) permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunianya yang tidak terstruktur; (3) permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*); (4) permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi, kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar; (5) belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama; (6) pemanfaatan sumber ilmu pengetahuan yang beragam, yang penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah; (7) belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif; (8) pengembangan ketrampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan; (9) keterbukaan proses pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; (10) pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* dan pengalaman siswa dan proses belajar.

Tujuan dari penggunaan model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah siswa mampu berpikir kritis terhadap suatu masalah, mampu menyelesaikan masalah dengan mandiri, dan mampu menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Siswa juga diharapkan mampu menemukan berbagai pemecahan dalam masalah yang dihadapi agar siswa itu benar-benar paham akan masalah yang dihadapi. Menentukan Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah.

Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah menurut Arenns terdapat 5 langkah yaitu (1) presentase masalah yaitu guru merangsang siswa dengan memaparkan permasalahan yang mengandung isu konflik, guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan masalah yang relevan berkaitan dengan keseharian siswa sesuai dengan materi guru membangkitkan ketertarikan atau dengan rasa ingin tahu siswa pada masalah yang akan dibahas; (2) merencanakan investigasi, yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merencanakan investigasi dan memutuskan sumber informasi yang akan dikumpulkan memahami masalah dan strategi yang akan diambil siswa sendiri serta mendiskusikannya dalam kelompok masing-masing, guru menyiapkan sumber belajar dan pendukung; (3) pelaksanaan investigasi yaitu guru merangsang siswa untuk menginvestigasi masalah yang berkaitan dengan keseharian siswa atau berdasarkan

masalah yang didapatkan siswa melalui koran atau televisi dan lain-lain. Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara individu untuk mempresentasikan masalah kesehariannya berkaitan dengan materi yang akan dibahas untuk menemukan informasi yang relevan yang dapat didiskusikan dalam kelompok belajar, guru dan siswa memonitor perkembangan dari hasil penyelesaian siswa belajar untuk memonitor dirinya sendiri pemahamannya dan proses belajar yang dilakukan siswa diarahkan membuat catatan untuk mencatat informasi selama diskusi, dan guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dari pemecahan masalah yang telah didiskusikan. (4) mendemonstrasikan hasil belajar, guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil belajarnya, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan debat pendapat dengan kelompok lain dengan argumentasi yang tepat dengan sikap yang sopan dan bertanggung jawab, siswa diberi kesempatan untuk menyiapkan presentasi sesuai pilihan kelompok masing-masing; (5) tahap refleksi dan tanya jawab yaitu guru dan siswa merefleksikan pengetahuan dan ketrampilan yang mereka miliki dan diperoleh. Metode pembelajaran yang dilakukan dan dikontribusi masing-masing siswa dalam kelompok belajar. Guru dan siswa aktif dalam tanya jawab sebagai respons terhadap proses pembelajaran dan pemahaman mengenai konsep yang dipelajari berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, guru dan siswa menarik kesimpulan dan membuat rangkuman mengenai materi yang telah diberikan.

B. Hasil Belajar

Melalui proses belajar mengajar diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya. Dengan demikian Menurut Sudjana (2001: 22.), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil peristiwa belajar dapat muncul dalam berbagai jenis perubahan atau pembuktian tingkah laku seseorang. Selanjutnya menurut Slameto (dalam Emarita, 2001: 23.) menyatakan: "hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri".

Hasil belajar diperoleh setelah adanya evaluasi. Mulyasa (2007) menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi. Hasil belajar ditunjukkan dengan prestasi belajar yang merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai factor. Menurut Syah (2006: 145) secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Sementara menurut Slameto (2003: 54–72) faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah (1) Faktor-faktor internal: Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan), Kelelahan. (2) Faktor-faktor eksternal: *keluarga, sekolah, masyarakat*.

Selanjutnya menurut Caroll dalam Angkowo dan Kosasih (2007: 51), bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Gagne, (1998: 49-55) menerangkan bahwa hasil belajar yang berkaitan dengan lima kategori tersebut adalah: (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, (5) sikap.

Menurut Bloom (1976: 201-207) membagi hasil belajar menjadi kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kawasan *kognitif* berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan. Kawasan *afektif* menggambarkan sikap-sikap, minat dan nilai serta pengembangan. Kawasan *psikomotor* adalah kemampuan-kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak. Sementara itu Sudjana (1995: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Gagne (1997: 47-48) mengelompokkan hasil belajar menjadi lima bagian dalam bentuk kapabilitas yakni (1) informasi verbal. (2) ketrampilan intelektual. (3) strategi kognitif, (4) sikap. (5) ketrampilan motoris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom Action research* (CAR) sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas yakni memperbaiki suatu kondisi yang belum baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, dengan melalui empat prosedur (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi.

Prosedur penelitian

Siklus I

1. Tahap Perencanaan
 - a. Membuat RPP dengan mengintegrasikan model pembelajaran berbasis masalah.
 - b. Memuat pedoman observasi dan wawancara.
 - c. Membuat soal tes akhir siklus untuk siswa.
2. Tahap Melakukan Tindakan
 - a. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan perencanaan dan menggunakan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yakni (1) presentase masalah, (2) merencanakan investigasi, (3) pelaksanaan investigasi (4) mendemonstrasikan hasil belajar dan menyajikan media gambar yang sudah disediakan sesuai dengan materi.
 - b. Melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan tindakan.
 - c. Mengumpulkan data pelengkap lain mendukung proses pembelajaran.
3. Tahap Pengamatan
 - a. Melakukan observasi terhadap aktivitas guru yang diisi oleh observer sesuai lembar pengamatan.
 - b. Melakukan observasi terhadap aktivitas siswa diisi oleh observer sesuai lembar pengamatan.
4. Tahap Reflksi
 - a. Mengamati perubahan yang terjadi terhadap tindakan guru dan kegiatan siswa setelah tindakan kedua.

b. Evaluasi tindakan.

Peneliti dan kolaborator mengevaluasi proses pembelajaran siklus I hasil penelitian siklus I diandingkan dengan indikator keberhasilan ternyata belum tercapai, maka penelitian dilanjut ke siklus II.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan.
 - a. Hasil refleksi dievaluasi, didiskusikan dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.
 - b. Mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung.
 - c. Merancang perbaikan berdasarkan refleksi siklus I.
2. Tahap Tindakan Pelaksanaan
 - a. Melakukan analisis penerapan pembelajaran berbasis masalah.
 - b. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan perencanaan dan menggunakan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yakni (1) presentase masalah, (2) merencanakan investigasi, (3) pelaksanaan investigasi (4) mendemonstrasikan hasil belajar dan media gambar sesuai dengan materi.
3. Tahap Pengamatan
 - a. Mengamati kegiatan pembelajaran siswa dan siklus perencanaan kedua.
 - b. Mencatat perubahan yang terjadi, dan pengumpulan data tindakan kedua.
4. Tahap Refleksi
 - a. Mengadakan pertemuan antara peneliti dan kolaborator untuk membahas hasil tindakan.
 - b. Mengevaluasi kegiatan guru yang belum atau sudah optimal.
 - c. Mengevaluasi antusias siswa dalam proses pembelajaran.
 - d. Mengevaluasi tindakan.

Dari tahap kegiatan siklus I dan II yang diharapkan ada perubahan pada matapelajaran IPA

1. Siswa memiliki kemampuan dan kreativitas serta selalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Guru memiliki kemampuan dan merancang pembelajaran dalam mata pelajaran IPA
3. Terjadinya peningkatan prestasi siswa.

Untuk lebih menjamin keakuratan penelitian ini dilakukan melalui observasi dan hasil tes. Data yang diperoleh dapat dianalisis dan dideskripsikan sesuai permasalahan yang ada dalam bentuk laporan hasil penelitian.

Sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru kelas, dan peneliti. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

- a. Observasi pembelajaran data yang akan diperoleh dari lembar observasi guru dalam kegiatan belajar mengajar yang diisi oleh observer pada setiap pertemuan.
- b. Observasi pada aktivitas belajar matematikasiswa, data yang akan diperoleh dari lembar observasi aktivitas yang akan diisi oleh observer pada setiap pertemuan.
- c. Teknik wawancara, peneliti akan melakukan wawancara terhadap guru kelas dan siswa pada setiap akhir siklus.

Sebelum melakukan analisis data, peneliti memeriksa kembali kelengkapan data dari berbagai sumber. Kemudian analisis data dilakukan pada semua data yang sudah terkumpul yaitu berupa hasil wawancara, hasil tes siswa dan komentar observer pada lembar observasi. Semua data dianalisis dengan menggunakan teknik dan rumus sebagai berikut:

$$TP = X 100 \%$$

Keterangan: TP = Tingkat penguasaan
Nurkencana (2000: 93)

Analisis data Observasi

Untuk analisis data observasi

$$P = x 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jumlah Skor Pengamatan

N = Jumlah Skor Maksimal

PEMBAHASAN

Hasil penelitian sesuai dengan focus masalah dalam penelitian yaitu penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas 4 SD 48 kota ternate ditemukan mengalami peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada siklus I tindakan I dan II yakni pada tindakan I pada kelompok I memperoleh nilai tertinggi 40,29 dan 3 kelompok lainnya memperoleh nilai 23,26 %, dan nilai terendah 22,65. Selanjutnya siklus II tindakan I, 1 kelompok memperoleh nilai 50,52 %, dan 3 kelompok lainnya memperoleh nilai 32,26 % sementara 1 kelompoknya memperoleh nilai 19,26 %.

Peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada siklus II tindakan I dan II yakni pada tindakan I siswa mengalami ketuntasan belajar atau KKM 11 siswa atau 35,87 % dan pada tindakan II mengalami peningkatan yang signifikan yakni siswa memperoleh nilai rata-rata mencapai KKM 25 siswa atau 80,16 %.

Berdasarkan proses pembelajaran berbasis masalah pada siklus I pada aspek presentase masalah mencapai 32,06 dan pada aspek merencanakan investigasi 29,26, pelaksanaan investigasi memperoleh nilai 35,87. Selanjutnya pada aspek hasil belajar mencapai nilai 38,68.

Hasil tes siswa pada siklus I, dari hasil analisis data 17 siswa memperoleh nilai 30-50 masih di bawah nilai KKM dan 4 siswa memperoleh 51-60 dan 3 lainnya memperoleh nilai 70-80. Dengan analisis data tersebut menunjukkan baru 3 siswa atau 9,42 % mencapai nilai KKM. Maka peneliti menganggap belum tuntas maka peneliti lanjut pada siklus II dengan siklus I sebagai acuan.

Selanjutnya pada siklus II, berdasarkan proses pembelajaran berbasis masalah pada siklus II pada aspek presentase masalah mencapai 60,29 dan pada aspek merencanakan investigasi 45,29. Pelaksanaan investigasi memperoleh nilai 58,52. Selanjutnya pada aspek demonstrasi hasil belajar mencapai nilai 65,32 dan refleksi tanya jawab mencapai nilai 60,52. Hasil tes pada siklus II memperoleh nilai 51-60 atau 12,23 %, dan 1 siswa memperoleh nilai 65 atau 3,81%, dan 16 siswa lainnya memperoleh nilai 70-80 atau 51,29,

sudah dalam kategori tuntas sementara 10 siswa lainnya memperoleh nilai 80-90 atau 32,06 %, maka dapat disimpulkan pada siklus II tindakan II dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar terlihat pada jumlah nilai klasikal atau nilai KKM sudah mencapai 80,16%, sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah yang dirancang dengan konteks yang relevan dengan materi yang dipelajari.

SIMPULAN

Keberhasilan pembelajaran IPA di kelas IV SD khususnya pada mata pelajaran IPA dilihat dari hasil evaluasi siklus II dimana nilai rata-rata kelas telah mencapai KKM yaitu pada tindakan I pada siklus II dengan jumlah 31 siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa atau 35,87%, sementara pada siklus II tindakan II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai nilai KKM 25 siswa dari 31 siswa atau 80,16%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2002. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2002 tentang Standar Pendidikan Nasional*.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Asara.
- Ibrahim dan Nur. 2002. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya University Pres.
- Kusumah Wijaya dan Dwitagama Dedi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum berbasis kompetensi: konsep karakteristik implementasi, dan inovasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman Arif. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Surabaya: Prenada Media.