



TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
MEDIA VIDEO**

**(STUDI PENGEMBANGAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN SISWA PADA KOMPETENSI DASAR JENIS-JENIS USAHA
DAN KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA)**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

USWATUN HASANAH

NIM. 500649409

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2019

Lembar Pernyataan Bebas Plagiasi

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PERNYATAAN

TAPM yang Berjudul Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video. (Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia)

adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun

dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Malang, 2 Pebruari 2019

Yang Menyatakan



(Uswatun Hasanah)
NIM 500649409

ABSTRAK

MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA VIDEO

(Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia)

UswatunHasanah.
uswaharjo6@gmail.com

Program Pascasarjana
Universitas Terbuka

Tujuan penelitian ini adalah menguji kelayakan dan efektifitas model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SDN Kedungdowo Nganjuk, Jawa Timur. Subyek penelitiannya adalah siswa-siswa di dua kelas V tahun ajaran 2017/2018: kelas Va berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas Vb berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Penelitian kuantitatif dengan desain pengembangan ini menggunakan prosedur dan enam langkah dari Borg and Gall (2003): studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi produk oleh ahli dengan menggunakan teknik delphi, uji coba produk, dan produk akhir. Uji coba produk dilakukan dengan prosedur penelitian eksperimental dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian ini adalah model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan melalui analisa uji validasi dengan melibatkan pakar rancangan ahli isi/materi, ahli model, dan ahli media yang menyatakan bahwa model ini sangat baik dan layak dipakai dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V. Di samping itu juga dilakukan uji kelayakan model oleh teman sejawat, kelompok kecil maupun kelompok besar, serta kelompok sasaran 25 siswa dari institusi tersebut di atas. Mereka menganggap bahwa model ini sangat sesuai, menarik, dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dari asumsi-asumsi pada uji statistik yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa ada perbedaan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, PBL model berbantuan media video ini layak dan efektif untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam mempelajari kompetensi dasar pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Komitmen dari semua pihak, baik guru, siswa dan sekolah untuk menggunakan model pembelajaran ini sesuai dengan petunjuk yang ada dibutuhkan agar hasil lebih optimal.

Kata kunci : Model *Problem-Based Learning*, Berbantuan Media Video, IPS

ABSTRACT

PROBLEM BASED-LEARNING (PBL) ASSISTED BY VIDEO MEDIA (The Study of PBL Model to Increase Students' Proficiency on Basic Competence of Types of Business and Economic Activities in Indonesia)

Uswatun Hasanah
uswaharjo6@gmail.com

Postgraduate Program
Indonesia Open University

This research aims to examine the appropriateness and the effectiveness of Problem Based-Learning model assisted by video media in increasing fifth grade students' learning outcomes on basic competence of types of business and economic activities in Indonesia. This research was conducted at SDN Kedungdowo, Nganjuk, East Java. The subjects of this study were students in fifth-grade classes school year 2017/2018: Va with 24 students as controlled class and Vb with 25 students as experimental class. Data collection method used was questionnaire. This quantitative research with development design employed the procedure and six steps of Borg and Gall (2003): introduction, plan, product development, product validation by experts employing Delphi technique, product trials, and final product. Product trials were conducted by employing experimental research procedures with nonequivalent control group design. The research resulted in Problem-Based Learning (PBL) assisted by media video developed with validation of analytical test by involving experts in material design, model, and media who argued that this model is very good and proper for learning social science in fifth grade. Besides, the model was examined by colleagues, individual, small and big group, and the subjects of this study who were 25 students from the aforementioned institution. They also argued that this model is very proper and interesting and can motivate students during learning process. Assumptions in statistic analysis which had been conducted indicated the different learning outcome from controlled class and experimental class. It showed that learning activity in experimental class was better than in controlled class. In other words, PBL model assisted by media video is proper and effective to increase students' achievements in learning basic competence of types of business and economic activities in Indonesia in fifth grade of elementary school. In addition, commitment from all participants including teachers, students, and school to use this model accordingly was needed to make it work optimally.

Keywords: Problem-Based Learning model, video media assistance, social science.

PERSETUJUAN TAPM

Judul TAPM : Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video.
(Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia)

Penyusun TAPM : Uswatun Hasanah
NIM : 500649409
Progam Studi : Magister Pendidikan Dasar
Hari/Tanggal : Sabtu, 2 Pebruari 2019

Menyetujui :

Pembimbing II,

Pembimbing I,


Dr. R. Benny A. Pribadi, M.A.
NIP. 19610509 198703 1 001


Prof. Dr. Supriyono, M.Pd.
NIP. 19630821 198812 1 001

Penguji Ahli


Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19590922 198303 1 003

Mengetahui,

Ketua Pascasarjana Pendidikan
Keguruan

Dekan FKIP


Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 19600821 198601 2 001


Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 19690405 199403 1 002



**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

N a m a : Uswatun Hasanah
NIM : 500649409
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul TAPM : Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video.

(Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia)

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 2 Pebruari 2019
Waktu : 15.00 sampai dengan 16.30 WIB

Dan telah dinyatakan **LULUS/TIDAK LULUS**

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji
Nama : Dr. Sri Listyarini, M.Ed.

Tanda tangan

Penguji Ahli
Nama : Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D.

Pembimbing I
Nama : Prof. Dr. Supriyono, M.Pd.

Pembimbing II
Nama : Dr. R. Benny A. Pribadi, M.A.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan TAPM dengan judul *Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video (Studi Model Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia)*.

Adapun maksud dari penyusunan penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat guna menyelesaikan Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka.

Pembuatan TAPM dapat dirampungkan dengan tidak sedikit bantuan, petunjuk, saran-saran maupun arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Ojat Darajat, M.Bus., Ph.D. selaku Rektor Universitas Terbuka
2. Bapak Prof. Drs. Udan Kuswamawan, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).
3. Bapak Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si. selaku Ketua Pusat Pengelolaan dan Penyelenggaraan Program Pascasarjana (P4s).
4. Ibu Dra. Barokah Widuroykti, M.Pd. selaku Kepala UPBJJ UT Malang
5. Bapak Prof. Dr. Supriyono, M.Pd. selaku dosen pembimbing I, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan petunjuk dan saran untuk kesempurnaan TAPM ini dari awal hingga akhir. Semoga Allah membalas kebaikan Bapak.
6. Bapak Dr. R. Benny Agus Pribadi, M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, dorongan, serta semangat dalam pembuatan TAPM ini.
7. Ibu Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A. selaku Ketua Program Pascasarjana
8. Bapak Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D. selaku Penguji Ahli yang telah membantu memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian TAPM.

9. Seluruh Panitia Ujian Sidang Universitas Terbuka UPBJJ UT Malang yang telah membantu memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian TAPM.
10. Prof. Dr. Sunarto, M.Sc. selaku penguji pada BTR I yang telah memberikan petunjuk, koreksi, dorongan, serta semangat dalam penyelesaian pembuatan TAPM ini.
11. Seluruh Tutor dan Pengelola Universitas Terbuka UPBJJ UT Malang, Pokjar Kabupaten Nganjuk yang telah membantu memberikan tutorial dan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik.
12. Ibu Dyah Kusumaningtyas, S.Pd. M.MPd. selaku Kepala SDN Kedungdowo Nganjuk, yang telah memberikan ijin dilaksanakannya penelitian.
13. Bapak M. Yunus, S.Pd. selaku Kepala SDN Balongpacul Nganjuk, yang telah memberikan ijin dilaksanakannya penelitian.
14. Bapak Ibu Guru SDN Kedungdowo Nganjuk yang telah membantu dan memberi dukungan penulisan TAPM ini.
15. Suami dan anakku yang selalu memberi do'a, dukungan pada semua tugas yang dikerjakan.
16. Kedua orang tuaku yang tak terhitung dan terbalas kasih sayang, perhatian, dan segalanya yang diberikan selama ini.
17. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya TAPM ini.

Penulisan TAPM ini telah diupayakan sesempurna mungkin. Dengan bertawakal kepada Tuhan Yang Maha Esa semoga karya ini bisa memberi manfaat pada dunia pendidikan. Walaupun kecil saran dan kritik akan kami terima dengan lapang dada demi membangun kesempurnaan TAPM ini.

Nganjuk, 2 Pebruari 2019

Penulis

RIWAYAT HIDUP

Nama : Uswatun Hasanah
NIM : 500649409
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Tempat / Tanggal Lahir : Tulungagung, 17 September 1976

Riwayat Pendidikan : Lulus SD di SDN Bangunjaya 2, Kec Pakel, Kab. Tulungagung pada tahun 1988

Lulus SMP di SMPN Pakel, Kab. Tulungagung pada tahun 1991

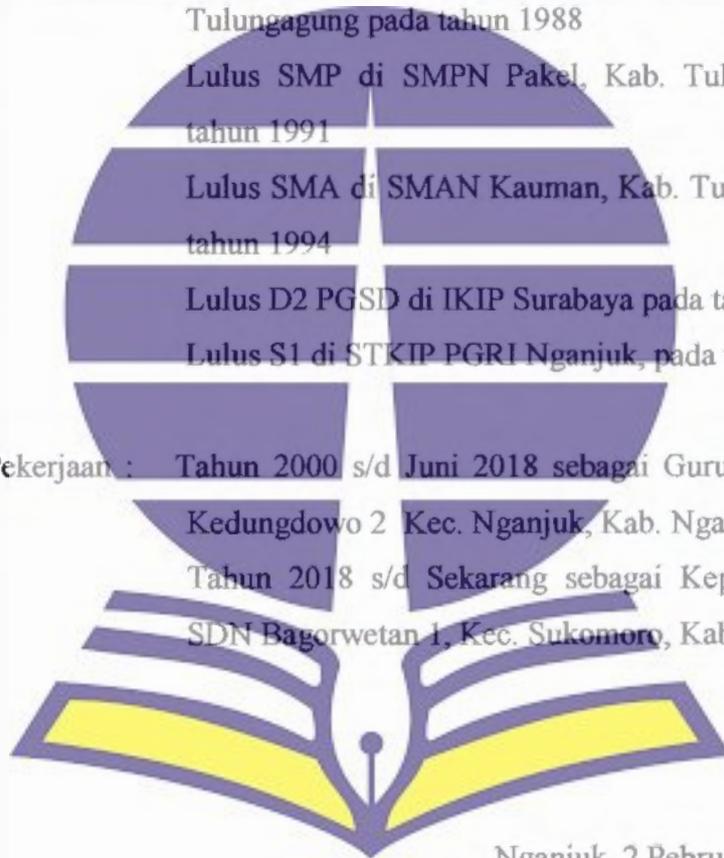
Lulus SMA di SMAN Kauman, Kab. Tulungagung pada tahun 1994

Lulus D2 PGSD di IKIP Surabaya pada tahun 1997

Lulus S1 di STKIP PGRI Nganjuk, pada tahun 2003

Riwayat Pekerjaan : Tahun 2000 s/d Juni 2018 sebagai Guru Kelas di SDN Kedungdowo 2 Kec. Nganjuk, Kab. Nganjuk

Tahun 2018 s/d Sekarang sebagai Kepala Sekolah di SDN Bagorwetan 1, Kec. Sukomoro, Kab. Nganjuk



Nganjuk, 2 Pebruari 2019

Uswatun Hasanah
NIM. 500649409

DAFTAR ISI

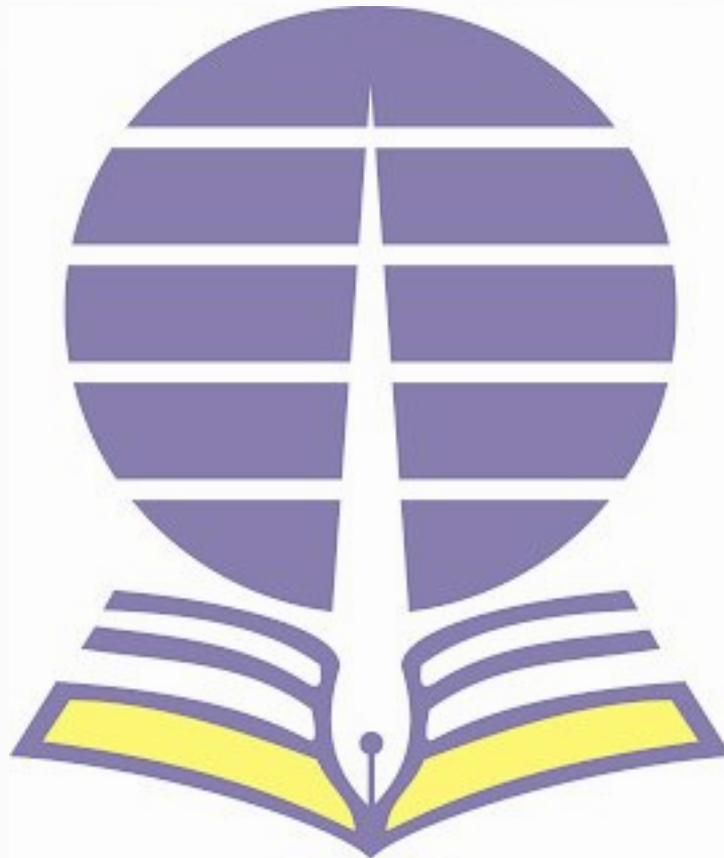
		Halaman
Halaman Judul		i
Abstrak		ii
Lembar Persetujuan		iv
Lembar Pengesahan		v
Kata Pengantar		vi
Riwayat Hidup		viii
Daftar Isi		ix
Daftar Bagan		xi
Daftar Tabel		xii
Daftar Lampiran		xiii
BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Rumusan Masalah	4
	C. Tujuan Penelitian Pengembangan	4
	D. Spesifikasi Produk	5
	E. Pentingnya Penelitian Pengembangan	5
	F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
	G. Batasan Istilah	7
BAB II	KAJIAN PUSTAKA	
	A. Model Problem Based Learning	9
	1. Pengertian Problem Based Learning (PBL).....	9
	2. Karakteristik (PBL).....	10
	3. Langkah-langkah Model PBL.....	12
	4. Manfaat Model PBL.....	14
	B. Media Video	14
	1. Pengertian Media Pembelajaran	14
	2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
	3. Pengertian Media Video	19
	4. Karakteristik Media Video.....	19
	5. Keunggulan dan Kelemahan Media Video.....	20
	6. Tujuan Pemanfaatan Media Video	23
	7. Produksi Media Video	23
	C. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	24
	1. Pengertian IPS.....	24
	2. Tujuan Pembelajaran IPS.....	26
	D. Model Pembelajaran PBL dengan Media Video	28
	E. Hasil Belajar	30
	F. Kajian Terdahulu	34
	G. Kerangka Berfikir	37

BAB III	METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
	A. Pendekatan dan Desain Penelitian	41
	1. Pendekatan Penelitian	41
	2. Desain Penelitian	45
	B. Populasi dan Sampel	
	1. Populasi	51
	2. Sampel Penelitian	51
	C. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	52
	1. Metode Penelitian	52
	2. Instrumen Pengumpulan Data	53
	3. Teknik Analisa Data	61
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
	A. Penyajian Data	65
	B. Interpretasi Data	76
	C. Revisi Produk Pengembangan.....	89
	D. Hasil Akhir Pengembangan	98
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	104
	B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	111



DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1. Kerangka Berfikir	40
3.1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall	45
3.2. Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran...	47



DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1. Pengelompokan Media Menurut Anseron (1976)	16
2.2. Jenis dan Indikator Hasil Belajar	31
3.1. Kompetensi Dasar	48
3.2. Rincian Instrumen Data dari Responden	55
3.3. Jenjang Kualifikasi Kriteria Kelayakan	63
3.4. Kriteria Keefektifan Model Pembelajaran	64
4.1. Data Uji Coba Ahli Materi	67
4.2. Data Uji Coba Ahli Model	68
4.3. Data Uji Coba Ahli Media	71
4.4. Data Uji Coba Rekan Sejawat	72
4.5. Data Uji Coba Kelompok Kecil	74
4.6. Data Uji Coba Lapangan	75
4.7. Data Persentase Uji Ahli Materi	77
4.8. Data Persentase Uji Ahli Model	80
4.9. Data Persentase Uji Ahli Media	82
4.10. Data Persentase Uji Kelompok Kecil	85
4.11. Data Persentase Uji Kelompok Besar	87
4.12. Data Rata-rata Berbagai Uji Ahli	88
4.13. Saran Perbaikan dan Revisi Ahli Materi.....	91
4.14. Saran Perbaikan dan Revisi Ahli Model	94
4.15. Saran Perbaikan dan Revisi Ahli Media Video	96
4.16. Saran Perbaikan dan Revisi Rekan Sejawat.....	97
4.17. Saran Perbaikan dan Revisi Uji Coba Kelompok Kecil	97

Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1 Analisis Kebutuhan Untuk Siswa	111
Lampiran 2 Analisis Kebutuhan Untuk Guru	113
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Model	119
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media	123
Lampiran 6 Angket Penilaian Tanggapan Siswa dan Guru	127
Lampiran 7 Tabel Data Uji Coba Ahli Materi	132
Lampiran 8 Tabel Data Uji Coba Ahli Model	134
Lampiran 9 Tabel Data Uji Coba Ahli Media	137
Lampiran 10 Tabel Data Uji Coba Rekan Sejawat	140
Lampiran 11 Tabel Data Uji Coba Kelompok Terbatas	141
Lampiran 12 Tabel Data Uji Coba Kelompok Besar	142
Lampiran 13 Tabel Data Persentase Uji Ahli Materi	143
Lampiran 14 Tabel Data Persentase Uji Ahli Model	144
Lampiran 15 Tabel Data Persentase Uji Ahli Media	145
Lampiran 16 Tabel Data Persentase Uji kelompok Kecil.....	146
Lampiran 17 Tabel Data Persentase Uji Kelompok Besar	147
Lampiran 18 Tabel Data Persentase Rata-rata Berbagai Uji Coba	148
Lampiran 19 Silabus	149
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	151
Lampiran 21 Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen.....	157
Lampiran 22 Tugas Kelompok	158

Lampiran 23 Kisi- Kisi Soal Tes Prestasi Belajar	159
Lampiran 24 Soal Tes Prestasi Belajar	162
Lampiran 25 Kunci Jawaban Tes Prestasi Belajar	165
Lampiran 26 Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	166
Lampiran 27 Data Tabel Uji t	167
Lampiran 28 Nilai Pre dan Post Test Kelas Eksperimen.....	168
Lampiran 29 Produk Pengembangan.....	169
Lampiran 31 Foto- Foto Kegiatan	181



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan niat dan harapan yang dituangkan dalam rencana atau program pendidikan untuk dilaksanakan guru dalam proses belajar mengajar untuk itu guru dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif agar siswa semangat dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pembelajaran yang inovatif aktivitas guru yang tidak semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dengan caranya sendiri, menyelesaikan masalahnya sendiri sebagai perwujudan dan tanggung jawabnya.

Berdasarkan informasi mengenai situasi pembelajaran IPS di Kelas V SDN Kedungdowo Nganjuk masih rendahnya proses pembelajaran, di sekolah hanya menggunakan metode konvensional yang sangat tergantung pada kemampuan guru untuk menyampaikan materi atau disebut dengan *teacher oriented* dan masih rendahnya pemanfaatan media pembelajaran. Untuk itu penting diadakan pembaharuan dalam hal pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu disoroti, yaitu pembaharuan kurikulum (sering bergantinya kurikulum), peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas penerapan metode pembelajaran.

Hasil observasi awal di SDN Kedungdowo Nganjuk pada tanggal 23 Januari 2017, menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Kurang tercapainya hasil belajar siswa dalam standart kurikulum minimum yang dicapai oleh siswa, itu terbukti dari 23 siswa yang memenuhi ketuntasan minimum siswa hanya 10 siswa yang memenuhi di atas ketuntasan minimum, dengan nilai KKM 70.
2. Kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan masih didominasi ceramah, tanya jawab, dan merangkum. Dalam kegiatan pembelajaran guru sangat kurang menerapkan model pembelajaran yang baru. Masih rendahnya motivasi siswa sehingga siswa kurang mengembangkan kreativitas dan belum terlibat secara aktifitas dalam proses pembelajaran. Menyebabkan kebosanan pada siswa, serta kurangnya perhatian siswa pada pelajaran yang bersifat *teacher centered*. Siswa cenderung hanya menerima informasi, mengingat dan menghafal.
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran pada pelajaran IPS, sehingga guru sering mengalami kesulitan untuk mengajak siswa agar berani mengemukakan pendapat.
4. Malasnya siswa dalam memperhatikan pembelajaran IPS pada saat guru menerangkan materi.
5. Siswa lebih senang bermain sendiri dengan teman-temannya saat guru menerangkan materi pelajaran yang disampaikan.
6. Guru-guru di sekolah SDN Kedungdowo Nganjuk jarang sekali mengikuti pelatihan atau workshop, sehingga kemampuan mengelola dalam proses pembelajaran belum optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan penyajian materi IPS yang

lebih menarik. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan juga membuat siswa aktif terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah dengan teman dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugasnya. Peningkatan proses pembelajaran salah satu cara yang dapat digunakan adalah strategi-strategi pembelajaran yang efektif dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa serta tujuan yang akan dicapai.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam pembelajaran siswa. Peranan model pembelajaran sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Salah satunya menggunakan model *Problem-Based Learning* atau PBL. *Problem-Based Learning* merupakan pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Di samping itu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman penyajian data dengan menarik dan terpercaya. Media pembelajaran yang bermacam-macam guru harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam pembelajaran IPS khususnya KD mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia seorang guru harus memilih dan menggunakan media

yang sesuai sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satunya adalah menggunakan media video pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian pengembangan sebuah model pembelajaran mampu mendukung upaya peningkatan hasil belajar IPS. Dengan demikian judul penelitian ini adalah: Model *Problem-Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video. (Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video dalam meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V di SDN Kedungdowo Nganjuk?
2. Bagaimana efektifitas model *Problem-Based Learning* berbantuan media video dalam meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V di SDN Kedungdowo Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kelayakan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video dalam meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V di SDN Kedungdowo Nganjuk.
2. Menganalisis efektifitas model *Problem-Based Learning* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V di SDN Kedungdowo Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan.

Pentingnya penelitian pengembangan ini dapat dibagi menjadi dua garis besar yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan empiris. Berikut paparan kegunaan teoritis dan kegunaan empiris tersebut.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui RPP dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video dalam

mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri, sebagai metode awal dalam belajar.

- b. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kegunaan Empiris.

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran agar guru dapat menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.
- 2) Memberikan gambaran kepada guru perihal penggunaan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video.

b. Bagi KKG

- 1) Sebagai materi pelaksanaan kegiatan KKG dalam meningkatkan profesionalisme Guru.
- 2) Sebagai motivasi KKG untuk dapat mencoba menerapkan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan acuan bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan cara menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

Asumsi pengembangan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video ini adalah sebagai berikut:

1. SDN Kedungdowo Nganjuk memiliki Laptop, LCD, Televisi dan VCD yang dapat digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan model PBL berbantuan Media video.
2. Kegiatan belajar mengajar dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan Media video dapat menarik minat belajar siswa

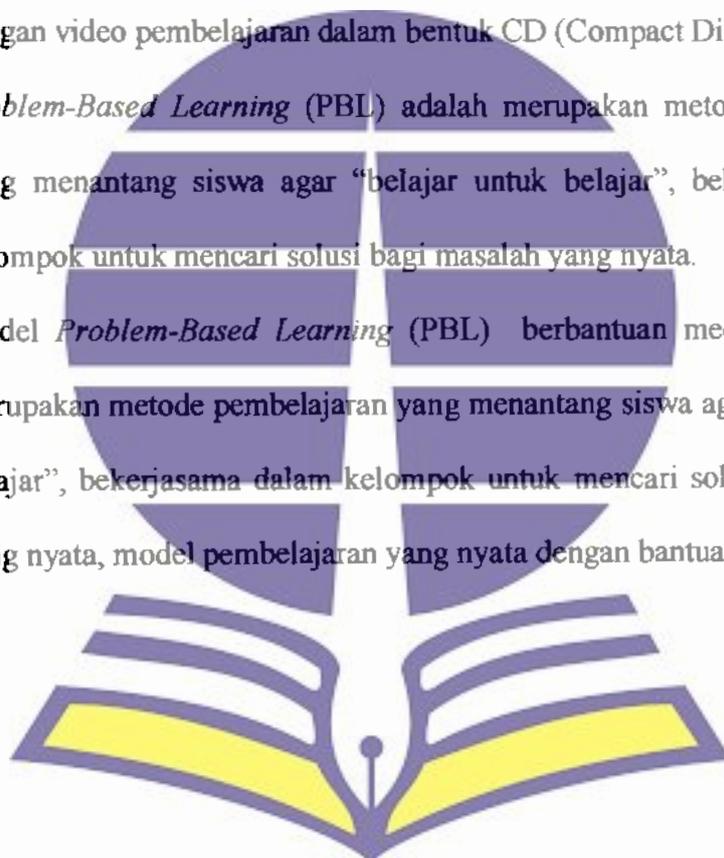
Adapun keterbatasan pengembangan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video ini terbatas pada KD: mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
2. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video ini dikembangkan khusus pada materi pelajaran IPS, sehingga kelas proses pembelajaran untuk materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dapat menggunakan model pembelajaran ini.
3. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas V di SDN Kedungdowo Nganjuk di semester I tahun pelajaran 2017/2018.
4. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar IPS dari ranah kognitif
5. Kompetensi dasar dibatasi pada jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia,

G. Batasan Istilah dan Definisi Operasional

Definisi operasional atau definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses penyusunan sebuah produk yang valid, praktis, menarik dan efektif. Produk yang dikembangkan adalah model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dilengkapi dengan video pembelajaran dalam bentuk CD (Compact Disk).
2. *Problem-Based Learning* (PBL) adalah merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa agar “belajar untuk belajar”, bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata.
3. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video adalah merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa agar “belajar untuk belajar”, bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata, model pembelajaran yang nyata dengan bantuan media video.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model *Problem-Based Learning* (PBL)

1. Pengertian *Problem-Based Learning* (PBL)

Barrows dan Kelson (sebagaimana dikutip dalam Amir, 2009) berpendapat bahwa *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulum, dirancang masalah yang menurut siswa mendapatkan pengetahuan penting, membuat mereka mahir memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam garis kehidupan sehari-hari. Menurut Hmelo-Silver (2004) pembelajaran berbasis masalah merupakan sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri, sebagai metode awal dalam pembelajaran.

Barr dan Tagg (sebagaimana dikutip dalam Huda, 2013) berpendapat bahwa *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran, sehingga fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru.

Boud dan Felletti serta Fogarty (sebagaimana dikutip dalam Wena, 2013) berpendapat bahwa strategi belajar berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa

dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured* atau *open-ended* melalui stimulus belajar.

Ducth (sebagaimana dikutip dalam Amir, 2009) berpendapat bahwa *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa agar “belajar untuk belajar”, bekerjasama dalam kelompok guna mencari solusi masalah nyata. *Problem-Based Learning* (PBL) menyiapkan siswa untuk berfikir kritis dan analitis, untuk mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai.

Hamdayama (2014) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Dari keenam definisi tersebut, terlihat bahwa materi pembelajaran terutama bercirikan masalah.

2. Karakteristik *Problem-Based Learning* (PBL)

Model *Problem-Based Learning* (PBL) memiliki 6 karakteristik seperti diungkapkan Tan (sebagaimana dikutip dalam Amir, 2009). Pertama, masalah digunakan sebagai awal pembelajaran. Kedua, masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*). Solusi menuntut pembelajar menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa bab pembelajaran atau lintas ilmu ke bidang lainnya. Ketiga, masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru. Keempat, sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*). Kelima, memanfaatkan sumber pengetahuan yang

bervariasi tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta penggunaan pengetahuan ini menjadi kunci penting. Keenam, pembelajaran *kolaborasi, komunikatif dan kooperatif*. Pembelajar bekerja dalam berkelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*) dan melakukan presentasi.

Sanjaya (2014) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga ciri utama yaitu: a. Merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, b. Pembelajaran diarahkan untuk penyelesaian masalah, c. Pemecahan masalah dilakukan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah.

Suprijono (2012) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat melibatkan presentasi situasi- situasi autentik dan bermakna yang sangat berfungsi sebagai landasan bagi investigasi oleh peserta didik.

Dibutuhkan kreativitas dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Siregar (2011) berpendapat bahwa ada beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran antara lain: a. Mengacu pada tujuan pembelajaran, b. Memperhatikan karakteristik siswa, c. Memperhatikan karakteristik materi pelajaran, d. Mempertimbangkan alokasi waktu, e. mempertimbangkan kegunaan, kelebihan dan keterbatasan metode pembelajaran yang akan digunakan

Arends (sebagaimana dikutip dalam Suprijono, 2012) fitur-fitur pembelajaran berbasis masalah antara lain: permasalahan autentik, fokus interdisipliner, investigasi autentik, produk, kolaborasi.

Strategi belajar berbasis masalah menurut Savoi dan Hughes (sebagaimana dikutip dalam Wena, 2013) memiliki 6 karakteristik antara lain: a. Belajar dimulai dengan suatu permasalahan, b. Permasalahan yang

diberikan harus berhubungan dengan dunia nyata siswa, c. Mengorganisasikan pembelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, d. Memberikan tanggung jawab besar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, e. Menggunakan kelompok kecil, f. Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya dalam bentuk dan kinerja.

Fogarty (sebagaimana dikutip dalam Wena, 2013) tahap-tahap strategi belajar berbasis masalah adalah, a. menemukan masalah, b. Mendefinisikan masalah, c. mengumpulkan fakta, d. menyusun hipotesis (dugaan sementara), e. melakukan penyelidikan, f. menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, g. menyimpulkan alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan h. melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

3. Langkah-langkah Proses *Problem-Based Learning*

Proses *Problem-Based Learning* akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan (masalah formulir pelengkap, dan lain-lain). Pebelajar pun harus sudah memahami prosesnya dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Eggen dan Kauchak (2012) berpendapat bahwa proses *Problem-Based Learning* umumnya setiap kelompok menjalankan proses yang sering dikenal dengan Proses 4 Langkah antara lain:

a. Langkah 1 : Mereview dan menyajikan masalah

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran, siswa mendengarkan segala sesuatu yang dikemukakan oleh guru dalam pembicaraannya.

- 2) Menyajikan cuplikan video jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang mampu menggali pengetahuan siswa, siswa memahami dengan baik isi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
 - 3) Memotivasi siswa untuk dapat mengenali jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
 - 4) Membimbing siswa agar dapat menceritakan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- b. Langkah 2 : Menyusun strategi dan berkelompok
- 1) Membagi siswa dalam 5 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
 - 2) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan siswa (LKS)
 - 3) Memberikan masukan atau pendapat dari kelompok,
 - 4) Mendorong siswa aktif dalam diskusi.
- c. Langkah 3 : Menerapkan strategi.
- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa.
 - 2) Mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan.
 - 3) Membantu siswa dalam menyimpulkan materi.
 - 4) Membahas hasil diskusi.
- d. Langkah 4 : Membahas dan mengevaluasi hasil.
- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil diskusi kelompok atau menganalisis hasil diskusi.
 - 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukan dari hasil diskusi.

3) Menampung seluruh masukan hasil diskusi, menganalisis hasil belajar

4. Manfaat Model *Problem-Based Learning*

Manfaat dari model PBL adalah sebagai berikut: a. menjadi lebih ingat dan mengingat pemahamannya atas dasar materi ajar, b. meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan, c. mendorong untuk berfikir, d. membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan social, e. membangun kecakapan belajar (*life-long learning skills*). f. memotivasi pebelajar

B. Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Ibrahim (2000) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sukiman (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian, serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Anitah (2008) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sardiman (2010) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian, minat dan perhatian siswa agar proses belajar terjadi.

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat perhatian, minat dan perhatian siswa agar proses belajar terjadi.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ruddy Bretz (sebagaimana dikutip dalam Sukiman, 2012) mengelompokkan media menjadi 8 kategori yaitu: a. media audio visual gerak, b. media audio visual diam, c. media audio semi gerak, d. media visual gerak, e. media visual diam, f. media semi gerak, g. media audio, h. media cetak.

Williams (sebagaimana dikutip dalam Pribadi, 2017) penggolongan dan ragam media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sebagai berikut : a. Media tidak diproyeksikan atau *non-projected* media, misalnya foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model; b. Media yang diproyeksikan atau *projected* media contohnya, LCD; c. Media audio contohnya kaset, *compact disk* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik; d. Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVD, dan *bluerays disc*; e. Pembelajaran berbasis computer, dan Multimedia dengan computer.

Dengan berkembangnya teknologi maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan. Azhar Arsyad (sebagaimana dikutip dalam Sukiman, 2012) media dikelompokkan atas empat kelompok antara lain: a. media hasil teknologi cetak, b. media hasil teknologi audio visual, c. media hasil teknologi berbasis komputer, d. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Anderson (sebagaimana dikutip dalam Solihatin, 2013) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Pengelompokan Media menurut Anderson (1976)

No	Golongan Media	Contoh dalam pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio-Cetak	Kaset audio dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	Overhead Transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (Slide) bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Audio Visual Gerak	Film bergerak bersuara, video/VCD, TV
8	Objek Fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan Lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Computer	CAI (pembelajaran berbantuan computer) CBI (pembelajaran berbasis computer)

Sudjana (2001) berpendapat bahwa prinsip-prinsip penggunaan media adalah: a. Menentukan jenis media dengan tepat; guru harus bisa memilih media mana yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan, b. Memperhatikan subjek dengan tepat; penggunaan media disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, c. Menyajikan media

dengan tepat; teknik dan metode penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan, metode, waktu dan sarana yang ada, d. Memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat harus disesuaikan dengan waktu dan situasinya.

Pada penggunaan media, semakin banyak indera yang dilibatkan, maka pengalaman yang diperoleh siswa juga akan semakin banyak. Confusius (sebagaimana dikutip dalam Fathurrahman, 2007) pernah menekankan pentingnya arti belajar dari pengalaman dengan perkataan bahwa saya dengar dan saya lupa, saya lihat dan saya ingat, saya lakukan dan saya paham. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak indera yang terlibat dalam kegiatan belajar, maka pembelajaran tersebut akan semakin bermakna.

Dalam proses pembelajaran media bermanfaat diantaranya adalah memperlancar hubungan antara guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajarannya lebih efektif dan efisien. Kemp dan Dayton (sebagaimana dikutip dalam Solihatin, 2012) menyatakan bahwa beberapa manfaat media dalam pembelajaran adalah: a. Materi pelajaran dapat disampaikan seragamkan, b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, d. efisien waktu dan tenaga, e. Kualitas hasil belajar siswa meningkat, f. media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, g. media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, h. merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Arief S. Sadiman, dkk. (2010) menyatakan bahwa kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut : a. Penyajian pesan diperjelas agar tidak terlalu bersifat visual, b. Keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dapat teratasi, c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran, e. media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi kemudian memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. b. meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (dalam Sakiman, 2012) bahwa dalam memilih media, kriteria-kriteria yang harus dipertimbangkan oleh guru sebagai berikut : a. Ketepatannya dengan tujuan/ kompetensi yang ingin dicapai. b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta,

konsep, prinsip, atau generalisasi. c. Keterampilan guru dalam menggunakannya yang merupakan salah satu kriteria utama. d. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. Pengertian Media Video

Arsyad (2005) berpendapat bahwa salah satu bentuk dari audio visual adalah video pembelajaran dengan serangkaian gambar gerak dengan disertai suara yang membentuk satu kesatuan, dirangkai menjadi sebuah alur dengan pesan di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disimpan dengan media pita atau disk.

Pribadi (2017) berpendapat bahwa gambar bergerak atau *motion pictures* adalah jenis media yang dapat menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Jenis media ini contohnya film dan video.

Sukiman (2012) berpendapat bahwa video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan, dan pada hakekatnya video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu

4. Karakteristik Media Video

Munadi (2008) berpendapat bahwa karakteristik video adalah: a. Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan, b. Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin dibawa ke kelas karena ukuran terlalu besar (gunung), sangat kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub)

dan lain sebagainya. c. Mampu mempersiapkan proses, misalnya proses penyemaian jagung hingga panen, d. Untuk menambah kejelasan video bila perlu dapat diulangi, e. Penyampaian pesan lebih cepat dan mudah diingat, f. Imajinasi anak dapat berkembang, g. Memperjelaskan hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih *realistic*, h. Sangat kuat mempengaruhi emosi orang, i. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan siswa, j. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai, k. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar, l. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi. Namun selain kelebihan-kelebihan diatas, video pun tidak lepas dari kelemahannya, yakni media ini terlalu menekankan pentingnya materi tersebut. Dilihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, produksi video sendiri membutuhkan waktu dan biaya yang banyak.

5. Keunggulan dan Kelemahan Media Video

Robert Heinich (sebagaimana dikutip dalam Pribadi, 2017) mengemukakan beberapa keunggulan yang dimiliki media video dalam mengomunikasikan pengetahuan meliputi: a. menayangkan gambar bergerak; b. memperlihatkan proses dan prosedur; c. sarana yang aman untuk observasi; d. sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu; e. memperlihatkan contoh sikap dan tindakan yang dapat dipelajari; f. mendorong munculnya apresiasi atau penghayatan terhadap seni dan

budaya; serta g. Terciptanya kesamaan pengalaman dan persepsi bagi pemirsa.

Erickson dan Curl (sebagaimana dikutip dalam Pribadi, 2017) mengemukakan beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan medium video sebagai sarana pembelajaran yaitu: a. Wawasan pengalaman pemirsa bertambah, b. Tersedianya informasi yang berguna bagi pemirsa, c. Merangsang timbulnya minat belajar; d. Membimbing respons pemirsa dalam proses belajar, e. Keterbatasan fisik dapat teratasi, f. Mendorong pemecahan masalah, g. Kesalahan dalam proses belajar dapat terungkap dan upaya untuk memperbaiki kesalahan tersebut.

Disamping memiliki kelebihan yang diperlukan dalam menanyakan informasi dan pengetahuan, medium video juga memiliki beberapa keterbatasan. Heinich dan kawan-kawan (sebagaimana dikutip dalam Pribadi, 2017) berpendapat bahwa keterbatasan tersebut, meliputi : a. Kecepatan penyajian informasi dan pengetahuan secara konstan, b. Kadang-kadang menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap informasi dan pengetahuan yang ditayangkan, c. Pengeluaran untuk biaya produksi program video sangat mahal.

Azhar Arsyad (2003) berpendapat bahwa media film dan video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah : a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut. b. Film dan video

dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu, praktek sholat fardhu, dan sebagainya.

c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film religi yang menyajikan akibat perbuatan durhaka kepada kedua orang tua dapat membuat peserta didik sadar untuk menghindari perilaku tidak baik tersebut.

d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. Bahkan film dan video seperti slogan yang sering di dengar dapat membawa dunia ke dalam kelas.

e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bisa dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.

f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

g. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Kekurangannya adalah :

a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.

b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan

kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

6. Tujuan Pemanfaatan Media Video

Pribadi (2017) berpendapat bahwa medium video dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, diantaranya: a. Memberi training atau orientasi dan pelatihan bagi pegawai atau karyawan baru; b. menayangkan bahan dan materi pelatihan; c. memperkenalkan produk dan kebijakan baru; dan d. membuat informasi menjadi lebih standar. Sedangkan pembelian program video untuk keperluan aktivitas pembelajaran ada beberapa kriteria perlu dipertimbangkan yaitu: a. Tujuan pembelajaran, b. Karakteristik pengguna jasa perpustakaan, c. Pendekatan pembelajaran yang digunakan; dan d. Hambatan yang dihadapi dalam menggunakan program video. Selain itu, pertimbangkan juga faktor-faktor lain seperti : a. Sasaran atau tujuan yang akan dicapai, b. Biaya yang tersedia untuk membeli program, 3) Ketrampilan teknis, c. Peralatan yang tersedia, dan d. Fasilitas pendukung yang ada untuk mempelajari isi program video.

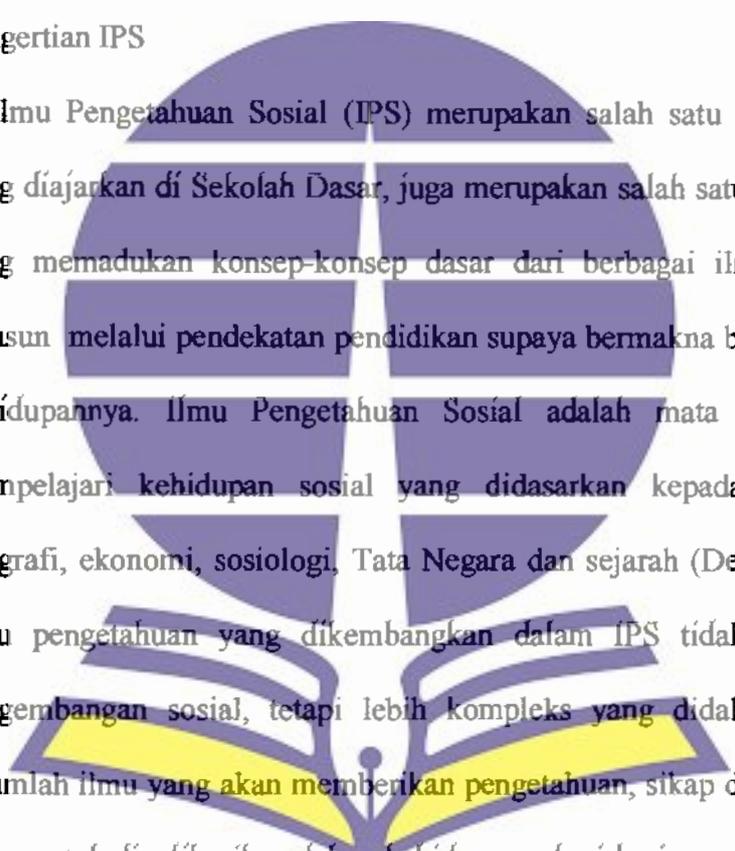
7. Produksi Media Video

Pribadi (2017) berpendapat bahwa kegiatan produksi program video terdiri dari beberapa langkah yaitu : a. Perumusan gagasan; b. Penulisan naskah dan *storyboard*; c. Perekaman gambar ke dalam pita video atau *video tape*; d. Perekaman suara yang terdiri dari narasi, music, dan efek suara; e. Penyuntingan gambar dan suara atau *video editing* dan f. Penggandaan atau *duplicating*.

Pribadi (2017) berpendapat bahwa peralatan perekaman gambar dan suara yang diperlukan produksi program video meliputi: a. Kamera; b. *Video cassette recorder (VCR)*; c. Lampu shooting atau *lighting system*; d. Mikrofon atau alat untuk merekam suara; dan e. Kaset video

C. Ilmu Pengetahuan Sosial.

1. Pengertian IPS



Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar, juga merupakan salah satu mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan kepada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, Tata Negara dan sejarah (Depdikbud, 2004). Ilmu pengetahuan yang dikembangkan dalam IPS tidak terbatas pada pengembangan sosial, tetapi lebih kompleks yang didalamnya terdapat sejumlah ilmu yang akan memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Solihatin (2007) mengemukakan bahwa IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat tempat anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Sapriya (2009) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, Geografi,

dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ciri Khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Nursid Sumaatmadja (2007) berpendapat bahwa IPS tidak lain adalah “mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora”.

Dalam kurikulum Sekolah Dasar yang sekarang (Permen Diknas No. 22/2006) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang mencakup beberapa disiplin ilmu guna untuk mempelajari kehidupan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan bagian dari mata pelajaran di Sekolah Dasar. Di dalamnya mengemas berbagai materi pelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa agar dapat berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang terkandung dalam IPS tertanam dalam jiwa siswa sehingga hal tersebut memberikan pengaruh positif terhadap kebanggaan dan kecintaan pada bangsa dan Negara Indonesia.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Dalam (Permen Diknas No. 22 tahun 2006), menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS di SD/MI/SDLB agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari,
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Setiap mata pelajaran yang disajikan di sekolah tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Secara umum tujuan setiap mata pelajaran mempunyai persamaan yakni membentuk peserta didik yang mempunyai pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki, tetapi secara khusus tentunya berbeda seperti pada pembelajaran IPS. Gross (sebagaimana dikutip dalam Raharjo, 2008) mengemukakan tujuan pendidikan IPS yaitu untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Warga negara yang baik akan terwujud apabila pada diri siswa ditanamkan sejumlah nilai yang baik sejak dini. Nilai-nilai sosial harus dimiliki siswa lebih cenderung kepada pemahaman terhadap norma-norma

yang berlaku di dalam masyarakat. Oleh karena itu, melalui IPS nilai-nilai tersebut akan mengakar pada diri siswa sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Winataputra (2007) pemberian mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memahami atau menguasai konsep IPS serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga siswa lebih menyadari kebesaran Sang Pencipta.

Berdasarkan pendapat tersebut, IPS tidak memaksakan siswa pada suatu perkembangan tertentu, tetapi sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan tempat dia berada sehingga pemahaman siswa terhadap nilai-nilai IPS dapat dikembangkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, IPS mempunyai manfaat atau fungsi yakni untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini.

Dengan demikian, melalui pembelajaran IPS, berbagai kemampuan yang diharapkan dapat berkembang pada diri siswa, khususnya kemampuan untuk hidup di tengah-tengah lingkungan atau masyarakat tempat tinggal. Pengajaran IPS juga mengantarkan siswa menjadi warga negara yang baik, yang dapat berpikir kritis serta mewariskan nilai-nilai budaya yang sesuai dengan norma-norma agama dan Negara.

Pembelajaran IPS yang disajikan di Sekolah Dasar adalah pembelajaran yang fleksibel. Sebagai mata pelajaran yang mencakup berbagai ilmu pengetahuan sosial yang sangat kompleks, menjadi bagian yang integral

dalam penanaman nilai-nilai pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. IPS dijadikan wahana pengembangan peserta didik menuju warga Negara yang baik sejalan dengan perkembangan usianya.

Fleksibilitas IPS dalam menyajikan materi pelajaran terhadap siswa, tidak terbatas pada pengetahuan sosial yang bersifat hafalan, tetapi mencakup gejala sosial yang dapat dijadikan pedoman dalam aktivitas sehari-hari. IPS dapat dikaitkan dengan berbagai sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, IPS bisa menjadi acuan dalam mengembangkan konsep disiplin, sikap, dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah lingkungan masyarakat. Sudrajat (sebagaimana dikutip dalam khotimah, 2014) pentingnya pembelajaran IPS bahwa peran strategi pendidikan IPS adalah memperkuat sumber daya manusia. Karena itu, pendidikan IPS harus dikembangkan untuk menjadi pendidikan intelektual dan pendidikan nilai sosial yang handal dan dirasakan manfaatnya oleh peserta didik dan masyarakat. Pendidikan IPS dalam hal ini dihadapkan pada tantangan mutu pendidikan IPS agar dapat menanamkan kekuatan intelektual dan emosional pada peserta didik untuk memberdayakan potensi dirinya.

D. Model *Problem-Based Learning* dengan Media Video

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem-Based Learning* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran

orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Bound dan Felletti (sebagaimana dikutip dalam Jauhar, 2011) berpendapat bahwa pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu pendekatan untuk membelajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik serta menjadi pelajar yang mandiri. Pembelajaran berdasarkan masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual sehingga siswa dapat menjadi orang yang mandiri.

Bahri (2010) guru seharusnya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran. Seorang guru akan menetapkan metode yang akan digunakan bila mengetahui kondisi dan situasi siswa serta memahami metode yang akan digunakan secara baik. Metode yang diterapkan hendaknya sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Metode mengajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Berhasil tidaknya tujuan pengajaran yang akan dicapai tergantung pada penggunaan metode mengajar yang tepat. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran berarti melaksanakan beberapa kegiatan. Kegiatan yang dilakukan harus mengarah pada tujuan tertentu. Setiap guru menginginkan pembelajaran dapat diterima sejelas-jelasnya oleh setiap siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut harus melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini dengan tujuan utama dari pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran untuk

memiliki kemampuan dan bukan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan. Ini berarti keefektifan dari pembelajaran *Problem Based Learning* tergantung dari keterlibatan siswa dikelas yang disesuaikan dengan tugas yang ada.

Penggunaan media video juga sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif dan interaktif. Sardiman (2011) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mengurangi sifat pasif pada pebelajar. Media dapat membuat siswa lebih bergairah dan belajar menurut kemampuannya.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Hamalik (2001) berpendapat bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2002) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelahnya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor”. Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognitif (Purwanto, 2011). Namun dalam penelitian ini, penilaian belajar menggunakan kemampuan kognitif antara lain pengamatan, ingatan, aplikasi, dan penerapan. Tes ini maksudnya adalah penguasaan konsep sebagaimana tercakup dalam *Taksonomi Bloom* yang meliputi antara lain C1 (Pengamatan), C2 (Ingatan), C3 (Pemahaman), C4 (Penerapan). Jenis dan indikator hasil belajar adalah sebagai berikut :

Table 2.2. Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah / Jenis Hasil	Indikator	Cara Evaluasi
1	Ranah Cipta (Kognitif)		
	a. Pengamatan (C1)	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menunjukkan • Dapat membandingkan • Dapat menghubungkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan 2. Tes tulis 3. Observasi
	b. Ingatan (C2)	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyebutkan • Dapat menunjukkan kembali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan 2. Tes tulis 3. Observasi
	c. Pemahaman (C3)	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan • Dapat mengidentifikasi dengan lisan sendiri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes lisan 2. Tes tulis
	d. Penerapan (C4)	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memberikan contoh • Dapat menggunakan secara tepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tulis 2. Pemberian tugas 3. observasi

Sumber : Syah (2009)

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah Psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Menurut Sudjana (2002) tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa Sudjana (2002). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan

kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981) menyatakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran Sudjana (2002). “Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya” Ali Muhammad (2004). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja.

Belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (*Intelektual*), bidang sikap (*Afektif*) dan bidang perilaku (*Psikomotorik*). Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (*Internal*) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan.

Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap. Pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

F. Kajian Terdahulu

Beberapa peneliti terdahulu yang membahas pengaruh model *Problem-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dan topik media video pembelajaran dalam suatu penelitian yang relevan untuk dapat dijadikan sebagai tinjauan pustaka.

Sumarni (2010) mahasiswa Pascasarjana prodi pendidikan Fisika, dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, dengan variabel bebas model pembelajaran dan model konvensional, variabel terikatnya prestasi belajar siswa dan sebagai variabel moderatnya adalah motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Boyolangu Tulungagung Tahun Pelajaran 2009/2010. Data dianalisis dengan statistik *ANAVA* dua jalur dan uji *Tukey*. Pengujian hipotesa nol dilakukan pada taraf signifikan 5%. Dan dari hasil penelitian ini menunjukkan temuan-temuan sebagai berikut, 1) Terdapat perbedaan prestasi belajar fisika antara siswa yang belajar dengan model PBL dan konvensional. 2) Terdapat perbedaan prestasi belajar fisika antara siswa yang belajar dengan model PBL dan model konvensional dikelompok siswa bermotivasi tinggi. 3) Terdapat interaksi antara model dengan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Priatna, Nanang (1992). Mahasiswa Pascasarjana, prodi teknologi Pembelajaran. Dengan judul "Pengaruh Penggunaan Langkah-Langkah Pemecahan masalah dalam menyelesaikan Soal Cerita Matematika terhadap

Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dari hasil tes akhir, kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Berarti pengguna langkah-langkah pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal cerita matematika berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Hasanah Nur (2012). Mahasiswa pascasarjana. Prodi Pendidikan Biologi Dengan Judul “Pengaruh penerapan *Problem Based Learning* Melalui Strategi Belajar *Preview, Question, Read, Reflect-Recite, and Review* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis, Hasil Belajar Kognitif, dan Hasil Belajar Afektif Siswa Kelas VII SMPN 18 Balikpapan”. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Keterlaksanaan PBL melalui Strategi PQ4R berlangsung baik, (2) Terdapat pengaruh penerapan PBL melalui strategi belajar PQ4R, terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif siswa.

Dina Lestasi (2011). Mahasiswa Pascasarjana. Prodi Pendidikan Dasar. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 8 SMPN 2 Blitar Ditinjau Dari Kemampuan Dasar Matematika”. Di dalam hasil penelitiannya menyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh *mean difference* menunjukkan tingkat signifikan 0,05 serta rerata hasil belajar IPS kelompok *treatment* lebih tinggi dari pada kelompok kontrol atau kemampuan dasar matematika lebih tinggi daripada siswa dengan kemampuan dasar rendah penelitian ini di uji dengan uji LSD.

Khotimah, khusnul 2014 Mahasiswa Pascasarjana. Prodi Pendidikan Dasar. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan

Menggunakan Media Slide Show Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N Pandanrejo. Dan dari hasil penelitian ini menunjukkan temuan-temuan sebagai berikut, pada kemampuan awal siswa memiliki rata-rata 67,702 dan setelah pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* nilai siswa pada tes akhir meningkatkan dengan rata-rata 77,189.

Wulandari (2012), dengan judul Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. Dari hasil penelitian menunjukkan temuan bahwa Penerapan model (PBL) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Mudal.

Lestari (2015), dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Webquest dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* menjadi model pembelajaran yang valid, model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *webquest* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil peserta didik.

Wardani (2015), dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa kelas IV SDN Salaman Mloyo Kota Semarang. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Salaman Mloyo kota Semarang dalam pembelajaran IPA.

Hidayah (2015), dengan judul Penerapan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Matematika untuk Peningkatan kemampuan Pemecahan

masalah pada Siswa Kelas VII Semester II SMPN 1 Teras Tahun 2014/2015. Dari hasil penelitian menunjukkan penerapan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Yanti (2017), dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Komunikasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Lubuklinggau. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan model PBL memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematika, pemecahan Masalah matematika, kemampuan komunikasi yang menggunakan model PBL lebih baik daripada pembelajaran konvensional, kemampuan pemecahan masalah matematika yang menggunakan model PBL lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Dari paparan di atas perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian yang sudah peneliti laksanakan tentang kompetensi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Di samping itu peneliti menggunakan bantuan media video.

G. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat *teacher centered*. Melalui ceramah siswa hanya menerima dan mendengarkan pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga bersifat pasif, guru dianggap sebagai sumber utama pengetahuan. Trianto (2007) menyatakan bahwa guru lebih suka menerapkan metode ceramah karena tidak memerlukan alat dan bahan. Siswa tidak diajarkan strategi belajar bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi

diri. Pembelajaran yang bersifat *teacher centered* menyebabkan kurang bermaknanya pembelajaran bagi siswa. Dahar (2008) berpendapat bahwa belajar dengan hanya menerima pelajaran dari guru dapat dibuat bermakna bila cara menjelaskan dilakukan dengan menghubungkan antara konsep dan bermain peran.

Untuk melakukan proses pembelajaran, guru harus dapat memilih dan menggunakan beberapa metode pembelajaran. Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan suatu materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Dari berbagai mata pelajaran di SD, pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan seluruh potensi yang ada pada diri peserta didik baik potensi dalam aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik.

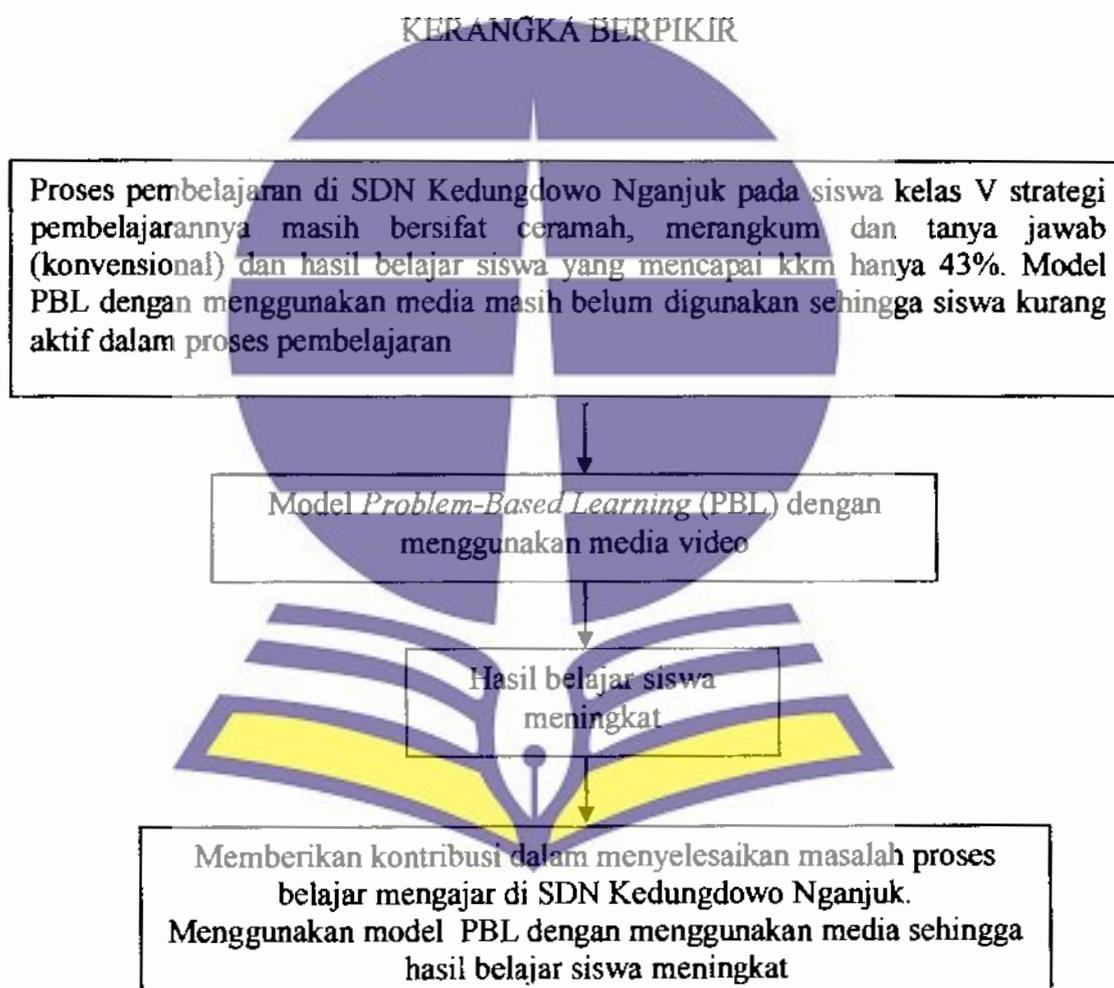
Hasil belajar siswa di SDN Kedungdowo Nganjuk masih rendah hal tersebut terlihat dari sebagian siswa yang sering ikut remedial karena nilai yang diperoleh belum memenuhi KKM yang diterapkan di SDN Kedungdowo Nganjuk. Dalam kegiatan pembelajaran IPS masih didominasi dengan ceramah, Tanya jawab, dan merangkum. Dalam kegiatan pembelajaran guru kurang sekali menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang baru sehingga menyebabkan kebosanan pada siswa, serta siswa cenderung hanya menerima informasi, mengingat, dan menghafal. Guru-guru di sekolah SDN Kedungdowo Nganjuk jarang sekali mengikuti pelatihan atau workshop, sehingga kemampuan mengelola dalam proses pembelajaran belum optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan penyajian materi IPS yang

lebih menarik. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa, oleh karena itu peranan model pembelajaran sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Salah satunya adalah menggunakan model *Problem-Based Learning* atau PBL. Model *Problem-Based Learning* adalah proses belajar pembelajaran yang didalamnya di rancang masalah-masalah yang memuat jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia . Amir (2009) berpendapat bahwa menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim, proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau menanggapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Arsyad (2004) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, disamping itu dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya. Begitu pula dalam pembelajaran IPS khususnya materi tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia seorang guru harus memilih dan menggunakan media yang sesuai sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satunya adalah menggunakan media video pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan Model *Problem-Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video (Studi pengembangan model PBL untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia).



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Sugiono (2014) berpendapat bahwa metode pengembangan dan penelitian adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall.

Pada penelitian dan pengembangan model pembelajaran ini menggunakan prosedur dan langkah dari Borg and Gall ada 10 langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan sebagai berikut: 1) *Research and Information Collection*. 2) *Planning* 3) *Develop Preliminary Form of Product*; 4) *Preliminary Field Testing*; 5) *Main Product Revision*; 6) *Main Field Testing*; 7) *Operational Product Revision*; 8) *Operational Field Testing*; 9) *Final Product Revision*; 10) *Dissemination and Implementation*.

Adapun tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Research and Information Collection*

Merupakan tahapan untuk menganalisis kebutuhan, mereview literatur, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan model baru pada pembelajaran di sekolah. Identifikasi unsur *transferable skills* dilakukan

dengan cara melakukan survei menyebarkan angket, FGD, wawancara, dan observasi kepada siswa dan guru serta pihak pakar yang terkait, sehingga diperoleh unsur transferable skills yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

b. Planning

Pada tahap ini mulai ditetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan seperti menetapkan model, merumuskan tujuan secara berjenjang atau bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan rancangan model dalam cakupan wilayah terbatas. Pada tahap ini telah dihasilkan tujuan dari pengembangan model.

c. Develop Preliminary Form of Product

Tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat antara lain buku panduan penerapan model, perangkat model seperti media dan alat bantu model, instrumen alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara untuk mengumpulkan informasi selama penerapan model. Pada penelitian ini telah dihasilkan prototipe model yang mengacu pada penelitian sebelumnya.

d. Preliminary Field Testing

Kegiatan pada tahap ini adalah uji coba rancangan model. Uji coba dilakukan secara terbatas untuk mengantisipasi kesalahan yang terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung, serta untuk

menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya.

e. Main Product Revision

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan revisi produk utama berdasarkan hasil uji coba tahap pertama. Revisi bertujuan untuk menganalisis kekurangan pada uji coba produk, sehingga kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

f. Main Field Testing

Setelah revisi, pada tahap ini dilakukan pengujian produk dengan sampel yang lebih luas, disertai dengan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk dievaluasi.

g. Operational Product Revision

Pada tahap ini dilakukan kegiatan revisi dari produk yang diuji cobakan pada tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

h. Operational Field Testing

Setelah melalui dua kali ujian dan revisi, produk dapat diimplementasikan dalam wilayah yang lebih luas dalam kondisi yang senyatanya. Pada tahap ini, pengumpulan data dilaksanakan dengan berbagai instrumen seperti lembar observasi, wawancara, dan kuisisioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

i. Final Product Revision

Pada tahap ini dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi sebelum model dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas, sehingga produk benar-benar layak untuk digunakan.

j. Dissemination and Implementation

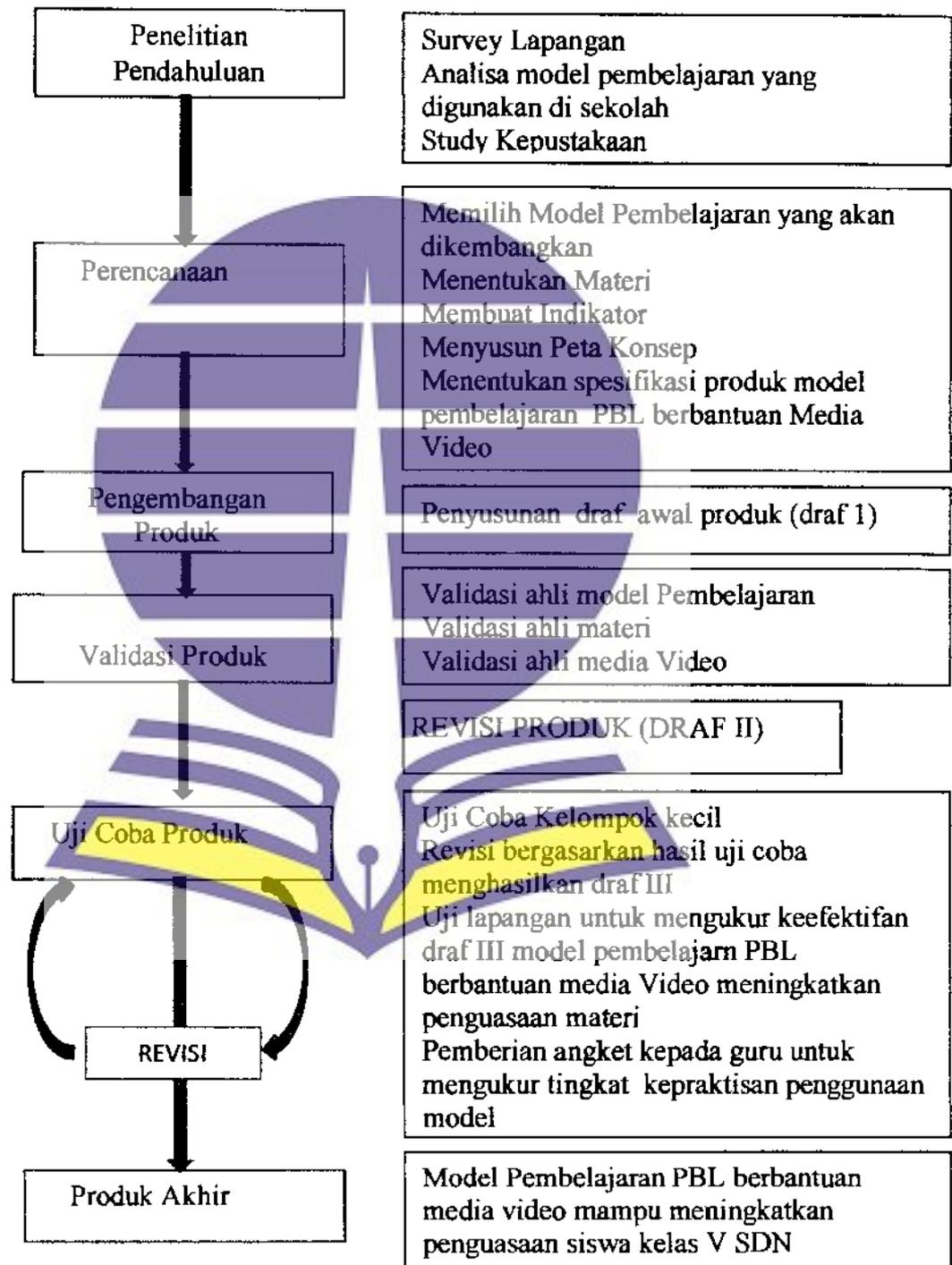
Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

Namun berdasarkan pertimbangan atas keterbatasan peneliti dalam hal pelaksanaan uji lapangan dalam skala besar serta diseminasi, maka penulis mengikuti langkah Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Cunningham dalam Borg & Gall (2003:573), yakni 1) Studi Pendahuluan; 2) perencanaan; 3) pengembangan Produk; 4) validasi produk; 5) uji coba produk; dan 6) produk akhir.



2. Desain Penelitian.

Penelitian dan Pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini seperti tampak pada gambar 3.1



Gambar 3.1

Prosedur Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall (2003:573)

a. Penelitian Pendahuluan

Tahap ini merupakan tahap awal sebagai persiapan penelitian dan pengembangan. Tahap ini terdiri dari survei lapangan dan studi literatur/kepuustakaan. Adapun tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Survei Lapangan

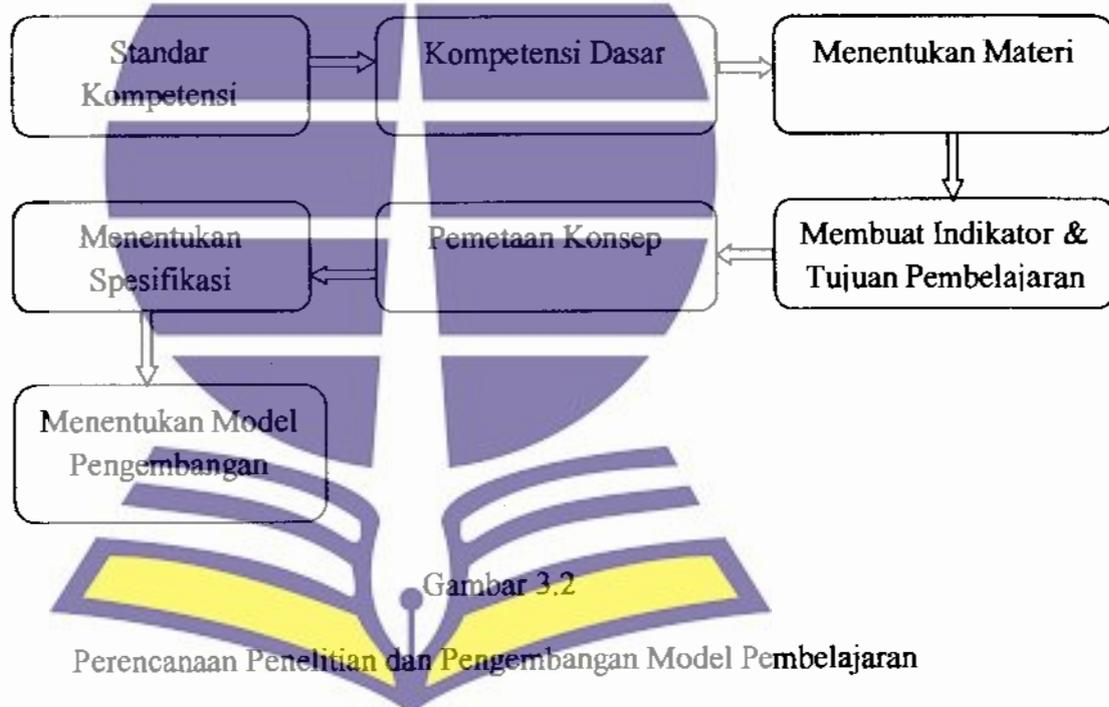
Survei lapangan dilaksanakan untuk mengumpulkan data berkenaan dengan metode pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran, kurang variasinya model pembelajaran yang digunakan, kebutuhan guru dan siswa akan berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD dan upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS. Data dari survei lapangan diperoleh dengan metode wawancara langsung, observasi, lembar checklist analisis model pembelajaran, dan pengisian angket baik oleh guru maupun terhadap siswa.

2) Studi Kepustakaan/Literatur

Studi kepustakaan bertujuan untuk menemukan landasan-landasan teoritis yang memperkuat alasan untuk mengembangkan suatu produk serta langkah yang paling tepat berkenaan proses pengembangan produk. Studi kepustakaan yang dilakukan pada penelitian ini terkait dengan standar kompetensi lulusan (SKL), standar isi, dan standar proses tingkat SD dalam Kurikulum 2006, pengembangan model pembelajaran PBL, media pembelajaran video, materi IPS.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini penulis melakukan suatu tindakan perencanaan untuk mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan berdasarkan hasil studi pendahuluan. Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan penulis dalam tahap ini antara lain memilih standar kompetensi, kompetensi dasar (KD) yang akan dikembangkan, menentukan materi, membuat indikator, menyusun peta konsep, kemudian menentukan spesifikasi produk metode pembelajaran. Secara garis besar dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Langkah awal yang harus dilakukan dalam pengembangan model *Problem-Based Learning* berbantuan media Video adalah mengembangkan kompetensi dasar yang terdapat dalam standar isi IPS SD/MI kelas V yang memungkinkan untuk dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Adapun standar kompetensi dasar yang dikembangkan pada Tabel 3.1

Table 3.1

Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.3. mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

Sumber : (Salinan Permendikbud No.67, 2006)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan materi ke indikator-indikator dalam setiap kompetensi dasar, kemudian dikembangkan menjadi suatu peta konsep yang berhubungan antara semua kompetensi dasar yang digunakan. Langkah terakhir pada tahap perencanaan pengembangan ini adalah menentukan spesifikasi produk model pembelajaran dan media video.

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan penyusunan draf awal produk (draf I). Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi :

- 1) Membuat peta konsep. Hal ini dibuat untuk memudahkan peneliti mengembangkan dan memadukan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.
- 2) Mengembangkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media video yaitu dengan menyusun sintaks model pembelajaran dan membuat video pembelajaran.

d. Validasi Produk.

Pada tahap ini produk model pembelajaran *Problem based Learning* akan di validasi oleh ahli materi, ahli model pembelajaran dan ahli media

pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan dengan teknik delphi yang bertujuan untuk mengembangkan suatu perkiraan konsensus masa depan dengan meminta pendapat para ahli, dan pada saat yang sama menghilangkan masalah sering terjadi komunikasi tatap muka. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tehnik ini adalah:

- 1) Para pembuat keputusan melalui proses Delphi dengan identitas isu dan masalah pokok yang hendak diselesaikan.
- 2) Kemudian kuesioner dibuat dari para peserta teknik Delphi, para ahli, mulai dipilih.
- 3) Kuesioner yang telah dibuat dikirim kepada para ahli, baik didalam maupun luar organisasi, yang dianggap mengetahui dan menguasai dengan baik permasalahan yang dihadapi.
- 4) Para Ahli diminta untuk mengisi kuesioner yang dikirim, menghasilkan ide dan alternatif solusi penyelesaian masalah, serta mengirimkan kembali kuesioner kepada pemimpin kelompok, para pembuat keputusan akhir.
- 5) Sebuah tim khusus dibentuk merangkum seluruh respon yang muncul dan mengirimkan kembali hasil rangkuman kepada partisipasi teknik.
- 6) Pada tahap ini, partisipan diminta untuk menelaah ulang hasil rangkuman, menetapkan skala prioritas atau memperingkat alternatif solusi yang dianggap terbaik dan mengembalikan seluruh hasil rangkuman beserta masukan terakhir dalam periode waktu tertentu.

7) Proses ini kembali diulang sampai para pembuat keputusan telah mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna mencapai kesepakatan untuk menentukan satu alternatif solusi atau tindakan terbaik.

Draf I atau produk awal yang telah jadi kemudian dikonsultasikan kepada ahli (*expert Judgment*) yang terdiri dari dua ahli dengan kualifikasi masing-masing sebagai berikut : 1) Ahli materi minimal S2 dalam bidang kajian IPS, khususnya IPS berpengalaman mengajar IPS lebih dari 5 tahun; 2) Ahli model pembelajaran, minimal S2 dalam bidang model pembelajaran dan berpengalaman mengajar bahasa minimal 5 tahun; 3) Ahli media pembelajaran, minimal S2 dalam bidang kajian pendidikan (umum)/teknologi pembelajaran dan memiliki pengalaman dalam mengembangkan metode pembelajaran atau media pembelajaran.

Validasi yang dilakukan oleh para ahli menggunakan lembar validasi ahli yang dikembangkan oleh penulis. Adapun item penilaian dalam lembar validasi tersebut mencakup kebenaran konsep/materi, kesesuaian dengan KD, penyajian dan kemenarikan model dan media yang dikembangkan. Adapun skor dan tanggapan berupa saran atau perbaikan dari ahli menjadi acuan bagi penulis untuk memperbaiki atau merevisi bahan ajar dan menghasilkan draf II.

e. Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini, dilakukan dua tahap uji coba yakni uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mendapatkan data terkait aspek kemenarikan model dan media yang telah tervalidasi oleh ahli agar tepat sasaran untuk digunakan siswa kelas V SD.

Subjek uji coba dalam tahap ini adalah 6 orang siswa kelas V di SDN Balongpacul dengan kemampuan akademik berbeda yang telah memperoleh materi tersebut. Berbagai data dan masukan yang diperoleh dalam uji ini dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan draf III berupa produk model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video.

Uji coba produk dilakukan dengan prosedur penelitian eksperimental dengan desain *Nonequivalent control group design*. Selanjutnya tahap uji lapangan dilakukan untuk menguji keefektifan draf III pada siswa kelas VB SDN Kedungdowo sebagai kelas eksperimen untuk menguji apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas VA SDN Kedungdowo.

f. Produk Akhir

Produk akhir model pembelajaran dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video yang teruji mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Populasi dan Sampel.

1. Populasi

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan atau individu yang merupakan sifat- sifat umum. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sugiono (2014:80) menyatakan bahwa populasi adalah “ wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka menurut

penjelasan para ahli tersebut, penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kedungdowo Kecamatan Nganjuk.

2. Sampel Penelitian

Penarikan atau pembuatan sampel dari populasi untuk mewakili populasi disebabkan untuk mengangkat kesimpulan peneliti sebagai sesuatu yang berlaku bagi populasi. Arikunto (2010: 174) mengatakan bahwa sampel adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Selanjutnya menurut Sugiono (2014: 81) sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampel Random atau sampel acak, sampel campuran. Mengenai hal ini, Arikunto (2010:177) teknik sampel random ini dalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subyek-subyek dalam populasi sehingga semua subyek dianggap sama. Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada semua subyek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sampel. Berdasarkan penjelasan tersebut dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan sebanyak 25 (dua puluh lima) siswa kelas VB SDN Kedungdowo Kecamatan Nganjuk.

C. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Metode Penelitian.

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini digunakan dalam 3 tahapan penelitian, yakni pada tahap penelitian pendahuluan, validasi dan uji coba produk. Adapun uraian instrumen dari tahapan-tahaan tersebut sebagai berikut:

a. Tahapan Penelitian Pendahuluan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam tahap ini adalah:

1) lembar observasi; 2) angket kebutuhan model pembelajaran; 3) panduan wawancara guru; 4) lembar analisis penggunaan model pembelajaran.

Lembar observasi dalam tahapan ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN Kedungdowo serta kaitannya dengan model pembelajaran yang digunakan. Untuk mendukung hasil kegiatan observasi, penulis juga menggunakan panduan wawancara serta angket bagi guru dan siswa untuk mengkonvirmasi data hasil observasi serta mendapatkan informasi terkait kebutuhan siswa dan guru terhadap model pembelajaran yang sesuai.

b. Tahap Validasi Produk

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada tahapan ini adalah lembar validasi ahli. Instrumen tersebut bertujuan untuk mendapatkan respon berupa checklist, komentar dan saran untuk perbaikan produk model pembelajaran yang dikembangkan dari ahli model pembelajara dan ahli media pembelajaran. Lembar varidasi yang digunakan berupa butir-butir pernyataan yang selanjutnya dinilai dengan skala Likert. Skor

penilaian tertinggi adalah 4 dan skor penilaian terendah adalah 1. Kategori skor penilaian disesuaikan dengan butir pernyataan yang dinilai, yaitu: skor 1) tidak sesuai; skor 2) kurang sesuai; skor 3) sesuai; skor 4) sangat sesuai. Selain tabel skala Likert, pada lembar tersebut terdapat ruang untuk mengisi deskripsi komentar maupun saran dari ahli.

c. Tahap Uji Coba Produk

Instrumen pengumpulan data untuk tahap ini meliputi: 1) tes hasil belajar siswa; 2) lembar penilaian efektifitas pelaksanaan model pembelajaran ; 3) angket respon siswa; 4) angket respon guru.

Instrumen berupa angket kelayakan diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data terkait dengan kemudahan siswa dalam mengikuti proses belajar dengan model PBL berbantuan media video tersebut. Angket yang diberikan menggunakan skala Likert dimana skor yang diberikan adalah: 1) tidak sesuai; skor 2) kurang sesuai; skor 3) sesuai; dan skor 4) sangat sesuai.

Tes hasil belajar yang digunakan berupa tes pilihan ganda (objektif) dengan mengacu pada taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (2002). Adapun penguasaan hasil belajar siswa mengacu pada ranah kognitif C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisis, dan C5 mengevaluasi. .

Lembar penilaian efektifitas model pembelajaran berupa lembar test soal untuk melihat keefektifan model pembelajaran problem based learning berbantuan media video.. Adapun perhitungan keefektifan model menggunakan Uji t dengan bantuan SPSS.23 Angket respon

siswa dan guru dalam tahap ini menggunakan skala Likert dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4. Ruang bagi subjek uji coba untuk memberikan deskripsi berupa masukan, saran, serta kesimpulan juga melengkapi instrumen tersebut.

Berikut adalah Tabel 3.2 akan memberikan gambaran terkait dengan instrumen penilaian yang digunakan, aspek yang diamati, data yang diperoleh sasaran serta pada tahap apa instrumen tersebut akan digunakan.

Tabel 3.2
Rincian instrumen data yang diamati dari responden

No	Tahap	Aspek yang Dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Sasaran
1.	Penelitian Pendahuluan	Kondisi awal model pembelajaran yang digunakan. Kebutuhan Model pembelajaran	Observasi angket Wawancara Analisis	Analisis kebutuhan guru dan siswa	Siswa Guru
2.	Validasi Produk	Validitas Produk	Lembar Validasi	Kelayakan materi, model dan media pembelajaran	Ahli
3	Uji coba produk	Kepraktisan Keefektifan Produk	Angket Test Lembar soal	Hasil respon Hasil belajar siswa	Guru siswa Siswa

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

a. Lembar Validasi.

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian, kritik dan saran dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran untuk memperoleh tingkat kelayakan produk.

1) Validasi Materi

Data yang dihimpun dari ahli materi yaitu: a) kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar, b) kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi, c) konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi Kebermaknaan materi, d) ketepatan cakupan materi, e) kebenaran materi, f) keterkinian (*up-to-date*) materi, g) ketercernaan materi, h) penyampaian materi yang runtut, i) materi yang bermanfaat, j) kedalaman materi, k) kepentingan materi (berbobot), l) kemenarikan materi, m) kemudahan penyampaian materi, n) pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik, o) pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi, p) keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar, q) sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya, r) penggunaan bahasa, s) kualitas penyajian materi, t) kualitas umpan balik.

2) Validasi Model

Data yang dihimpun dari ahli model yaitu: a) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki kelengkapan konstruksi pembelajaran, b) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan

memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami, c) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik, d) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami, e) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik, f) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami, g) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik, h) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas, i) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang mudah dipahami untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, j) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, k) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran, l) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai sebagai pembelajaran, m) model *Problem-Based*

Learning (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar, n) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang sesuai untuk panduan pembelajaran, o) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk diterapkan, p) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk diterapkan, q) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, r) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, s) model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai panduan pembelajaran.

3) Validasi Media

Data yang dihimpun dari ahli model yaitu: a) media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar, b) media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami, c) media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik, d) media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami, e) media

video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik, f) media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami, g) media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik, h) media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas, i) media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa, j) media video yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, k) media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai dengan pembelajaran, l) media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai dalam proses, m) media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar, n) media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran, o) media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk digunakan, p) media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk digunakan, q) media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layak terapan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, r) media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layak terapan untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, s) media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai media pembelajaran.

b. Angket

Digunakan untuk memperoleh tanggapan dan saran terhadap model pembelajaran yang sedang dikembangkan.

1) Angket Respon Guru

Data yang dihimpun dari rekan sejawat yaitu: a) draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang lengkap, b) draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang lengkap, c) Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami, d) Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami, e) Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk capaian pembelajaran, f) Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki manfaat yang sesuai untuk digunakan, g) Komponen pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk implementasi pembelajaran, h) Proses pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, i) Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video dapat diterapkan/dipraktikkan dalam proses pembelajaran,

j) Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video ini dapat untuk dipraktikkan oleh pihak pengguna.

2) Angket Respon Siswa

Data yang dihimpun dari siswa yaitu: a) Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video, b) Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video gambar-gambarnya bagus dilihat, c) Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video hurufnya jelas dan mudah dibaca, d) Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video musik pengiringnya sesuai, dan tidak mengganggu, e) Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video mudah saya lakukan, f) Tampilan warna serasi dan menarik, g) Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya, h) Hurufnya jelas dan mudah dibaca, i) Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran, j) Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Teknik Analisis Data.

Data-data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data-data kualitatif

kualitatif berupa dalam angket dan wawancara, saran dan kritik dari ahli materi/isi dan ahli media, saran dan kritik dari guru dan siswa.

Untuk data kuantitatif yang berupa skor dan angka yang diperoleh dari validasi, angket, lembar penilaian menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Adapun rincian data deskriptif dianalisis kuantitatif sebagai berikut:

a. Analisis Kelayakan Model Pembelajaran

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil penilaian kelayakan adalah dengan teknik analisis deskriptif. Adapun teknik deskriptif presentase yang akan digunakan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap penilaian})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Σ : jumlah

n : jumlah aitem seluruh Angket

Nilai persentase kelayakan kemudian diinterpretasikan yang disajikan dalam tabel 3.3

Tabel 3.3

Jenjang Kualifikasi Kriteria Kelayakan

No	Tingkat Ketercapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 - 100	Sangat layak	Tidak perlu direvisi
2	75 - 89	Layak	Tidak perlu direvisi
3	65 - 74	Cukup Layak	Direvisi
4	55 - 64	Kurang Layak	Direvisi
5	0 -54	Tidak Layak	Direvisi

(Adaptasi dari Sudjana,2005. Hlm 35)

b. Analisis Keefektifan Model Pembelajaran.

Data mengenai keefektifan model pembelajaran diperoleh dari hasil analisis terhadap pencapaian atau skor hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Adapun teknik deskriptif presentase yang akan digunakan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$E = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase keefektifan

 $\sum x$ = jumlah skor jawaban $\sum xi$ = jumlah skor ideal

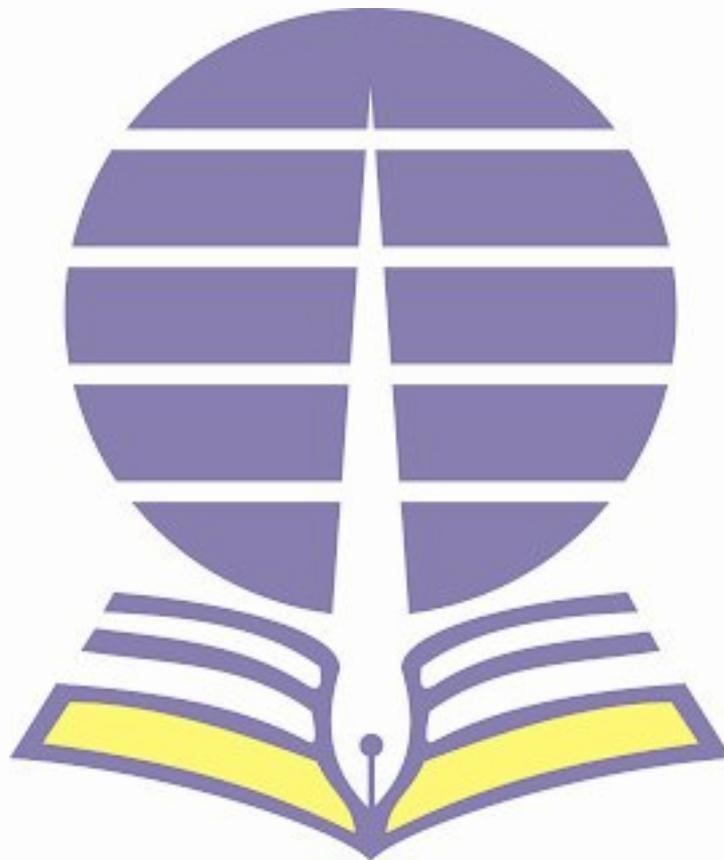
Sumber diadaptasi dari Riduwan (2010:87)

Tabel 3.4

Kriteria Keefektifan Model Pembelajaran

No	Tingkat Ketercapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 - 100	Sangat Efektif	Tidak perlu direvisi
2	75 - 89	Efektif	Tidak perlu direvisi
3	65 - 74	Cukup Efektif	Direvisi
4	55 - 64	Kurang Efektif	Direvisi
5	0 -54	Tidak Efektif	Direvisi

(Adaptasi dari Sudjana,2005. Hlm 35)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran mata pelajaran IPS pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Video. Bab ini dibagi atas empat bagian, yaitu: 1) Penyajian data, 2) Interpretasi data, 3) Revisi produk pengembangan, 4) Hasil akhir pengembangan.

Analisis dan revisi produk yang disampaikan pada bab ini adalah: 1) hasil tinjauan ahli isi, 2) hasil tinjauan ahli model, 3) hasil tinjauan ahli media, 4) hasil uji coba rekan sejawat (empat guru kelas), 5) hasil uji coba kelompok kecil yaitu 6 siswa kelas V SDN Balongpacul, dan, 6) uji coba lebih luas/kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kedungdowo Kecamatan Nganjuk, Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2017/2018.

A. Penyajian Data

Berdasarkan pengumpulan data dari validasi pengembangan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video, di bawah ini akan disajikan data dari hasil validasi para ahli. Data hasil validasi dari para ahli diperoleh dari hasil validasi ahli yaitu ahli materi, ahli model pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dari rancangan produk model yang dikembangkan. Validasi dilakukan

oleh seorang ahli materi, model dan media pembelajaran. Tujuan validasi ini untuk mengetahui kelayakan model yang dikembangkan.

Hasil validasi tersebut dikumpulkan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket yang ditujukan kepada ahli materi, model, dan media. Data yang diperoleh berupa penilaian, saran, dan komentar terhadap isi produk pengembangan.

1. Data Ahli Materi

Ahli isi/materi adalah seseorang yang memahami isi media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh pengembang. Validasi terhadap ahli materi mempunyai tujuan agar ahli isi/materi tersebut dapat memberikan saran dan penilaian terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan pengembang. Penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi berpedoman pada instrumen yang disediakan.

Ahli materi pada pengembangan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia ini adalah Murti Utami, M.Pd. Beliau adalah Pengawas SD Dinas Pendidikan Kecamatan Sukomoro. Sebelum menjadi pengawas SD beliau menjadi kepala Sekolah Dasar dari tahun 1995 sampai 2003. Pendidikan S2 di UNMUH Surabaya Jurusan Bahasa dan Sastra, sehingga beliau layak dijadikan Ahli Materi. Data ujicoba dari ahli materi disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1.

Data Uji Coba Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	3	Baik
2	Kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	3	Baik
3	Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi	4	Sangat baik
4	Ketepatan cakupan materi	4	Sangat baik
5	Kebenaran materi	3	Baik
6	Keterkinian (<i>up-to-date</i>) materi	4	Sangat baik
7	Ketercernaan materi	3	Baik
8	Penyampaian materi yang runtut	4	Sangat baik
9	Materi yang bermanfaat	3	Baik
10	Kedalaman materi	3	Baik
11	Kepentingan materi (berbobot)	3	Baik
12	Kemenarikan materi	4	Sangat baik
13	Kemudahan penyampaian materi	4	Sangat baik
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik	3	Baik
15	Pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi	3	Baik
16	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	4	Sangat baik
17	Sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya	4	Sangat baik
18	Penggunaan bahasa	3	Baik
19	Kualitas penyajian materi	4	Sangat baik
20	Kualitas umpan balik	3	Baik
	Total skor	69	

Komentar: petunjuk penggunaan video dalam PBL perlu jelas dan terperinci agar hasil penelitian dapat digunakan oleh guru lain

2. Data Ahli Model

Ahli model pembelajaran adalah seseorang yang memahami model pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh pengembang. Validasi terhadap ahli model pembelajaran mempunyai tujuan agar ahli model tersebut dapat memberikan saran dan penilaian terhadap model

pembelajaran yang sedang dikembangkan pengembang. Penilaian yang dilakukan oleh ahli model pembelajaran berpedoman pada instrumen yang disediakan.

Ahli model pembelajaran pada pengembangan model pembelajaran PBL berbantuan media video pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia ini adalah Dr. H. M. Khusnul Maarif, M.Pd. Beliau adalah Pengawas SD Dinas Pendidikan Kecamatan Nganjuk. Sebelum menjadi pengawas SD beliau menjadi kepala Sekolah Dasar dari tahun 1992 sampai 2005. Selain itu beliau aktif dalam organisasi sebagai Ketua APSI Kabupaten Nganjuk, Koordinator Pengawas Sekolah TK, SD, SMP Kabupaten Nganjuk, Ketua LKBH PGRI Kabupaten Nganjuk. Pendidikan S2 di UNIPA Surabaya Jurusan Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan S3 Universitas Negeri Malang Jurusan Teknologi Pembelajaran, sehingga beliau layak dijadikan ahli model pembelajaran. Data uji coba dari ahli model pembelajaran disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2.

Data Uji Coba Ahli Model

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki kelengkapan konstruksi pembelajaran	3	Baik
2	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami	4	Sangat baik
3	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik	4	Sangat baik
4	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami	3	Baik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
5	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik	3	Baik
6	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami	4	Sangat baik
7	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik	3	Baik
8	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas	4	Sangat baik
9	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang mudah dipahami untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
10	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
11	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran	3	Baik
12	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai sebagai pembelajaran	4	Sangat baik
13	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar	3	Baik
14	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang sesuai untuk panduan pembelajaran	3	Baik
15	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk diterapkan	3	Baik
16	Model pembelajaran PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk diterapkan	3	Baik
17	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
18	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan se bagai panduan pembelajaran	3	Baik
19	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
	Total	65	

Komentar: penempatan atau pemutaran video dalam sintaks PBL (mereview dan penyajian masalah) untuk lebih proporsional agar ada keseimbangan dalam sintaks tersebut.

3. Data Uji Coba Ahli Media

Ahli media diperlukan dalam validasi media pembelajaran video pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia ini adalah Dr. HM. Khusnul Maarif, M.Pd. Beliau adalah Pengawas SD Dinas Pendidikan Kecamatan Nganjuk. Sebelum menjadi pengawas SD beliau menjadi kepala Sekolah Dasar dari tahun 1992 sampai 2005. Selain itu beliau aktif dalam organisasi sebagai Ketua APSI Kabupaten Nganjuk, Koordinator Pengawas Sekolah TK, SD, SMP Kabupaten Nganjuk, Keua LKBH PGRI Kabupaten Nganjuk. Pendidikan S2 di UNIPA Surabaya Jurusan Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan S3 Universitas Negeri Malang Jurusan Teknologi Pembelajaran, sehingga beliau layak dijadikan Ahli media pembelajaran. Hasil penilaian dan tanggapan dari ahli model pembelajaran disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3.
Data Uji Coba Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar	3	Baik
2	Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami	4	Sangat baik
3	Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik	3	Baik
4	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami	3	Baik
5	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik	4	Sangat baik
6	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami	3	Baik
7	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik	4	Sangat baik
8	Media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas	3	Baik
9	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa	3	Baik
10	Media video yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran	4	Sangat baik
11	Media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai dengan pembelajaran	3	Baik
12	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai dalam proses pembelajaran	3	Baik
13	Media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar	3	Baik
14	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran	4	Sangat baik
15	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk digunakan	3	Baik
16	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk digunakan	4	Sangat baik
17	Media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran	3	Baik
18	Media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
19	Media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai media pembelajaran	3	Baik
	Total	66	

Komentar:

- Dalam pemutaran video, sound (suara) untuk diperjelas agar seluruh siswa jelas dalam mendengarkan.
- Durasi pemutaran untuk disesuaikan dengan alokasi waktu atau jam pelajaran.

4. Data Uji Coba Rekan Sejawat

Uji coba terhadap rekan sejawat diperlukan guna memperoleh tanggapan dan saran terhadap model pembelajaran yang sedang dikembangkan. Rekan sejawat merupakan pengguna langsung model tersebut, oleh karena itu saran masukan dari beliau-beliau diharapkan sangat membantu demi kesempurnaannya.

Uji coba rekan sejawat dipilih 2 guru yang terdiri dari dua guru dari SDN Kedungdowo dan 2 orang guru dari SDN Balongpacul Nganjuk. Guru-guru tersebut adalah Eny Muhimatul Fitriani, S.Pd., Anik Sugiarti, S.Pd SD., Muslih, S.Pd SD. dan Katemi, S.Pd. Data uji coba rekan sejawat disajikan dalam tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4.

Data Uji Coba Rekan Sejawat

No	Aspek Pengamatan	Responden				Jumlah	Persentase
		1	2	3	4		
1	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang lengkap	4	4	4	3	15	93,75
2	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video memiliki tahapan pembelajaran	4	4	4	4	16	100

No	Aspek Pengamatan	Responden				Jumlah	Persentase
		1	2	3	4		
	yang lengkap						
3	Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video mudah dipahami	4	4	4	4	16	100
4	Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami	4	3	3	4	14	87,5
5	Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk capaian pembelajaran	3	4	3	3	13	81,25
6	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki manfaat yang sesuai untuk digunakan	3	4	4	3	14	87,5
7	Komponen pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk implementasi pembelajaran	4	4	3	3	14	87,5
8	Proses pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran	3	3	4	4	14	87,5
9	Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video dapat diterapkan/dipraktikkan dalam proses pembelajaran	4	4	3	4	15	93,75
10	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video ini dapat untuk dipraktikkan oleh pihak pengguna.	4	4	4	3	15	93,75
	Rata-rata						91,25

Komentar : Model pembelajaran sudah bagus. Media pembelajaran video warna tulisan sebaiknya lebih kontras.

5. Data Uji Terbatas

Uji coba kelompok kecil diperlukan untuk menguji kesesuaian desain awal media pembelajaran. Uji coba dilakukan terhadap 6 siswa kelas V SDN Balongpacul dari kategori berkemampuan tinggi, sedang, dan kurang. Pengembang menunjukkan desain awal media pembelajaran, dan meminta siswa mengisi angket yang telah disediakan. Data hasil uji perorangan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.5.
Data Uji Terbatas

No	Pernyataan	Jumlah siswa				Jml skor	Prosen tase
		4	3	2	1		
Model Pembelajaran							
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	5	1	0	0	23	88,5
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	4	2	0	0	22	84,6
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	5	1	0	0	23	88,5
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	5	1	0	0	23	88,5
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya lakukan	5	1	0	0	23	88,5
Media Pembelajaran							
6	Tampilan warna serasi dan menarik	4	2	0	0	22	84,6
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	6	0	0	0	24	100
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	4	2	0	0	22	84,6
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	5	1	0	0	23	88,5

No	Pernyataan	Jumlah siswa				Jml skor	Prosen tase
		4	3	2	1		
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	5	1	0	0	23	88,5

Komentar : Model pembelajaran bagus dan menyenangkan. Tulisan di layar kurang besar.

6. Data Uji Coba Lapangan

Uji kelompok besar dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V SDN Kedungdowo Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2017/2018. Siswa kelas V SDN Kedungdowo berjumlah 25 siswa. Hasil dari uji kelompok besar disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.6.

Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Model Pembelajaran	Jumlah siswa yang memberikan skor				Jumlah skor	Per sen tase
		4	3	2	1		
1	Saya mudah merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	18	7	0	0	93	93,0
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	17	8	0	0	92	92,0
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	19	6	0	0	94	94,0
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	13	12	0	0	88	88,0
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya laksanakan Media Pembelajaran	16	9	0	0	91	91,0
6	Tampilan warna serasi dan menarik	14	11	0	0	89	89,0

No		Jumlah siswa yang memberikan skor				Jumlah skor	Persentase
		4	3	2	1		
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	18	7	0	0	93	93,0
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	16	9	0	0	91	91,0
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	21	4	0	0	96	96,0
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	19	6	0	0	94	94,0

B. Interpretasi Data

Dari hasil penyajian data di atas dapat diketahui:

1. Tanggapan dari ahli isi/materi

- a. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar, baik
- b. Kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi, baik
- c. Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi Kebermaknaan materi, sangat baik
- d. Ketepatan cakupan materi, sangat baik
- e. Kebenaran materi, baik
- f. Keterkinian (*up-to-date*) materi, sangat baik
- g. Ketercernaan materi, baik
- h. Penyampaian materi yang runtut, sangat baik
- i. Materi yang bermanfaat, baik
- j. Kedalaman materi, baik
- k. Kepentingan materi (berbobot), baik
- l. Kemenarikan materi, sangat baik
- m. Kemudahan penyampaian materi, sangat baik

- n. Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik, baik
- o. Pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi, baik
- p. Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar, baik
- q. Sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya, sangat baik
- r. Penggunaan bahasa, sangat baik
- s. Kualitas penyajian materi, baik
- t. Kualitas umpan balik, sangat baik

Dari data tanggapan ahli materi dilakukan perhitungan persentase kelayakan. Persentase tersebut dijadikan sebagai ukuran apakah model pembelajaran yang dikembangkan tersebut layak digunakan atau tidak. Berikut sajian perhitungan prosentase skor yang diperoleh:

Tabel 4.7.
Data Persentase Uji Ahli Isi

Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
69	80	86,25

Dari perolehan persentase tersebut (86,25%) menandakan bahwa model yang dikembang tergolong dalam kategori sangat baik, sehingga model tersebut layak digunakan di kelas V SD/MI.

2. Tanggapan dari ahli model

- a. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki kelengkapan konstruksi pembelajaran, baik.

- b. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami, sangat baik
- c. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik, sangat baik
- d. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami, baik
- e. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik, cukup baik
- f. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami, sangat baik
- g. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik, baik
- h. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas, sangat baik
- i. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang mudah dipahami untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, baik
- j. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, baik

- k. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran, baik
- l. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan_ yang sesuai sebagai pembelajaran, sangat baik
- m. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar, baik
- n. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang sesuai untuk panduan pembelajaran, baik
- o. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk diterapkan, baik
- p. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk diterapkan, baik
- q. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, baik
- r. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, baik

- s. Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai panduan pembelajaran, baik

Data yang diperoleh dari uji ahli model tersebut dilakukan perhitungan persentase tiap aspek, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media yang dikembangkan. Hasil perhitungan persentase disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8.
Data Persentase Uji Ahli Model

Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
65	76	85,53

Dari perolehan persentase tersebut (85,53%) menandakan bahwa model yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat baik, sehingga model tersebut layak digunakan di kelas V SD/MI.

3. Tanggapan dari ahli media

- a. Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar, baik
- b. Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami, sangat baik
- c. Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik, baik
- d. Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami, baik

- e. Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik, sangat baik
- f. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami, baik
- g. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik, sangat baik
- h. Media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas, baik
- i. Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa, baik
- j. Media video yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, sangat baik
- k. Media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai dengan pembelajaran, baik
- l. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai dalam proses, baik
- m. Media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar, baik
- n. Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran, sangat baik
- o. Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk digunakan, baik
- p. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk digunakan, sangat baik

- q. Media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, baik
- r. Media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, cukup baik
- s. Media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai media pembelajaran, baik

Tabel 4.9.
Data Persentase Uji Ahli Media

Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
66	76	86,84

Dari perolehan persentase tersebut (86,84%) menandakan bahwa media yang dikembang tergolong dalam kategori sangat baik, sehingga media tersebut layak digunakan di kelas V SD/MI.

4. Tanggapan Rekan Sejawat

Data hasil uji coba dari rekan sejawat menunjukkan bahwa pada aspek (2) draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang lengkap, (3) Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami, 100% atau semua guru menyatakan sangat baik/sangat sesuai. Artinya media pembelajaran yang

dikembangkan oleh pengembang telah memenuhi pada aspek-aspek seperti disebutkan di atas.

Pada aspek, (1) Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang lengkap, (9) Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video dapat diterapkan/dipraktikkan dalam proses pembelajaran, (10) Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video ini dapat untuk dipraktikkan oleh pihak pengguna, dan aspek, kriteria yang diperoleh adalah: tiga guru (75%) menyatakan sangat baik, dan satu guru (25%) menyatakan cukup baik.

Sedangkan pada aspek (4) Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami, (6) Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki manfaat yang sesuai untuk digunakan, (7) Komponen pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk implementasi pembelajaran, (8) Proses pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, 2 guru (50%) menyatakan sangat baik dan 2 guru (50%) menyatakan cukup baik.

Aspek (5) Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk capaian pembelajaran, tiga guru menyatakan cukup baik dan 1 guru menyatakan sangat baik.

Dari tanggapan rekan sejawat terhadap model pembelajaran PBL berbantuan media video tersebut menunjukkan bahwa model tersebut layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas V SD/MI.

5. Tanggapan Siswa dalam Uji Coba Kelompok Kecil

Interpretasi data uji coba oleh kelompok kecil yaitu 6 siswa dari kategori berkemampuan tinggi, sedang, dan kurang adalah sebagai berikut: Pada sub model pembelajaran, 5 siswa menyatakan sangat setuju bahwa merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video. Video ditampilkan sesuai dengan materinya, dan 1 siswa menyatakan setuju, pada aspek merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video, 4 siswa menyatakan sangat setuju dan 2 siswa menyatakan setuju, pada aspek mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video, 5 siswa menyatakan sangat setuju, dan 1 siswa menyatakan setuju, pada aspek merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video, 5 siswa menyatakan sangat setuju dan 1 siswa menyatakan setuju, pada aspek merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah dilakukan, 5 siswa menyatakan sangat setuju dan 1 siswa menyatakan setuju.

Pada sub media pembelajaran, aspek Tampilan warna serasi dan menarik, 4 siswa menyatakan sangat setuju dan 2 siswa menyatakan setuju, pada aspek video yang ditampilkan sesuai dengan materinya, 6 siswa menyatakan sangat setuju, pada aspek hurufnya jelas dan mudah dibaca, 4 siswa menyatakan sangat setuju dan 2 siswa menyatakan setuju, dan pada aspek

video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran, 5 siswa menyatakan sangat setuju dan 1 siswa menyatakan setuju, pada aspek video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, 5 siswa menyatakan sangat setuju dan 1 siswa menyatakan setuju.

Dari sajian data pada hasil uji coba kelompok kecil, dapat disajikan perolehan rata-rata dari tiap aspek, seperti dalam tabel berikut:

Tabel 4.10.
Data Persentase Uji Coba Kelompok Kecil

No	ASPEK	Rata-rata persentase
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,5
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	84,6
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,5
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,5
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya lakukan.	88,5
6	Tampilan warna serasi dan menarik	84,6
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	100
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	84,6
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	88,5
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	88,5
Rata-rata		88,48

Berdasarkan sajian data pada uraian terdahulu tidak ada sama sekali siswa yang menyatakan ragu-ragu ataupun tidak setuju, artinya model pembelajaran tersebut bisa dilanjutkan untuk diujikan pada uji kelompok besar.

6. Tanggapan Siswa dalam Uji Coba Kelompok Besar

Interpretasi data uji coba oleh kelompok besar yaitu 25 siswa dari semua kelas V SDN Kedungdowo adalah sebagai berikut: Pada sub model pembelajaran, 18 siswa menyatakan sangat setuju bahwa merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya, dan 7 siswa menyatakan sangat setuju, pada aspek merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video, 17 siswa menyatakan sangat setuju, dan 8 siswa menyatakan setuju, pada aspek mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video, 19 siswa menyatakan sangat setuju, dan 6 siswa menyatakan setuju, pada aspek merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video, 13 siswa menyatakan sangat setuju dan 12 siswa menyatakan setuju, pada aspek merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah dilakukan, 16 siswa menyatakan sangat setuju dan 9 siswa menyatakan setuju.

Pada sub media pembelajaran, aspek Tampilan warna serasi dan menarik, 14 siswa menyatakan sangat setuju dan 11 siswa menyatakan setuju, pada aspek video yang ditampilkan sesuai dengan materinya, 18 siswa menyatakan sangat setuju, dan 7 siswa menyatakan setuju pada aspek hurufnya jelas dan mudah dibaca, 16 siswa menyatakan sangat setuju, dan 9 siswa menyatakan setuju, pada aspek video yang ditampilkan memudahkan memahami isi materi pelajaran, 20 siswa menyatakan sangat setuju dan 5 siswa menyatakan setuju, pada aspek video yang ditampilkan berkaitan

dengan kehidupan sehari-hari, 19 siswa menyatakan sangat setuju dan 6 siswa menyatakan setuju.

Dari sajian data pada hasil uji perorangan, dapat disajikan perolehan rata-rata dari tiap aspek, seperti dalam tabel berikut:

Tabel 4.11.

Data Persentase Uji Coba Kelompok Besar

No	SUB ASPEK	Rata-rata persentase
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	93,0
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	92,0
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	94,0
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,0
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya lakukan	91,0
6	Tampilan warna serasi dan menarik	89,0
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	93,0
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	91,0
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	95,0
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	94,0
	Rata-rata	92,0

Berdasarkan sajian data pada uraian terdahulu tidak ada sama sekali siswa yang menyatakan ragu-ragu ataupun tidak setuju, artinya media pembelajaran tersebut sudah sangat baik. Perolehan nilai dari rata-rata penilaian ahli isi/materi mencapai 86,25%, rata-rata penilaian ahli model adalah 85,53%, rata-rata penilaian ahli media adalah 86,84%, rata-rata penilaian rekan sejawat adalah 91,25%, rata-rata penilaian uji perorangan

adalah 94,3%, rata-rata uji kelompok kecil adalah 88,48, dan rata-rata uji kelompok besar adalah 92,0%. Rata-rata keseluruhan dari berbagai uji adalah 91,03%. Hasil perolehan persentase, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12.

Data Rata-rata Berbagai Uji Ahli

No	Jenis Validasi	Persentase
1	Ahli isi/ materi	86,25
2	Ahli model	85,53
3	Ahli media	86,84
4	Rekan sejawat	91,25
5	Uji kelompok kecil	88,48
6	Uji kelompok besar	92,00
	Rata-rata	88,39

Keenam jenis validasi tersebut semuanya menunjukkan angka persentase pada skala 85,01% - 100%. Pada perhitungan skala tersebut adalah sangat valid, yang berarti bahwa model yang dikembangkan sudah sangat sesuai digunakan pada pembelajaran IPS pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di kelas V SD/MI.

7. Analisis Kelayakan dan Keefektifan Produk

Analisis Keefektifan Produk pengembangan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video dari hasil post test saat Uji coba lapangan. Analisis Keefektifan Produk pengembangan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video.

Hasil *post test* yang diperoleh siswa setelah belajar menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video, dari jumlah 25 siswa

yang mencapai KKM ≥ 70 sebanyak 22 siswa dan 3 siswa masih belum mencapai KKM. Nilai rata-rata seluruh siswa mencapai 83,2 dengan memperoleh persentase 88%.

Hasil penelitian ini adalah model *Problem-Based Learning* berbantuan media video. Kualitas produk termasuk kriteria “sangat valid” dengan hasil validasi ahli materi 86,25%, ahli model 85,53% ahli media 86,84%, dan penilaian ujicoba produk 92%. Dari perhitungan hasil belajar 25 siswa dengan bantuan SPSS.23 diperoleh harga F sebesar 5,221 dengan signifikansi 0,027, dengan demikian dapat diberi pengertian bahwa perbedaan yang ditemukan adalah signifikan dimana rerata nilai kelas eksperimen sebesar 83,40 dan nilai kelas kontrol sebesar 67,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rerata yang lebih besar dari kelas kontrol. Berdasarkan paparan tersebut model *Problem-Based-Learning* berbantuan media video layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dibutuhkan komitmen dari semua pihak, baik guru, siswa, maupun sekolah untuk menggunakan model pembelajaran ini sesuai dengan petunjuk yang ada agar hasil lebih optimal.

C. Revisi Produk Pengembangan

Sesuai dengan tahapan pengembangan media pembelajaran ini, maka langkah selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dari pada ahli dan uji coba.

1. Revisi Pertama

Revisi pertama dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi dari ahli materi, yaitu tentang:

- a. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar, cukup baik, tidak direvisi.
- b. Kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi, cukup baik, tidak direvisi.
- c. Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi Kebermaknaan materi, sangat baik, tidak direvisi.
- d. Ketepatan cakupan materi, sangat baik, tidak direvisi.
- e. Kebenaran materi, cukup baik, tidak direvisi.
- f. Keterkinian (*up-to-date*) materi, sangat baik, tidak direvisi.
- g. Ketercernaan materi, cukup baik, tidak direvisi.
- h. Penyampaian materi yang runtut, sangat baik, tidak direvisi.
- i. Materi yang bermanfaat, cukup baik, tidak direvisi.
- j. Kedalaman materi, cukup baik, tidak direvisi.
- k. Kepentingan materi (berbobot), cukup baik, tidak direvisi.
- i. Kemenarikan materi, sangat baik, tidak direvisi.
- m. Kemudahan penyampaian materi, sangat baik, tidak direvisi.
- n. Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik, cukup baik, tidak direvisi.
- o. Pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi, cukup baik, tidak direvisi.

- p. Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar, cukup baik, tidak direvisi.
- q. Sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya, sangat baik, tidak direvisi.
- r. Penggunaan bahasa, sangat baik, tidak direvisi.
- s. Kualitas penyajian materi, cukup baik, direvisi sesuai saran ahli agar petunjuk penyajian video dalam PBL perlu jelas dan terperinci.
- t. Kualitas umpan balik, sangat baik, tidak direvisi.

Berikut ini merupakan saran ahli materi terhadap model pembelajaran.

Tabel 4.13

Saran Perbaikan dan Revisi Materi

No	Saran Perbaikan	Revisi	Keterangan
1	Petunjuk penggunaan video dalam model PBL harus jelas dan terperinci agar hasil penelitian dapat digunakan oleh guru lain	Petunjuk penggunaan video dalam model PBL sudah diperjelas dan terperinci.	Sudah direvisi

Berdasarkan tabel 4.13 di atas terdapat 1 point catatan saran ahli materi. Secara garis besar perbaikan yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan adalah penyempurnaan petunjuk penggunaan video.

2. Revisi Kedua

Revisi kedua dilakukan berdasarkan saran dari ahli model. Penilaian ahli model terhadap aspek-aspek media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut;

- a. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki kelengkapan konstruksi pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- b. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami, sangat baik, tidak direvisi.
- c. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik, sangat baik, tidak direvisi.
- d. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami, Cukup baik
- e. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik, Cukup baik, tidak direvisi.
- f. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami, sangat baik, tidak direvisi.
- g. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik, Cukup baik, tidak direvisi.
- h. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas, sangat baik, tidak direvisi.
- i. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang mudah dipahami untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- j. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- k. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.

- l. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai sebagai pembelajaran, sangat baik, tidak direvisi.
- m. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar, cukup baik, tidak direvisi.
- n. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang sesuai untuk panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- o. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk diterapkan, cukup baik, tidak direvisi.
- p. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk diterapkan, cukup baik, direvisi sesuai saran ahli agar pemutaran video dalam sintaks PBL lebih proporsional.
- q. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- r. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- s. Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.

Berikut ini merupakan saran ahli model pembelajaran.

Tabel 4.14

Saran Perbaikan dan Revisi Model Pembelajaran.

No	Saran Perbaikan	Revisi	Keterangan
1	Penempatan / pemutaran video dalam sintaks PBL (mereview dan penyajian masalah) untuk lebih proporsional agar ada keseimbangan dalam sintaks tersebut.	Penempatan / pemutaran video dalam sintaks PBL (mereview dan penyajian masalah) lebih proporsional.	Sudah direvisi

Berdasarkan tabel 4.14 di atas terdapat 1 point catatan saran ahli model.

Secara garis besar perbaikan yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan adalah Penempatan / pemutaran video dalam sintaks PBL (mereview dan penyajian masalah) untuk lebih proporsional waktunya.

3. Revisi ketiga

Revisi ketiga dilakukan karena penilaian ahli media terhadap aspek-aspek media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar, cukup baik, tidak direvisi.
- b. Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami, sangat baik, tidak direvisi.
- c. Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik, cukup baik, tidak direvisi.
- d. Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami, cukup baik, tidak direvisi.

- e. Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik, sangat baik, tidak direvisi.
- f. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami, cukup baik, tidak direvisi.
- g. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik, sangat baik, tidak direvisi.
- h. Media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas, cukup baik, tidak direvisi.
- i. Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa, cukup baik, tidak direvisi.
- j. Media video yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, sangat baik, tidak direvisi.
- k. Media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai dengan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- l. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai dalam proses pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- m. Media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar, cukup baik, tidak direvisi.
- n. Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran, sangat baik, tidak direvisi.
- o. Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk digunakan, cukup baik, tidak direvisi.
- p. Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk digunakan, sangat baik, tidak direvisi.



- q. Media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- r. Media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.
- s. Media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai media pembelajaran, cukup baik, tidak direvisi.

Berikut ini tabel 4.15 merupakan saran ahli media pembelajaran.

Tabel 4.15
Saran Perbaikan dan Revisi Media Pembelajaran.

No	Saran Perbaikan	Revisi	Keterangan
1.	Media video suara agar diperjelas agar siswa jelas mendengarkan.	Suara media video diperjelas agar siswa jelas mendengarkan.	Sudah direvisi
2.	Durasi pemutaran video agar disesuaikan dengan alokasi waktu jam pelajaran.	Durasi pemutaran video disesuaikan dengan alokasi waktu jam pelajaran	

Berdasarkan tabel 4.15 di atas terdapat 2 point catatan saran ahli model.

Secara garis besar perbaikan yang diberikan terhadap media suara diperjelas dan durasi pemutaran video agar disesuaikan dengan alokasi waktu jam pelajaran.

4. Revisi Kempat

Revisi keempat dilakukan berdasarkan data dari uji terhadap rekan sejawat. Pada umumnya rekan sejawat menyatakan sangat baik dan cukup baik dari aspek-aspek yang dipersyaratkan. Dari tanggapan rekan sejawat

terhadap model PBL berbantuan media video tersebut menunjukkan bahwa model tersebut layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas V SD/MI.

Tabel 4.16

Saran Perbaikan dan Revisi Rekan Sejawat.

No	Saran Perbaikan	Revisi	Keterangan
1.	Model pembelajaran sudah bagus. Media pembelajaran video warna tulisan sebaiknya lebih kontras.	Tulisan pada media video dibuat lebih kontras	Sudah lebih direvisi

Berdasarkan tabel 4.16 di atas terdapat 1 point catatan saran dari rekan sejawat. Secara garis besar perbaikan yang dilakukan terhadap media media video adalah warna tulisan lebih kontras.

5. Revisi Kelima

Revisi kelima dilakukan revisi berdasarkan uji coba kelompok kecil. Dari data yang diperoleh dari 6 siswa, pada umumnya siswa menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap komponen-komponen yang dipersyaratkan pada instrumen penilaian model pembelajaran tersebut. Tidak ada satupun siswa yang menyatakan ragu-ragu ataupun tidak setuju.

Tabel 4.17

Saran Perbaikan dan Revisi Uji Kelompok Kecil.

No	Saran Perbaikan	Revisi	Keterangan
1.	Model pembelajaran bagus dan menyenangkan. Tulisan di layar kurang besar.	Tulisan pada media video dibuat lebih besar.	Sudah lebih direvisi

Berdasarkan tabel 4.17 di atas terdapat 1 point catatan saran dari uji coba kelompok kecil. Secara garis besar perbaikan yang dilakukan terhadap media video adalah tulisan lebih besar.

6. Revisi Keenam

Revisi keenam didasarkan pada data dari uji coba kelompok besar. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar yaitu 25 siswa, terdiri dari 25 siswa kelas Vb SDN Kedungdowo, semuanya menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap komponen-komponen yang dipersyaratkan pada instrumen penilaian model pembelajaran tersebut. Tidak ada satupun pernyataan ragu-ragu atau tidak setuju, sehingga revisi keenam tidak perlu dilakukan.

D. Produk Pengembangan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video pada Kompetensi Dasar Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Model pembelajaran ini dilengkapi dengan sintaks pembelajaran yang berisi tentang panduan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran berupa video.

Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video yang di dalam video ini dilengkapi dengan teks agar siswa mendapatkan pengalaman seperti melihat kegiatan yang sebenarnya.

Berikut ini sintaks model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video dan cuplikan beberapa slide produk media pembelajaran.

SINTAK MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA VIDEO

Langkah 1 : Mereview dan Menyajikan Masalah

1. Menjelaskan tujuan pembelajaran, siswa mendengarkan segala sesuatu yang dikemukakan oleh guru dalam pembicaraannya.
2. Menyajikan cuplikan video jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang mampu menggali pengetahuan siswa, siswa memahami dengan baik isi jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
3. Memotivasi siswa untuk dapat mengenali jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
4. Membimbing siswa agar dapat menceritakan jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia..

Langkah 2 : Menyusun Strategi dan Berkelompok

1. Membagi siswa dalam 6 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan siswa (LKS)
3. Memberikan masukan atau pendapat dari kelompok
4. Mendorong siswa aktif dalam diskusi

Langkah 3 : Menerapkan Strategi

1. Melakukan pengamatan terhadap siswa
2. Mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan
3. Membantu siswa dalam menyimpulkan materi
4. Membahas hasil diskusi.

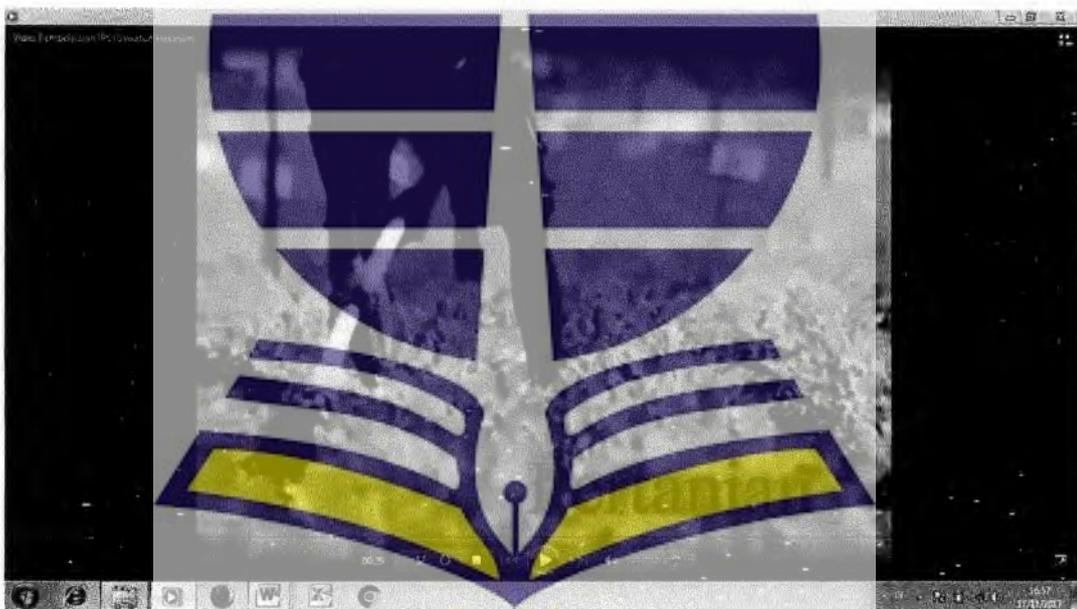
Langkah 4 : Membahas dan Mengevaluasi Hasil

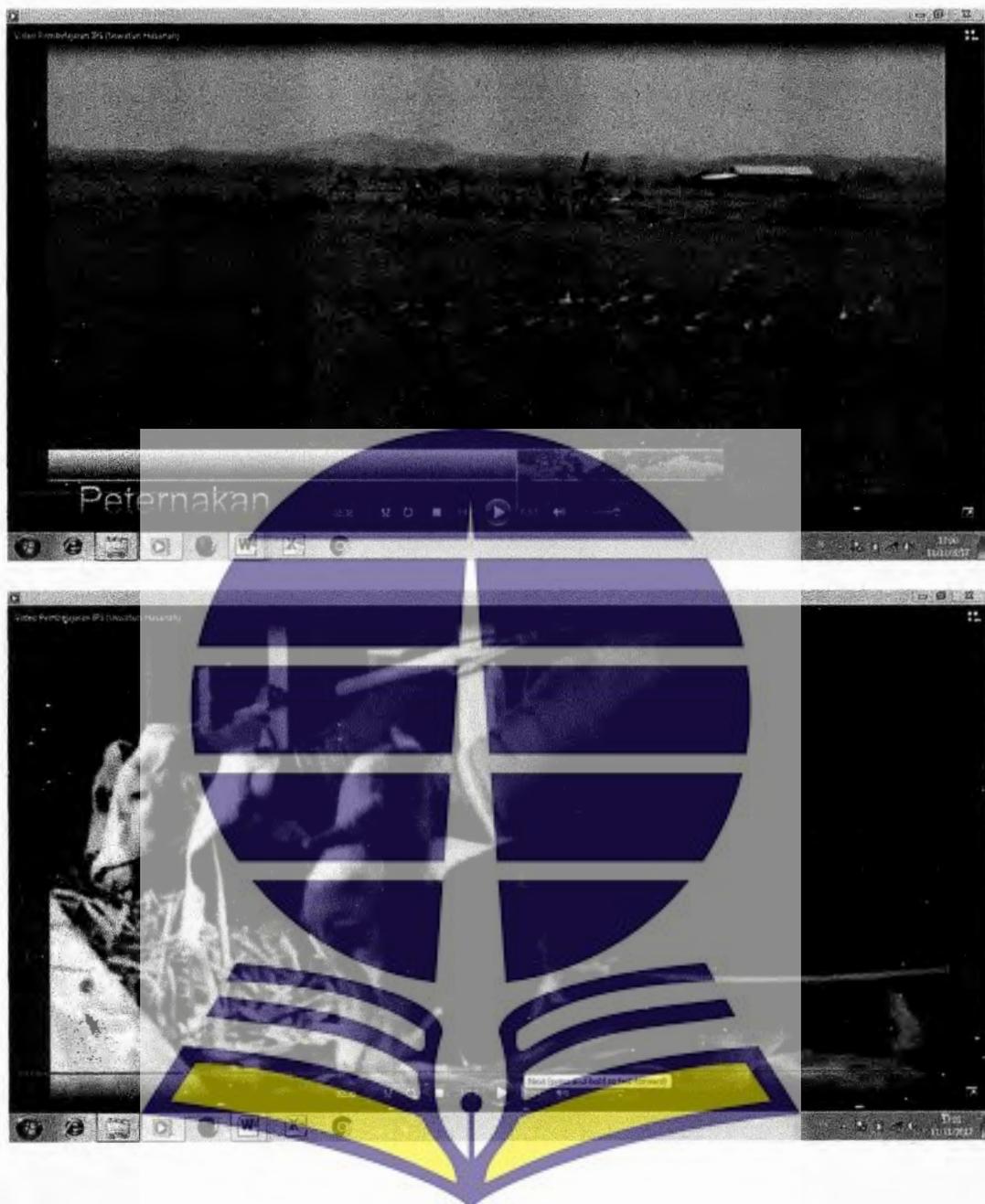
1. Memberi kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil diskusi kelompok atau menganalisis hasil diskusi
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukan dari hasil diskusi
3. Menampung seluruh masukan hasil diskusi, menganalisis hasil belajar.

Berikut adalah cuplikan beberapa slide produk media pembelajaran yang berupa video.









BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video (Studi pengembangan model PBL untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia) kelas V di SDN Kedungdowo Nganjuk Tahun Pelajaran 2017/2018, dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk Model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media video
2. Kualitas produk termasuk kriteria "sangat valid" dengan hasil validasi ahli materi 86,25%, ahli model 85,53%, ahli media 86,84%, rekan sejawat 91,25%, kelompok kecil 88,48% dan penilaian ujicoba produk kelompok besar 92%. Hasil validasi ahli isi, validasi ahli model, validasi ahli media, uji coba rekan sejawat, uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba kelompok besar, memperoleh hasil bahwa model *Problem-Based Learning* berbantuan media video (studi pengembangan model PBL untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia), sudah layak digunakan pada pembelajaran IPS di SD/MI.
3. Dari perhitungan hasil belajar 25 siswa dengan bantuan SPSS.23 diperoleh harga F sebesar 5,221 dengan signifikansi 0,027, dengan demikian dapat

diberi pengertian bahwa perbedaan yang ditemukan adalah signifikan dimana rerata nilai kelas eksperimen sebesar 83,40 dan nilai kelas kontrol sebesar 67,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rerata yang lebih besar dari kelas kontrol. Berdasarkan paparan tersebut model *Problem-Based-Learning* berbantuan media video layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan pengembang model *Problem-Based Learning* berbantuan media video (studi pengembangan model PBL untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia), mata pelajaran IPS kelas V adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan model *Problem-Based Learning* berbantuan media video (studi pengembangan model PBL untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, sebagai penunjang kegiatan belajar siswa yang dapat membantunya untuk menyampaikan materi secara individual sesuai dengan kemampuan siswa.
2. Model pembelajaran ini sudah didesain dengan bantuan video sehingga media video bisa digunakan siswa secara mandiri, namun demikian peran guru juga masih diperlukan untuk memaksimalkan kegunaan media tersebut.
3. Model pembelajaran ini sudah disertai buku panduan, peran aktif guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing masih sangat diperlukan.
4. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam menggunakan produk ini, maka disarankan menggunakan LCD proyektor untuk memperoleh tampilan

- yang lebih besar sehingga memudahkan siswa untuk mengamati tayangan media.
5. Guru dapat mengembangkan model pembelajaran sejenis untuk kompetensi dasar yang lain, sebab dengan model pembelajaran seperti ini ternyata membuat siswa lebih antusias dan mengurangi keabstrakan materi yang disajikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M.T. (2009). *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Premeda Media Group.
- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka cipta
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Bahri, J. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Belajar Adalah Suatu Perubahan Perilaku, Akibat Interaksi Dengan Lingkungannya. Diambil 22 Pebruari 2019, dari situs World Wide Web: <http://www.sarjanaku.com/2011/03/pegertian-definisi-hasil-belajar.html>.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Edeucational Research an Introduction (Seventh Edition)*. USA: Pearson Education
- Dahar, R.W. (2008). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Pengembangan dan Peningkatan Mutu Tenaga kependidikan.
- Eggen, P. D. Kauchak, (2012). *Strategi and Models for teachers: Teaching Countend and Thinking Skill, Sixth Edition*. Boston & Jakarta Pearson Education, Inc & PT Indeks.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasanah, N. (2012). *Pengaruh Penerapan Problem Based Learning melalui Strategi Belajar Preview, Question, Read, Refleck, Recite, and Review Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis, Hasil Belajar Kogniyif, dan Hasil Belajar afektif Siswa Kelas VII SMPN 18 Balikpapan*. Malang: Tesis Sekolah Pascasarjana UM.

Hidayah, M. (2015). Penerapan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika untuk Peningkatkan kemampuan Pemecahan masalah pada Siswa Kelas VII Semester II SMPN 1 Teras Tahun 2014/2015. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan*. Diambil 23 Pebruari 2019, dari situs World Wide Web: <https://eprints.ums.ac.id/33199/21/NASKAH%20PUBLIKASI>.

Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ibrahim. (2000). *Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran Makalah Lokakarya Aplied Aproach*. Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran (LP3) Universitas Negeri Malang.

Jauhar, M. (2011). *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Khotimah, K. (2014) *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Slide Show terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pandanarjo*. Malang: Tesis Sekolah Pascasarjana UM.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. (2016). SD Negeri Kedungdowo Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk.

Lestari, A. W. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Webquest dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Surakarta. Diambil 23 Pebruari 2019, dari situs World Wide Web: <https://media.neliti.com/.../119951-ID-pengembangan-model-problem....>

Lestari, D. (2011). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 8 SMPN 2 Blitar Ditinjau dari Kemampuan Dasar Matematika*. Malang: Tesis Sekolah Pascasarjana UM.

Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gaung Persada Press.

Priatna, N. (1992). *Pengaruh Penggunaan Langkah-langkah Pemecahan Masalah dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Malang: Tesis Sekolah Pascasarjana UM.

Pribadi, B.A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Purwanto, (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadimedia.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT . Remaja Rosdakarya Offset.
- Sardiman, A.S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siregar, E. dan Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Solihatin, E dan Rahardjo, (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Solihatin, E. (2013). *Strategi Pembelajaran PPKn* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman, (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sumaatmadja, N. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Sumarni, (2010). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu Tulungagung*. Malang: Tesis Sekolah Pascasarjana UM.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperatif Learning*. Teori & Aplikasi PAKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susiloningsih, S. Limbong, S.L. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. ESPS. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2007). *Model Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiser.
- Udin, S.W. (2007). *Materi Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardani, I. K. (2015). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. Diambil 23 Pebruari 2019, dari situs World Wide Web: <http://www.lib.unnes.ac.id/20518/1/1401411408-s.pdf>

Wena, M. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, E., Budi, S. (2012). Penerapan Model PBL pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal FKIP UNS*. Diambil 23 Pebruari 2019, dari situs World Wide Web:
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/viewFile/348/172>.

Yanti, A. H, (2017). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Kemampuan Komunikasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. Vol. 2 No. 2 Tahun 2017. Diambil 23 Pebruari 2019, dari situs World WideWeb:
<https://media.neliti.com/.../230251-penerapan-model-problem-based-learning-p-30c0>



Lampiran 1

**ANALISIS KEBUTUHAN
(UNTUK SISWA)**

Nama Siswa : Rijal Nova H.
 Nama Sekolah : SDN Kedungdowo
 Hari/Tanggal : Senin, 23 Januari 2017

Daftar pertanyaan sebagai berikut :

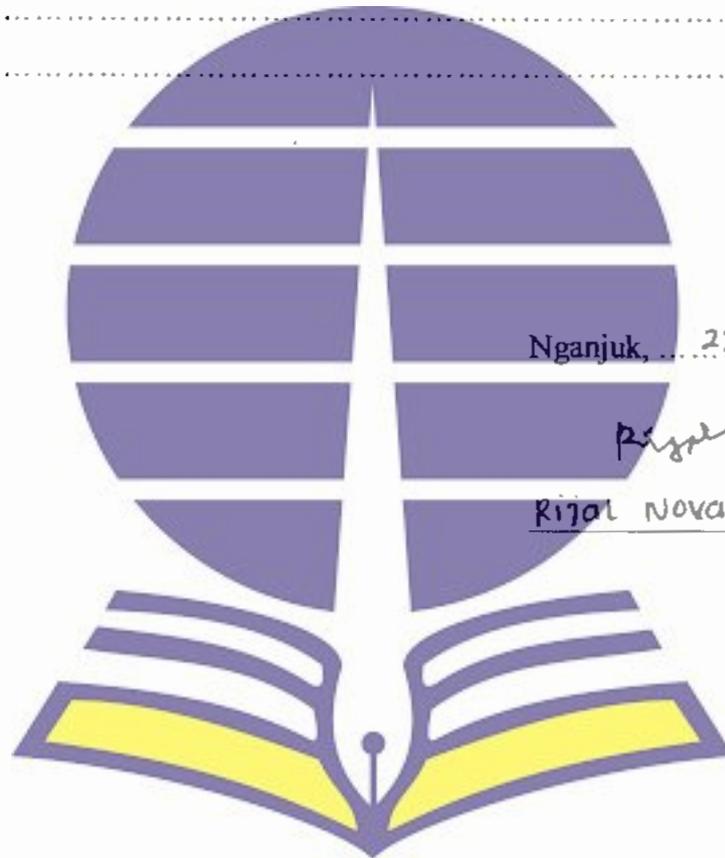
1. Bagaimana pendapatmu terhadap pembelajaran IPS ?
 ... Sulit karena banyak menghafal
2. Bagaimana cara gurumu dalam menjelaskan materi pembelajaran IPS ?
 - Ceramah, menulis tugas di papan tulis
 - Diberi pertanyaan
3. Apakah kamu suka cara gurumu dalam menjelaskan materi pembelajaran ?
 - suka karena gurunya sabar
4. Apakah kamu kesulitan dalam memahami pelajaran IPS ?
 - iya karena sulit mengerti
5. Kesulitan apa yang kamu hadapi dalam pembelajaran IPS ?
 - sulit menghafal
 - materinya banyak
6. Pembelajaran seperti apa yang kamu inginkan ?
 - Belajar dengan alat yang bisa di amati
 - tidak membosankan

7. Pernahkah kamu belajar IPS di kelas dengan menggunakan model pembelajaran PBL dengan bantuan media video ?

..... belum pernah

8. Jika pernah, bagaimana kesan kamu dalam menggunakan model pembelajaran PBL dengan bantuan media video ?

.....
.....
.....



Nganjuk, ... 23 Januari 2017

Rijal

Rijal Nova Herlambang

Lampiran 2

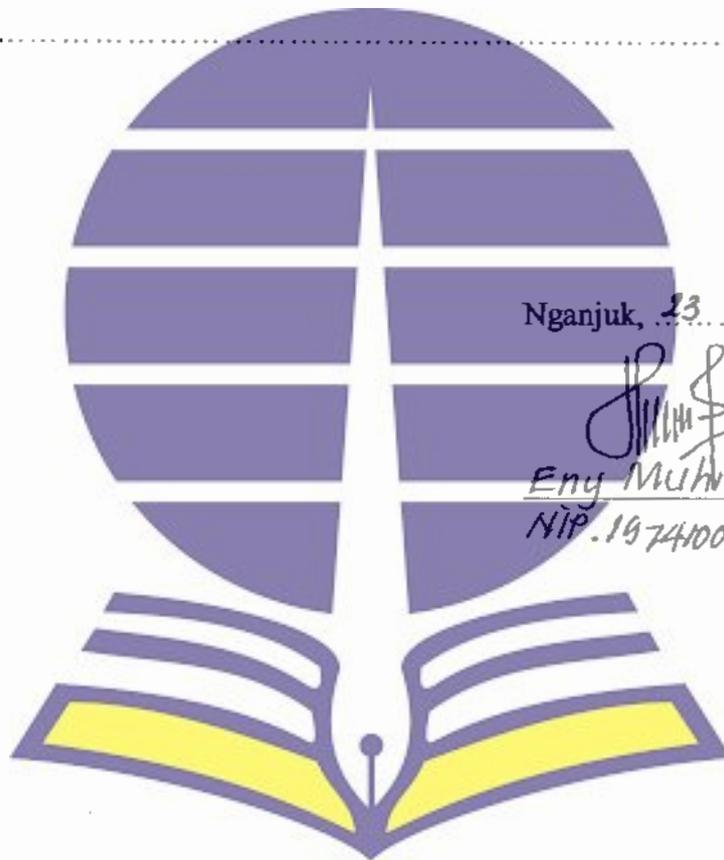
**ANALISIS KEBUTUHAN
(UNTUK GURU)**

Nama Guru : Ery Muhimatul F, S.Pd.
 Nama Sekolah : SDN Kedungdowo
 Hari/Tanggal : Senin, 23 Januari 2017

Daftar pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa permasalahan umum yang Bapak/Ibu temukan pada saat menjelaskan materi pada pembelajaran IPS ?
 - Media pembelajaran kurang memenuhi
 - Siswa kurang memperhatikan
2. Metode dan model pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan pada saat menjelaskan materi pembelajaran IPS ?
 - Ceramah
 - Penugasan
 - Tanya jawab
3. Sumber belajar apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS ?
 - Gambar, Buku penunjang
 - lingkungan sekitar
4. Bagaimana keadaan alat peraga atau media yang ada di SDN Kedungdowo ?
 - Kurang
5. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan model pembelajaran PBL dengan bantuan media video dalam pembelajaran IPS ?
 - Belum pernah
6. Berapa KKM di kelas Bapak/Ibu ?
 - 70

7. Apa yang menyebabkan hasil belajar siswa kadang-kadang menurun ?
- kurangnya belajar siswa
8. Apakah kesulitan dari Bapak/Ibu dalam mengajarkan materi IPS pada kelas V?
~ Media kurang lengkap



Nganjuk, 23 Januari 2017


Eny Muhammadul F, S.Pd.
NIP. 19741006 200801 2010

INSTRUMEN VALIDASI
 AHLI MATERI BIDANG PENDIDIKAN DASAR

Nama : MURTI UTAMI, M.Pd.
NIP : 19581114 197703 2 001
Jabatan : Pengawas SD
Instansi : Dinas Pendidikan Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk

A. PENGANTAR

Dalam rangka penelitian tesis berjudul “Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Video (Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia ” peneliti mengembangkan draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di indonesia sebagaimana terlampir, dan selanjutnya kami mohon perkenan Ibu untuk memvalidasinya. Untuk itu dimohon Ibu berkenan untuk mengisi instrumen berikut untuk memberi penilaian terhadap tingkat validitas atau kelayakan draft model dan media pembelajaran. Sebagai bahan pertimbangan Ibu, bersama ini kami lampirkan juga kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai dasar pengembangan instrumen ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada angka 4, 3, 2, atau 1 sebagai skor penilaian Ibu terhadap masing-masing butir pernyataan di tabel berikut sesuai pilihan Ibu. Makna skor penilaian tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Angka 4 = sangat baik/sangat layak/sangat jelas/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat.

- b. Angka 3 = baik/layak/jelas/menarik/sesuai/tepat.
- c. Angka 2 = kurang baik/kurang layak/kurang jelas/kurang menarik/kurang sesuai/kurang tepat.
- d. Angka 1 = Sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang jelas/sangat kurang menarik/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat.

Dimohon mengisi kolom yang disediakan dibawah tabel penilaian dengan komentar tentang kekurangan-kekurangan materi draft panduan pembelajaran model pembelajaran PBL berbantuan media video dan saran-saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti untuk memperbaikinya.

C. TABEL PERNYATAAN VALIDASI

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	1	2	3	4
2	Kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	1	2	3	4
3	Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi	1	2	3	4
4	Ketepatan cakupan materi	1	2	3	4
5	Kebenaran materi	1	2	3	4
6	Keterkinian (<i>up-to-date</i>) materi	1	2	3	4
7	Ketercernaan materi	1	2	3	4
8	Penyampaian materi yang runtut	1	2	3	4
9	Materi yang bermanfaat	1	2	3	4
10	Kedalaman materi	1	2	3	4
11	Kepentingan materi (berbobot)	1	2	3	4
12	Kemenarikan materi	1	2	3	4

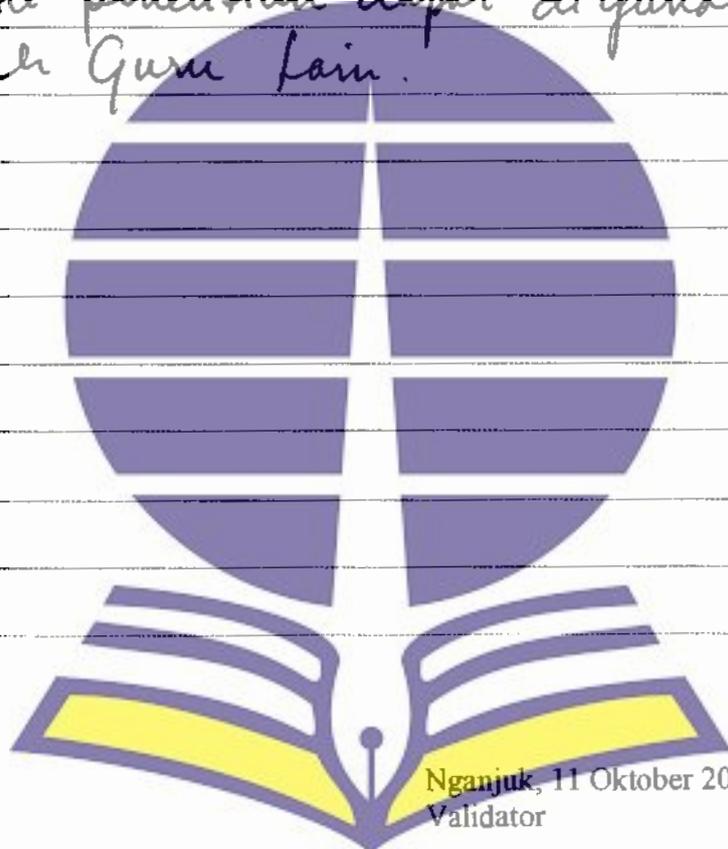
13	Kemudahan penyampaian materi	1	2	3	④
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik	1	2	③	4
15	Pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi	1	2	③	4
16	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	1	2	3	④
17	Sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya	1	2	3	④
18	Penggunaan bahasa	1	2	③	4
19	Kualitas penyajian materi	1	2	3	④
20	Kualitas umpan balik	1	2	③	4



Kolom Masukan Dan Saran

Mohon berkenan memberikan komentar atau saran untuk perbaikan model yang dikembangkan, pada kolom ini:

- Perlu peningkatan penggunaan Video dalam PBL perlu jelas dan terperinci agar hasil penelitian dapat digunakan oleh Guru lain.



Nganjuk, 11 Oktober 2017
Validator

MURTI UTAMI, MPd.
NIP. 19581114 197703 2 001

Lampiran 4

**INSTRUMEN VALIDASI
AHLI BIDANG MODEL PEMBELAJARAN**

Nama : Dr. HM. KHUSNUL MAARIF, M.Pd
 NIP : 19650417 198504 1 001
 Jabatan : Pengawas SD
 Instansi : Dinas Pendidikan Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk

A. PENGANTAR

Dalam rangka penelitian tesis berjudul “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video (Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia ” peneliti mengembangkan draft panduan pembelajaran model pembelajara PBL berbantuan media video untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di indonesia sebagaimana terlampir, dan selanjutnya kami mohon perkenan Bapak untuk memvalidasinya. Untuk itu dimohon Bapak berkenan untuk mengisi instrumen berikut untuk memberi penilaian terhadap tingkat validitas atau kelayakan draft model dan media pembelajaran. Sebagai bahan pertimbangan Bapak, bersama ini kami lampirkan juga kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai dasar pengembangan instrumen ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada angka 4, 3, 2, atau 1 sebagai skor penilaian Bapak terhadap masing-masing butir pernyataan di tabel berikut sesuai pilihan Bapak. Makna skor penilaian tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Angka 4 = sangat baik/sangat layak/sangat jelas/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat.
 - b. Angka 3 = baik/layak/jelas/menarik/sesuai/tepat.

- c. Angka 2 = kurang baik/kurang layak/kurang jelas/kurang menarik/kurang sesuai/kurang tepat.
- d. Angka 1 = Sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang jelas/sangat kurang menarik/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat.
2. Dimohon mengisi kolom yang disediakan dibawah tabel penilaian dengan komentar tentang kekurangan-kekurangan draft panduan pembelajaran model pembelajaran PBL berbantuan media video dan saran-saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti untuk memperbaikinya.

C. TABEL PERNYATAAN VALIDASI

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki kelengkapan konstruksi pembelajaran	1	2	3	4
2	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami	1	2	3	4
3	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik	1	2	3	4
4	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami	1	2	3	4
5	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik	1	2	3	4
6	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami	1	2	3	4
7	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik	1	2	3	4
8	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas	1	2	3	4
9	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang mudah dipahami untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	1	2	3	4
10	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	1	2	3	4
11	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran	1	2	3	4

12	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai sebagai pembelajaran	1	2	3	4
13	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar	1	2	3	4
14	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang sesuai untuk panduan pembelajaran	1	2	3	4
15	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk diterapkan	1	2	3	4
16	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk diterapkan	1	2	3	4
17	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	1	2	3	4
18	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layak untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	1	2	3	4
19	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai panduan pembelajaran	1	2	3	4



Kolom Masukan Dan Saran

Mohon berkenan memberikan komentar atau saran untuk perbaikan model yang dikembangkan, pada kolom ini:

Pemupatan / pemutaran video
di Sntok PBL (Cover dan
penyajian masalah) untuk lebih
proporsional agar ada kesesuaian
dalam Sntok Bk.

Nganjuk, 11 Oktober 2017
Validator

Dr. HM. KHUSNUL MAARIF, M.Pd
NIP. 19650417 198504 1 001

Lampiran 5

**INSTRUMEN VALIDASI
AHLI BIDANG MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : Dr. HM. KHUSNUL MAARIF, M.Pd
 NIP : 19650417 198504 1 001
 Jabatan : Pengawas SD
 Instansi : Dinas Pendidikan Kecamatan Nganjuk Kabupaten Nganjuk

A. PENGANTAR

Dalam rangka penelitian tesis berjudul “*Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video (Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia*” peneliti mengembangkan draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia sebagaimana terlampir, dan selanjutnya kami mohon berkenan Bapak untuk memvalidasinya. Untuk itu dimohon Bapak berkenan untuk mengisi instrumen berikut untuk memberi penilaian terhadap tingkat validitas atau kelayakan draft model dan media pembelajaran. Sebagai bahan pertimbangan Bapak, bersama ini kami lampirkan juga kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai dasar pengembangan instrumen ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

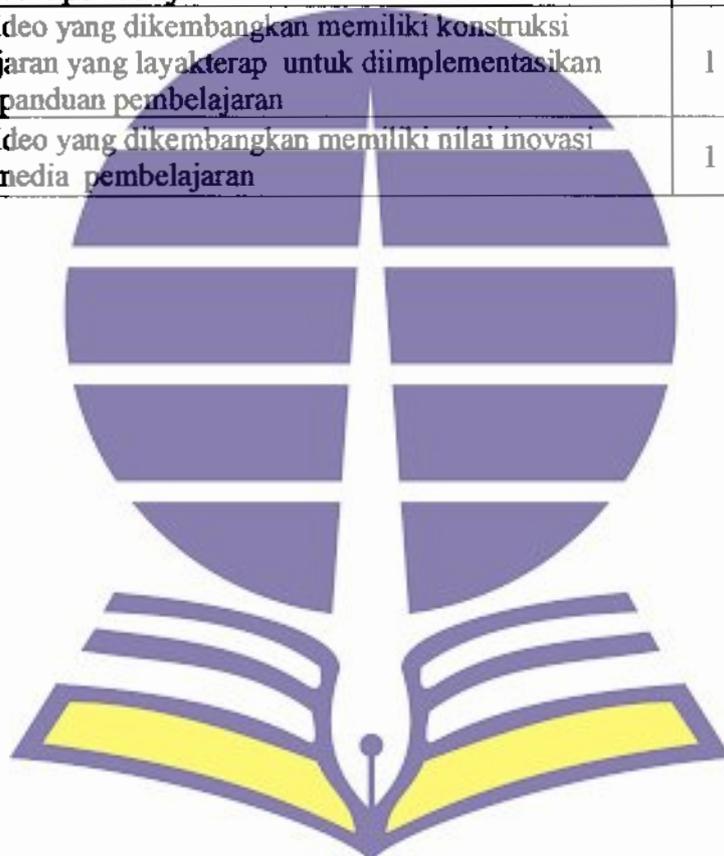
1. Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada angka 4, 3, 2, atau 1 sebagai skor penilaian Bapak terhadap masing-masing butir pernyataan di tabel berikut sesuai pilihan Bapak. Makna skor penilaian tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Angka 4 = sangat baik/sangat layak/sangat jelas/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat.
 - b. Angka 3 = baik/layak/jelas/menarik/sesuai/tepat.

- c. Angka 2 = kurang baik/kurang layak/kurang jelas/kurang menarik/kurang sesuai/kurang tepat.
- d. Angka 1 = Sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang jelas/sangat kurang menarik/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat.
2. Dimohon mengisi kolom yang disediakan dibawah tabel penilaian dengan komentar tentang kekurangan-kekurangan draft panduan pembelajaran model pembelajaran PBL berbantuan media video dan saran-saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti untuk memperbaikinya.

C. TABEL PERNYATAAN VALIDASI

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar	1	2	3	4
2	Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami	1	2	3	4
3	Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik	1	2	3	4
4	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami	1	2	3	4
5	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik	1	2	3	4
6	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami	1	2	3	4
7	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik	1	2	3	4
8	Media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas	1	2	3	4
9	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa	1	2	3	4
10	Media video yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran	1	2	3	4
11	Media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran	1	2	3	4
12	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai sebagai pembelajaran	1	2	3	4
13	Media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar	1	2	3	4

14	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran	1	2	3	④
15	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk digunakan	1	2	③	4
16	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk digunakan	1	2	3	④
17	Media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran	1	2	③	4
18	Media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	1	2	③	4
19	Media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai media pembelajaran	1	2	③	4



Kolom Masukan Dan Saran

Mohon berkenan memberikan komentar atau saran untuk perbaikan media, pada kolom ini:

- Dalam pementaran sound (frase)
 untuk diperges agar Geluruk
 Siswa gesa dolo mendingarkan.

- Durasi pementaran untuk
 di sumpah dan alaborasi waktu
 dan pementaran

Nganjuk, 11 Oktober 2017
 Validator

Dr. HM. KHUSNUL MAARIF, M.Pd
 NIP. 19650417 198504 1 001

Lampiran 6

INSTRUMEN VALIDASI PIHAK PENGGUNA

Nama : Eny Muhimatul Fitriani, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas VB SDN Kedungdowo Nganjuk

A. PENGANTAR

Dalam rangka penelitian tesis berjudul “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video (Studi Pengembangan Model PBL untuk Meningkatkan Penguasaan Siswa pada Kompetensi Dasar Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia)” peneliti mengembangkan draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video untuk meningkatkan penguasaan siswa pada kompetensi dasar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia sebagaimana terlampir, dan selanjutnya kami mohon perkenan Bapak untuk memvalidasinya. Untuk itu dimohon Ibu berkenan untuk mengisi instrumen berikut untuk memberi penilaian terhadap tingkat validitas atau kelayakan draft model dan media pembelajaran. Sebagai bahan pertimbangan Ibu, bersama ini kami lampirkan juga kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai dasar pengembangan instrumen ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon diberi tanda lingkaran (O) pada angka 4, 3, 2, atau 1 sebagai skor penilaian Bapak terhadap masing-masing butir pernyataan di tabel berikut sesuai pilihan Bapak. Makna skor penilaian tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Angka 4 = sangat baik/sangat layak/sangat jelas/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat.
 - b. Angka 3 = baik/layak/jelas/menarik/tepat.
 - c. Angka 2 = kurang baik/kurang layak/kurang jelas/kurang menarik/kurang sesuai/kurang tepat.

- d. Angka 1 = Sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang jelas/sangat kurang menarik/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat.
2. Dimohon mengisi kolom yang disediakan dibawah tabel penilaian dengan komentar tentang kekurangan-kekurangan draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video dan saran-saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti untuk memperbaikinya.

C. TABEL PERNYATAAN VALIDASI

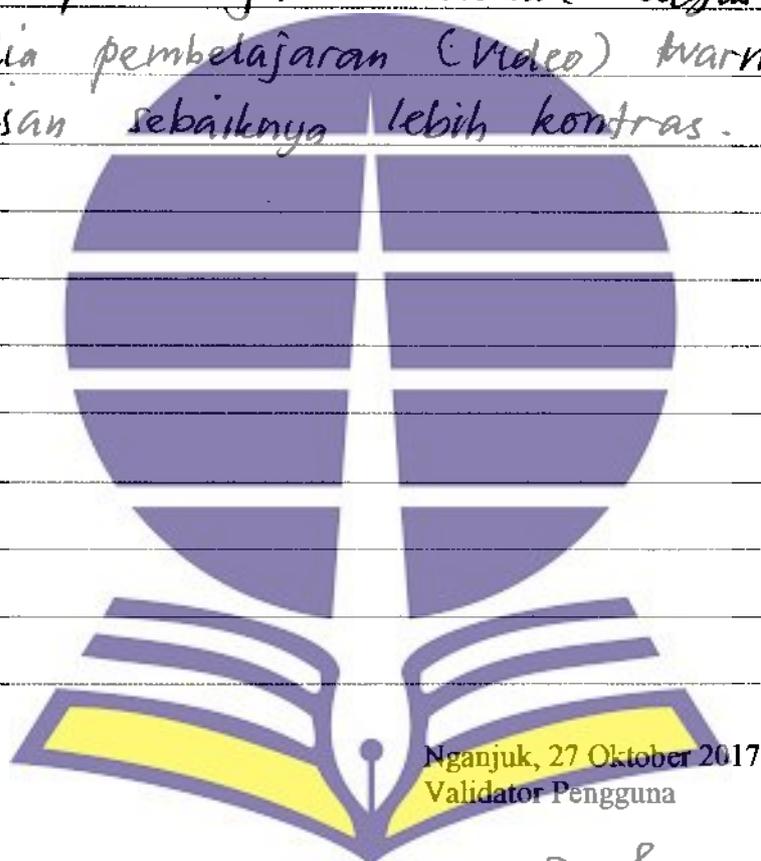
No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang lengkap	1	2	3	④
2	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang lengkap	1	2	3	④
3	Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami	1	2	3	④
4	Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami	1	2	3	④
5	Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk capaian pembelajaran	1	2	③	4
6	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki manfaat yang sesuai untuk digunakan	1	2	③	4
7	Komponen pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk implementasi pembelajaran	1	2	3	④
8	Proses pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran	1	2	③	4
9	Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video dapat diterapkan/dipraktikkan dalam proses pembelajaran	1	2	3	④
10	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video ini dapat untuk dipraktikkan oleh pihak pengguna.	1	2	3	④

Kolom Masukan Dan Saran

Mohon berkenan memberikan komentar atau saran untuk perbaikan model yang dikembangkan, pada kolom ini:

Model pembelajaran sudah bagus.

Media pembelajaran (video) warna tulisan sebaiknya lebih kontras.



Nganjuk, 27 Oktober 2017
Validator Pengguna



Eny Muhiatul Fitriani, S.Pd.
NIP. 19741006 200801 2 010

ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN UNTUK SISWA
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA VIDEO

Identitas

Nama : Pairuz Nazifa

No Absen : 16

Kelas : V (SDN Balong Pacul)

PETUNJUK PENGISLAN

1. Lembar ini di maksudkan untuk mengetahui pesan dan kesan kalian setelah belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video.
2. Isilah dengan menulis tanda cek (√) pada kolom-kolom yang sudah disediakan.

Contoh:

Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video.

Jika hal itu SANGAT SESUAI dengan perasaanmu, maka berilah tanda cek(√) seperti dibawah ini.

	Perasaanmu	Skor			
		4 Sangat sesuai	3 Sesuai	2 Kurang Sesuai	1 Tidak sesuai
	Model Pembelajaran				
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video	√			

3. Isilah kolom saran sesuai dengan keinginan kamu tentang model pembelajaran ini.
4. Telitilah jawabanmu sebelum dikumpulkan.

	Perasaanmu	Skor			
		4 Sangat sesuai	3 Sesuai	2 Kurang Sesuai	1 Tidak sesuai
Model Pembelajaran					
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video	✓			
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video		✓		
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video	✓			
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video	✓			
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media video mudah saya lakukan	✓			
Media Pembelajaran					
6	Tampilan warna serasi dan menarik	✓			
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	✓			
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca		✓		
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	✓			
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓			

Berikan komentar dan saranmu tentang model pembelajaran PBL berbantuan media video ini!

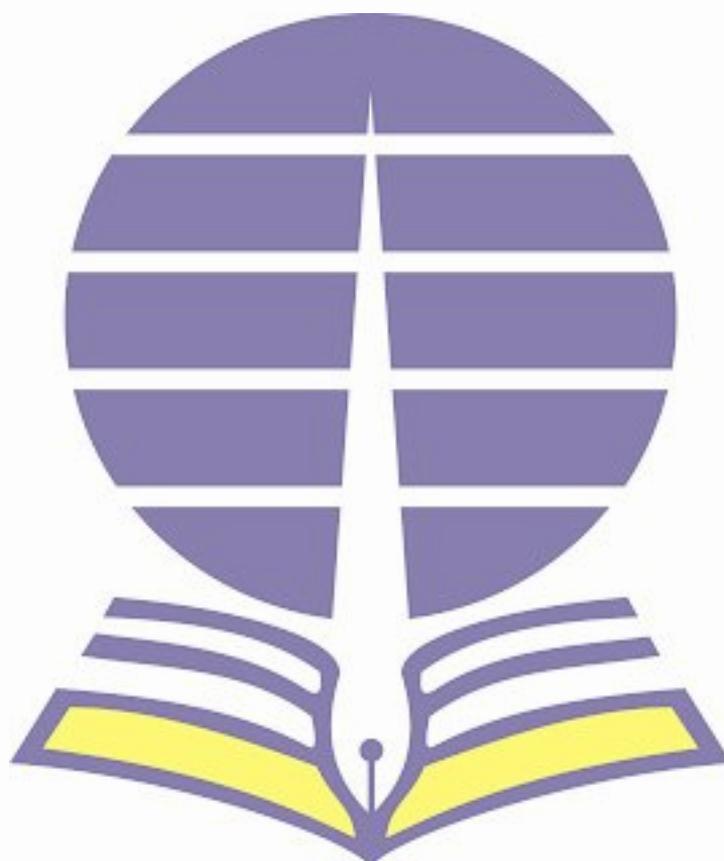
model pembelajaran bagus dan
menyenangkan.
tulisan di layar kurang besar.

Lampiran 7

Data Uji Coba Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	3	Baik
2	Kesesuaian indikator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	3	Baik
3	Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi	4	Sangat baik
4	Ketepatan cakupan materi	4	Sangat baik
5	Kebenaran materi	3	Baik
6	Keterkinian (<i>up-to-date</i>) materi	4	Sangat baik
7	Ketercernaan materi	3	Baik
8	Penyampaian materi yang runtut	4	Sangat baik
9	Materi yang bermanfaat	3	Baik
10	Kedalaman materi	3	Baik
11	Kepentingan materi (berbobot)	3	Baik
12	Kemenaikan materi	4	Sangat baik
13	Kemudahan penyampaian materi	4	Sangat baik
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik	3	Baik
15	Pemberian evaluasi yang berkesinambungan dari tiap-tiap sub materi	3	Baik
16	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	4	Sangat baik
17	Sumber belajarnya akurat dan dapat dipercaya	4	Sangat baik
18	Penggunaan bahasa	3	Baik
19	Kualitas penyajian materi	4	Sangat baik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
20	Kualitas umpan balik	3	Baik
	Total skor	69	
Komentar: petunjuk penggunaan video dalam PBL perlu jelas dan terperinci agar hasil penelitian dapat digunakan oleh guru lain			



Lampiran 8

Data Uji Coba Ahli Model

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki kelengkapan konstruksi pembelajaran	3	Baik
2	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami	4	Sangat baik
3	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik	4	Sangat baik
4	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami	3	Baik
5	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik	3	Baik
6	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami	4	Sangat baik
7	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik	3	Baik
8	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas	4	Sangat baik
9	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang mudah dipahami untuk dümplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
10	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
11	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai sebagai pembelajaran	3	Baik
12	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai sebagai pembelajaran	4	Sangat baik
13	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki luaran yang sesuai sebagai hasil belajar	3	Baik
14	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang sesuai untuk panduan pembelajaran	3	Baik
15	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk diterapkan	3	Baik
16	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk diterapkan	3	Baik
17	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
18	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan se bagai panduan pembelajaran	3	Baik

No	Pernyataan	Skor	Kategori
19	Model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
	Total	65	

Komentar: penempatan atau pemutaran video dalam sintaks PBL (mereview dan penyajian masalah) untuk lebih proporsional agar ada keseimbangan dalam sintaks tersebut.



Lampiran 9

Data Uji Coba Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar	3	Baik
2	Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang mudah dipahami	4	Sangat baik
3	Media video yang dikembangkan memiliki tujuan pembelajaran yang menarik	3	Baik
4	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang mudah dipahami	3	Baik
5	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang menarik	4	Sangat baik
6	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang mudah dipahami	3	Baik
7	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang menarik	4	Sangat baik
8	Media video yang dikembangkan memiliki format pembelajaran yang khas	3	Baik
9	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa	3	Baik
10	Media video yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran	4	Sangat baik
11	Media video yang dikembangkan memiliki komponen yang sesuai dengan pembelajaran	3	Baik
12	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan yang sesuai dalam proses pembelajaran	3	Baik
13	Media video yang dikembangkan memiliki	3	Baik

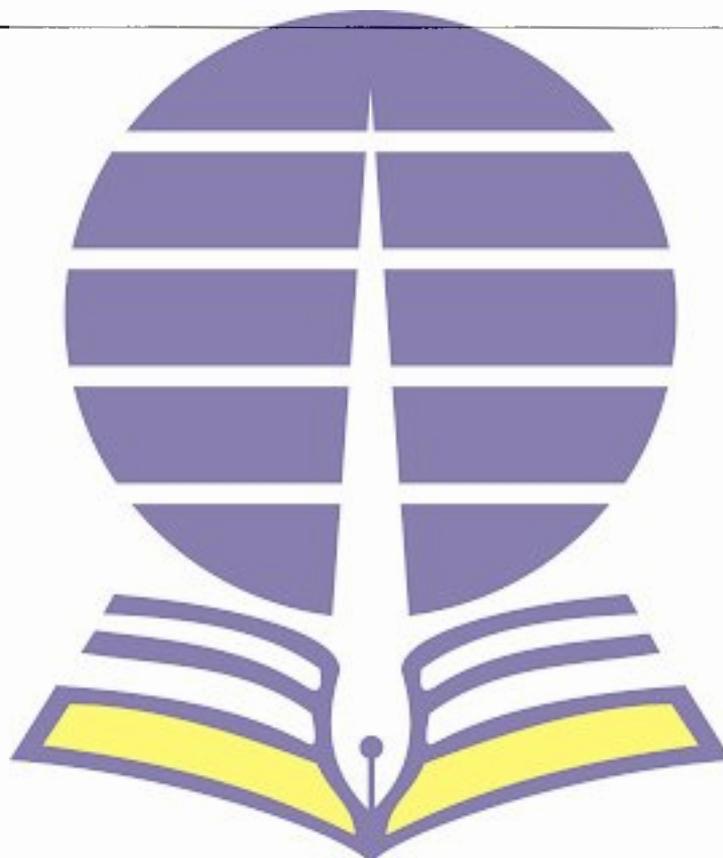
No	Pernyataan	Skor	Kategori
	luaran yang sesuai sebagai hasil belajar		
14	Media video yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran	4	Sangat baik
15	Media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang layak untuk digunakan	3	Baik
16	Media video yang dikembangkan memiliki tahapan pembelajaran yang layak untuk digunakan	4	Sangat baik
17	Media video yang dikembangkan memiliki proses pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran	3	Baik
18	Media video yang dikembangkan memiliki konstruksi pembelajaran yang layakterap untuk diimplementasikan sebagai panduan pembelajaran	3	Baik
19	Media video yang dikembangkan memiliki nilai inovasi sebagai media pembelajaran	3	Baik
	Total	66	
Komentar: <ul style="list-style-type: none"> • Dalam pemutaran video, sound (suara) untuk diperjelas agar seluruh siswa jelas dalam mendengarkan. • Durasi pemutaran untuk disesuaikan dengan alokasi waktu atau jam pelajaran. 			

Lampiran 10

Data Uji Coba Rekan Sejawat

No	Aspek Pengamatan	Responden				Jumlah	Persentase
		1	2	3	4		
1	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki komponen pembelajaran yang lengkap	4	4	4	3	15	93,75
2	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video memiliki tahapan pembelajaran yang lengkap	4	4	4	4	16	100
3	Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video mudah dipahami	4	4	4	4	16	100
4	Tahapan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan mudah dipahami	4	3	3	4	14	87,5
5	Tujuan pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk capaian pembelajaran	3	4	3	3	13	81,25
6	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video yang dikembangkan memiliki manfaat yang sesuai untuk digunakan	3	4	4	3	14	87,5
7	Komponen pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk implementasi pembelajaran	4	4	3	3	14	87,5
8	Proses pembelajaran pada draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran	3	3	4	4	14	87,5
9	Tahapan pembelajaran pada raft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video dapat diterapkan/dipraktikkan dalam proses pembelajaran	4	4	3	4	15	93,75

No	Aspek Pengamatan	Responden				Jumlah	Persentase
		1	2	3	4		
10	Draft panduan pembelajaran model PBL berbantuan media video ini dapat untuk dipraktikkan oleh pihak pengguna.	4	4	4	3	15	93,75
Rata-rata							91,25
Komentar : Model pembelajaran sudah bagus. Media pembelajaran video warna tulisan sebaiknya lebih kontras.							



Lampiran 11

Data Uji Terbatas

No	Pernyataan	Jumlah siswa				Jml skor	Prosen tase
		4	3	2	1		
Model Pembelajaran							
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	5	1	0	0	23	88,5
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	4	2	0	0	22	84,6
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	5	1	0	0	23	88,5
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	5	1	0	0	23	88,5
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya lakukan	5	1	0	0	23	88,5
Media Pembelajaran							
6	Tampilan warna serasi dan menarik	4	2	0	0	22	84,6
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	6	0	0	0	24	100
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	4	2	0	0	22	84,6
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	5	1	0	0	23	88,5
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	5	1	0	0	23	88,5

Komentar : Model pembelajaran sudah bagus. Media pembelajaran video tulisan sebaiknya lebih besar.

Lampiran 12

Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Jumlah siswa yang memberikan skor				Jumlah skor	Persentase
		4	3	2	1		
Model Pembelajaran							
1	Saya mudah merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	18	7	0	0	93	93,0
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	17	8	0	0	92	92,0
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	19	6	0	0	94	94,0
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	13	12	0	0	88	88,0
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya laksanakan	16	9	0	0	91	91,0
Media Pembelajaran							
6	Tampilan warna serasi dan menarik	14	11	0	0	89	89,0
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	18	7	0	0	93	93,0
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	16	9	0	0	91	91,0
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	21	4	0	0	96	96,0
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	19	6	0	0	94	94,0

Lampiran 13

Data Persentase Uji Ahli Isi/ Materi

Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
69	80	86,25



Lampiran 14

Data Persentase Uji Ahli Model

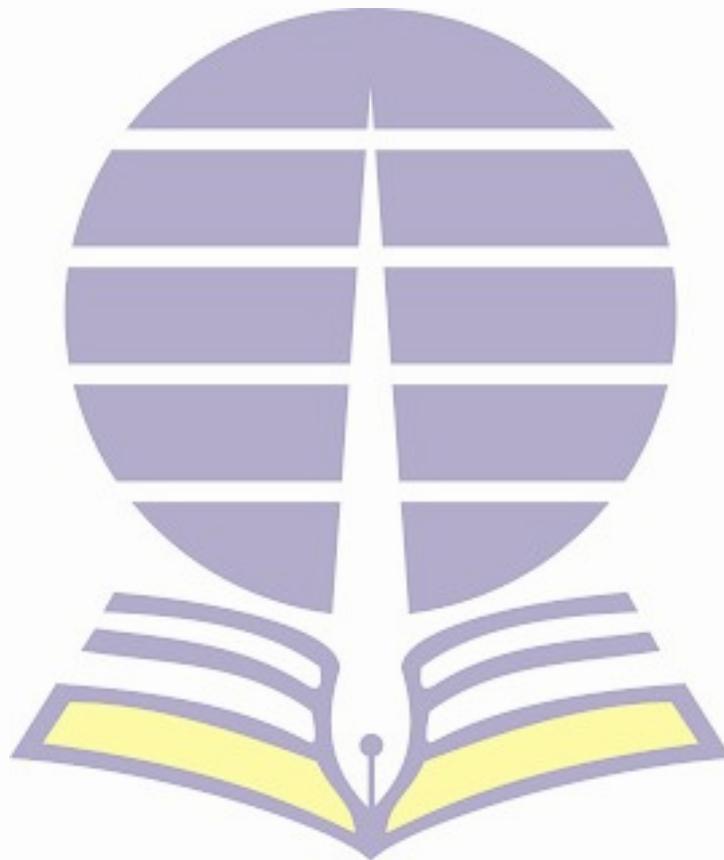
Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
65	76	85,53



Lampiran 15

Data Persentase Uji Ahli Media

Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase
66	76	86,84



Lampiran 16

Data Persentase Uji Coba Kelompok Kecil

No	ASPEK	Rata-rata persentase
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,5
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	84,6
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,5
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,5
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya lakukan	88,5
6	Tampilan warna serasi dan menarik	84,6
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	100
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	84,6
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	88,5
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	88,5
Rata-rata		88,48

Lampiran 17

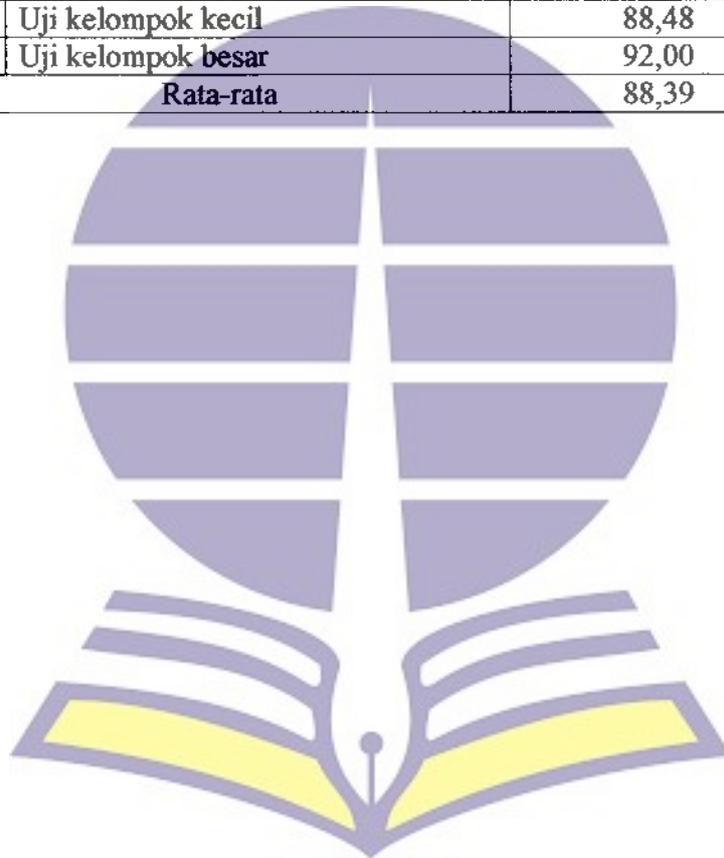
Data Persentase Uji Coba Kelompok Besar

No	SUB ASPEK	Rata-rata persentase
1	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	93,0
2	Saya merasa semangat ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	92,0
3	Saya mudah memahami ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	94,0
4	Saya merasa tidak cepat bosan ketika belajar menggunakan model PBL berbantuan media video	88,0
5	Saya merasa urutan pelaksanaan proses belajar menggunakan model PBL berbantuan media video mudah saya lakukan	91,0
6	Tampilan warna serasi dan menarik	89,0
7	Video yang ditampilkan sesuai dengan materinya	93,0
8	Hurufnya jelas dan mudah dibaca	91,0
9	Video yang ditampilkan memudahkan saya memahami isi materi pelajaran	95,0
10	Video yang ditampilkan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	94,0
Rata-rata		92,0

Lampiran 18

Data Rata-rata Berbagai Uji Ahli

No	Jenis Validasi	Persentase
1	Ahli isi/ materi	86,25
2	Ahli model	85,53
3	Ahli media	86,84
4	Rekan sejawat	91,25
5	Uji kelompok kecil	88,48
6	Uji kelompok besar	92,00
	Rata-rata	88,39



Lampiran 19

SILABUS KELAS V

Nama Sekolah : SDN Kedungdowo Nganjuk

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : V/ 1

Standar Kompetensi : 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1.Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi ▪ Menyebutkan macam-macam usaha yang ada di lingkungan sekitar. ▪ Menyebutkan macam-macam usaha ekonomi yang ada di 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menjelaskan pengertian ekonomi 2. Siswa mampu menyebutkan macam-macam usaha yang ada di lingkungan sekitar. 3. Siswa mampu menyebutkan usaha yang dikelola sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes lisan • Portofolio 	2 x Perte muan	<ul style="list-style-type: none"> •Buku I P S Terpadu Kelas 5, Susiloningsih, S. Limbong, S.L. (2008). • Video Pembelajaran. •Gambar dan

		<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia ▪ Menjelaskan macam-macam usaha ekonomi yang ada di Indonesia ▪ Menjelaskan macam-macam kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia 	<p>4. Siswa mampu menyebutkan usaha yang dikelola kelompok.</p> <p>5. Siswa dapat menjelaskan macam-macam usaha di Indonesi.</p> <p>6. Siswa mampu mengelompokkan kegiatan ekonomi di Indonesia.</p> <p>7. Siswa mampu menyebtkan macam-macam kegiatan ekonomi di Indonesia.</p> <p>8. Siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi di Indonesia</p>			<p>Foto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman Guru • Lingkungan sekitar
--	--	---	--	--	--	--

Lampiran 20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Kedungdowo Nganjuk
 Kelas / Semester : V B (Lima) / 1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (2 pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 1.5 Mengenal jenis- jenis usaha dn kegiatan ekonomi di Indonesia

III. Indikator

1. Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi
2. Menyebutkan macam-macam usaha yang ada di lingkungan sekitar.
3. Menyebutkan macam-macam usaha ekonomi yang ada di Indonesia
4. Menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia
5. Menjelaskan macam-macam usaha ekonomi yang ada di Indonesia
6. Menjelaskan macam-macam kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia

IV. Pengembangan Indikator

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian ekonomi
2. Siswa mampu menyebutkan macam- macam usaha yang ada di lingkungan sekitar
3. Siswa mampu menyebutkan usaha yang dikelola sendiri

4. Siswa mampu menyebutkan usaha yang dikelola kelompok
5. Siswa dapat menjelaskan macam-macam usaha di Indonesia
6. Siswa mampu mengelompokkan kegiatan ekonomi di Indonesia
7. Siswa mampu menyebutkan macam-macam kegiatan ekonomi di Indonesia
8. Siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi di Indonesia

V. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan jenis-jenis usaha bidang ekonomi di Indonesia.
2. Menguraikan kegiatan ekonomi di Indonesia.

VI. Materi Pokok

Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

VII. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan berbantuan media Video

No	Langkah Kegiatan	Pengorganisasian	
		Kelas	Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	Klasikal	25 mnt
	<ul style="list-style-type: none"> • Salam, berdo'a, presensi • Apersepsi : Bertanya jawab dengan siswa • Pelaksanaan literasi • Anak-anak apakah ada yang menanam padi di lingkungan tempat tinggalmu? Apa ada tetanggamu yang jadi dokter? Apakah ada tetanggamu yang membuka warung? • Anak-anak kalau dihubungkan dengan contoh di atas kira-kira hari ini kita akan belajar tentang apa ? Iya benar • Tujuan kalian mempelajari materi ini adalah agar 		

	kalian dapat mengerti dan menjelaskan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.		
2	<p>Langkah 1</p> <p>Mereview dan Menyajikan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran • Guru menyajikan fenomena yang ada di lingkungan sekitar • Siswa mendengarkan penjelasan terkait dengan materi yang diajarkan • Memotivasi siswa untuk dapat memecahkan masalah 	Klasikal	30 menit
3	<p>Langkah ke-2</p> <p>Pemutaran Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan LCD Proyektor • Guru mengkondisikan siswa untuk tidak gaduh dan berbicara sendiri • Guru memutar video tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia • Guru memotivasi siswa untuk mengumpulkan informasi 		25 menit
4	<p>Langkah ke-3</p> <p>Menyusun Strategi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa • Guru memanggil setiap perwakilan kelompok untuk menerima LKK • Secara berkelompok siswa melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk pada LKK • Semua anggota kelompok bekerja sama untuk memecahkan masalah yang ada pada LKK 	Kelompok	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi : Siswa bersama guru mengungkapkan kesan-kesan selama pembelajaran “Anak-anak bagaimana menurut kalian pembelajaran hari ini?” Apa yang kalian inginkan untuk pembelajaran yang akan datang?” Anak-Anak kalian harus rajin belajar di rumah !” • Tindak lanjut : Siswa diminta untuk mencari dan mencatat macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di lingkungannya. • Salam Penutup : 	5 menit	5 menit
--	---	---------	---------

VIII. Metode dan Model pembelajaran

- Metode Pembelajaran :
 - Berpikir
 - Berdiskusi
 - Tanya jawab
 - Penugasan
- Model Pembelajaran
 - *Problem-Based Learning* berbantuan media Video

IX. Media / alat dan sumber Pembelajaran

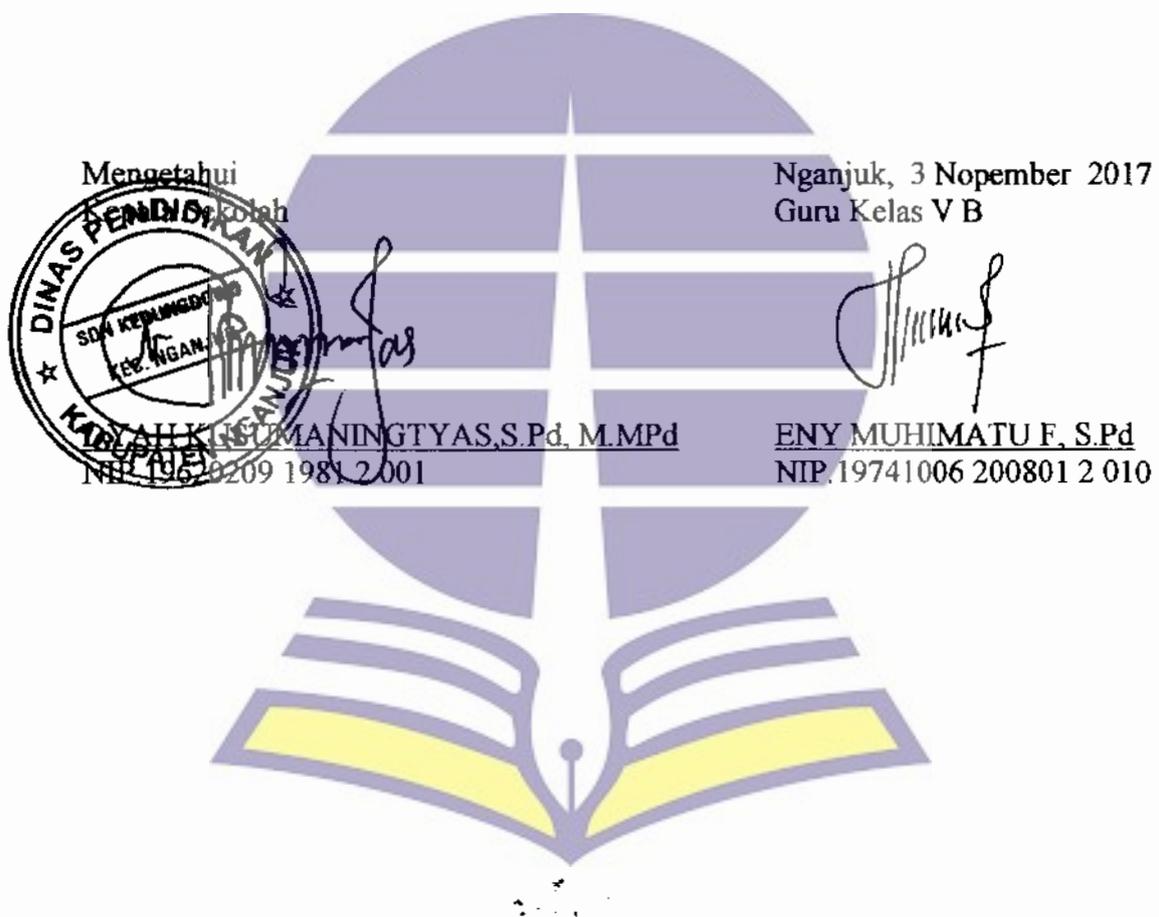
- Gambar macam-macam usaha
- Video (jenis-jenis usaha di Indonesia)
- LKS
- Sumber
 - Susilaningsih Endang, Linda S Limbong. 2003. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V*, SD / MI. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Pembukuan.

X. Penilaian

1. Jenis Penilaian : Tes
2. Teknik Penilaian : Tulis dan Perbuatan
3. Bentuk Penilaian : Subyektif
4. Alat Penilaian : Soal, Kunci Jawaban dan Standar Penskoran, Lembar Pengamatan dan Rubrik/Standar Penskoran

XI. Lampiran

- Lampiran 1 : Rangkuman Materi
Lampiran 2 : Lembar Kegiatan Siswa (LKS)
Lampiran 3 : Lembar Pengamatan dan Penskoran Lembar Pengamatan
Lampiran 4 : Rubrik Penilaian



DAFTAR HADIR KELAS EKSPERIMEN
Lampiran 21

NO	INDUK	NAMA SISWA	L/P	Tanda tangan
1	2023	Agung Wismaya P	L	<i>Agung</i>
2	1128	Aditya Tri Junianto	L	<i>Aditya</i>
3	2027 ✓	Dika Erwinda	P	<i>Dika</i>
4	1130	Diana Wahyu L S	P	<i>Diana</i>
5	2029	Eka Karelesia Anisa	P	<i>Eka</i>
6	1132	Erga Dwi Candika	L	<i>Erga</i>
7	2031 ✓	Firsta Qissina Z A	P	<i>Firsta</i>
8	1134	Fahdonia Eko P	P	<i>Fahdonia</i>
9	1135	Fais Fahmi Chokim	L	<i>Fais</i>
10	1136 ✓	Febrian Pandu Dwi S	L	<i>Febrian</i>
11	2033	Ilham Surya Prakoso	L	<i>Ilham</i>
12	2034	Ilma Fitriandini	P	<i>Ilma</i>
13	1138	Ilham Syaifullah	L	<i>Ilham</i>
14	2035	Lenni Trias Saputri	P	<i>Lenni</i>
15	2037	Muchamad Riqki M	L	<i>Muchamad</i>
16	1140 ✓	Maulino Rizki Nur E	L	<i>Maulino</i>
17	1141	Muhamad Farid A	L	<i>Muhamad</i>
18	1142	Muhammad Prasetyo H	L	<i>Muhammad</i>
19	2041	Rangga Vavas Sofchal	L	<i>Rangga</i>
20	2045	Rijal Nova Herlambang	L	<i>Rijal</i>
21	2047	Ryan Choesar Aditya S	L	<i>Ryan</i>
22	1144	Septian Alfin Wibowo	L	<i>Septian</i>
23	2049	Vinandhea Aulia Y	P	<i>Vinandhea</i>
24	2051	Yerissa Virna Wati	P	<i>Yerissa</i>
25	1127	Yusuf santosa	L	<i>Yusuf</i>

Lampiran 22

Nama Kelompok: Pedagang

Lembar Kerja Kelompok

Amatilah macam-macam usaha ekonomi yang ada di lingkungan tempat tinggalmu ! Setelah itu salinlah table berikut ini dan tuliskan hasil pengamatanmu dalam tabelmu !

No	Jenis Usaha	Contoh
1	Pertanian	Petani Bawang merah, Petani Padi, Petani Jagung, dan Petani Sayuran
2	Peternakan	Peternakan sapi, Peternakan Ayam, dan Peternakan kambing
3	Pertambangan	Pertambangan Batu Akiik, Pertambangan emas, dan Pertambangan logam
4	Perdagangan	Perdagangan warung, Perdagangan Asongan, dan Perdagangan Pelling
5	Perikanan	Perikanan Duram, Perikanan lele, Perikanan Rilla, dan Perikanan Ikan Asin
6	Perindustrian	Perindustrian Pabrik, Perindustrian Mebel, dan Perindustrian kain

Nama Kelompok : Anisa ✓ P
Erina ✓ P
Mail ✓ L
Pandu ✓ L
Zidan

Lampiran 23

KISI KISI SOAL TES

Mata Pelajaran : IPS
 Alokasi Waktu : 40 menit
 Jumlah Soal : 20
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda
 Tahun Pelajaran : 2017/ 2018

Bahan Kelas / Semester : V / 1

No Urut	Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar	M a t e r i	Indikator	No. Soal	Ket
1.	1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.2. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan pengertian kegiatan Ekonomi • Siswa dapat menyebutkan hasil perkebunan berumur panjang atau tahunan. • Siswa dapat menentukan arti dari meningkatkan hasil pertanian dengan memperbanyak jenis tanaman pada suatu lahan pertanian • Siswa dapat mnenentukan arti usaha mengolah atau memanfaatkan mineral 	1 2 3 4	

				<p>demi kesejahteraan manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengelompokkan hewan unggas. 	5	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan arti menanam kembali hutan yang gundul. 	6	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan kegiatan yang bukan produksi 	7	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan kegiatan memakai barang atau jasa 	8	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan arti menyalurkan barang dari produsen ke konsumen 	9,	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan contoh kegiatan distribusi 	10	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan kegiatan menghasilkan barang atau jasa 	11	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan organisasi masyarakat tentang irigasi 	12	
				<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan tempat pengolahan 	13	

				<p>tembaga di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan kegiatan distribusi • Siswa dapat menentukan nama perusahaan yang modalnya didapat dari penjualan saham • Siswa dapat menentukan orang atau badan usaha yang menjalankan distribusi • Siswa dapat menentukan nama dari satu profesi • Siswa dapat menentukan tentang kegiatan perdagangan. • Siswa dapat menentukan contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa. • Siswa dapat menentukan cara mencintai barang buatan dalam negeri. 	<p>14</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>17</p> <p>18</p> <p>19</p> <p>20</p>	
--	--	--	--	---	---	--

Lampiran 24

Nama: Aditya Tri JuliantoNo : 2.**SOAL TES PRESTASI BELAJAR****I. Pilihlah jawaban yang paling tepat !**

1. Semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut
- a. Kegiatan produksi ~~Kegiatan ekonomi~~
 b. Kegiatan konsumsi ~~Kegiatan distribusi~~
2. Berikut ini yang merupakan hasil tanaman perkebunan berumur panjang atau tahunan adalah
- ~~Cengkeh, lada, dan karet~~ ~~Kedelai, tembakau, dan karet~~
 b. Jagung, tebu, dan tembakau ~~Jagung, tebu, dan teh~~
- ~~3. Usaha meningkatkan hasil pertanian dengan memperbanyak jenis tanaman pada suatu lahan pertanian disebut~~
- a. Intensifikasi ~~Diversifikasi~~
 ~~Ekstensifikasi~~ ~~Rehabilitasi~~
4. Segala usaha mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia disebut
- a. Penggalian ~~Pengeboran~~
 b. Pengilangan ~~Pertambangan~~
5. Hewan-hewan berikut ini yang termasuk ternak unggas adalah
- ~~Ayam, itik, dan burung~~ ~~Kambing, domba, dan kelinci~~
 b. Sapi, kerbau, dan kuda ~~Ayam, kambing, dan domba~~
6. Penanaman kembali lahan gundul karena penebangan hutan secara sembarangan disebut
- a. Rehabilitasi ~~Reproduksi~~
 ~~Reboisasi~~ ~~Intensifikasi~~
7. Berikut ini yang bukan kegiatan produksi adalah
- a. Menanam padi ~~Membuat meja dan kursi~~
 ~~Bepergian naik bis~~ ~~Memelihara ikan~~

B.17

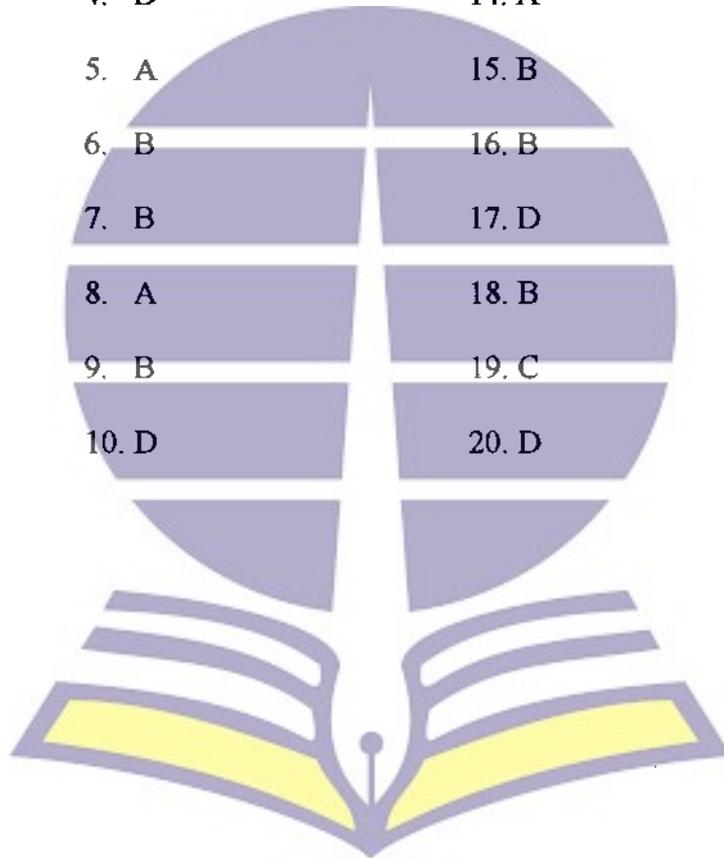
17. Orang yang pekerjaannya mengantar para wisatawan mengunjungi dan menjelaskan tentang objek-objek wisata disebut
- a. Wisatawan
 - b. Turis
 - c. Pramuniaga
 - d. Pemandu Wisata
18. Pernyataan yang benar tentang usaha perdagangan adalah
- a. Kegiatan mengambil hasil alam
 - b. Kegiatan membeli dan menjual
 - c. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi
 - d. Kegiatan mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi.
19. Contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Sopir
 - d. Pedagang kaki lima
20. Sikap mencintai barang buatan dalam negeri ditunjukkan dengan
- a. Mengejek teman yang memakai sepatu buatan dalam negeri.
 - b. Merasa malu memakai produk dalam negeri.
 - c. Menghina bentuk tas dari anyaman bambu
 - d. Merasa bangga saat memakai kain songket.



Lampiran 25

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. A |
| 2. A | 12. A |
| 3. C | 13. D |
| 4. D | 14. A |
| 5. A | 15. B |
| 6. B | 16. B |
| 7. B | 17. D |
| 8. A | 18. B |
| 9. B | 19. C |
| 10. D | 20. D |



Lampiran 26

NILAI POST TEST SISWA KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN

NO	No Induk	NAMA SISWA	L/P	Nilai		Ketuntasan		No Induk	NAMA SISWA	L/P	Nilai		Ketuntasan	
				Post Test		T	BT				NO	Post Test	T	BT
1	2024	Ahmad Shahlan S	L	65		V		1	2023	Agung Wismaya P	L	65		V
2	2025	Aida Nur R	L	65		V		2	1128	Aditya Tri Junianto	L	85	V	
3	2026	Aldo Firmansyah	L	60		V		3	2027	Dika Erwinda	P	85	V	
4	2028	Dwiki Yogi A	L	65		V		4	1130	Diana Wahyu L S	P	85	V	
5	2030	Febrian Surya AP	L	65		V		5	2029	Eka Karelesia A	P	75	V	
6	2032	Geovani Dimas E	P	70	V			6	1132	Erga Dwi Candika	L	90	V	
7	2036	Marsha Alice I R	L	65		V		7	2031	Firsa Qissina Z A	P	90	V	
8	2038	Muhammad Choirul	L	70	V			8	1134	Fahdonia Eko P	P	70	V	
9	2040	Rafi Yoga Aditya	L	60		V		9	1135	Fais Fahmi Chokim	L	65		V
10	2042	Rangga Wahyu A	P	75	V			10	1136	Febrian Pandu Dwi	L	100	V	
11	2043	Refa Anggun R	L	70	V			11	2033	Ilham Surya Prakos	L	85	V	
12	2044	Reno Dwi J	L	80	V			12	2034	Ilma Fitriandini	P	85	V	
13	2046	Rizki Ahmad F	P	65		V		13	1138	Ilham Syaifullah	L	70		V
14	2048	Valentine Diah Ayu	L	60		V		14	2035	Lenni Trias Saputri	P	80	V	
15	2050	Yayang Rapa	L	65		V		15	2037	Muchamad Riqki M	L	85	V	
16	2053	Zaenal Deko F	P	65		V		16	1140	Maulino Rizki Nur	L	95	V	
17	2149	Dheva Chandra A	P	70	V			17	1141	Muhamad Farid A	L	75	V	
18	2151	Enget Ariyana J	P	70	V			18	1142	Muhammad Prasety	L	90	V	
19	2153	Exy Rosita	P	75	V			19	2041	Rangga Vavas Sofel	L	80	V	
20	2157	Fitri Ayu Wulandari	P	70	V			20	2045	Rijal Nova Herlamb	L	100	V	
21	2159	Marsya C	P	60		V		21	2047	Ryan Choesar Adity	L	95	V	
22	2163	Muhammad Zaki N	L	70	V			22	1144	Septian Alfin Wibon	L	85	V	
23	2165	Wahyu Aris F	L	65				23	2049	Vinandhea Aulia Y	P	85	V	
24	2192	Bagas Rahmat P	L	70	V			24	2051	Yerissa Virna Wati	P	85	V	
								25	1127	Yusuf santosa	L	80	V	
		Jumlah		1615	12	12				Jumlah		2085	22	3
		Rata- Rata		67,29						Rata- Rata		83,4		
		Persentase			88	12				Persentase			88	12

Output
 Log
 T-Test
 The
 Notes
 Active Dataset
 Group Statistics
 Independent Sam...

T-Test
 T-TEST GROUPS=VAR00002('K' 'E')
 /MISSING=ANALYSIS
 /VARIABLES=VAR00001
 /CRITERIA=CI(.95).

Group Statistics
 (DataSet0)

VAR00001	K	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00002		24	67.2917	5.10310	1.04167
E		25	83.4000	9.54376	1.90875

Independent Samples Test

VAR00001	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	t-test for Equality of Means			
							Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
VAR00001	Equal variances assumed	5.221	.027	-7.323	47	.000	-16.10833	2.19980	Lower: -20.53376	Upper: -11.68291
VAR00001	Equal variances not assumed			-7.408	37.000	.000	-16.10833	2.17449	Lower: -20.51427	Upper: -11.70240

Lampiran 28

NILAI PRE TEST DAN POST TEST SISWA KELAS EKSPERIMEN

NO	NO INDUK	NAMA SISWA	L/P	Nilai Pre Test	Ketuntasan		Nilai Post Test	Ketuntasan	
					T	BT		T	BT
1	2023	Agung Wismaya P	L	40		V	65		V
2	1128	Aditya Tri Junianto	L	50		V	85	V	
3	2027	Dika Erwinda	P	50		V	85	V	
4	1130	Diana Wahyu L S	P	50		V	85	V	
5	2029	Eka Karelesia A	P	50		V	75	V	
6	1132	Erga Dwi Candika	L	50		V	90	V	
7	2031	Firsta Qissina Z A	P	70	V		90	V	
8	1134	Fahdonia Eko P	P	60		V	70	V	
9	1135	Fais Fahmi Chokim	L	35		V	65		V
10	1136	Febrian Pandu Dwi S	L	70	V		100	V	
11	2033	Ilham Surya Prakoso	L	60		V	85	V	
12	2034	Ilma Fitriandini	P	70	V		85	V	
13	1138	Ilham Syaifullah	L	40		V	70		V
14	2035	Lenni Trias Saputri	P	60		V	80	V	
15	2037	Muchamad Riqki M	L	60		V	85	V	
16	1140	Maulino Rizki Nur E	L	65		V	95	V	
17	1141	Muhamad Farid A	L	55		V	75	V	
18	1142	Muhammad Prasetyo H	L	60		V	90	V	
19	2041	Rangga Vavas Sofchal	L	60		V	80	V	
20	2045	Rijal Nova Herlambang	L	70	V		100	V	
21	2047	Ryan Choesar Aditya S	L	60		V	95	V	
22	1144	Septian Alfin Wibowo	L	60		V	85	V	
23	2049	Vinandhea Aulia Y	P	55		V	85	V	
24	2051	Yerissa Virna Wati	P	60		V	85	V	
25	1127	Yusuf santosa	L	55		V	80	V	
		Jumlah		1415	4	21	2085	22	3
		Rata- Rata		56,6			83,4		
		Persentase						88	12

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Lampiran 29**SINTAK MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA VIDEO****A. Langkah 1 : *Mereview* dan Menyajikan Masalah**

1. Menjelaskan tujuan pembelajaran, siswa mendengarkan segala sesuatu yang dikemukakan oleh guru dalam pembicaraannya.
2. Menyajikan cuplikan video jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang mampu menggali pengetahuan siswa, siswa memahami dengan baik isi jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
3. Memotivasi siswa untuk dapat mengenali jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
4. Membimbing siswa agar dapat menceritakan jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia..

B. Langkah 2 : Menyusun Strategi dan Berkelompok

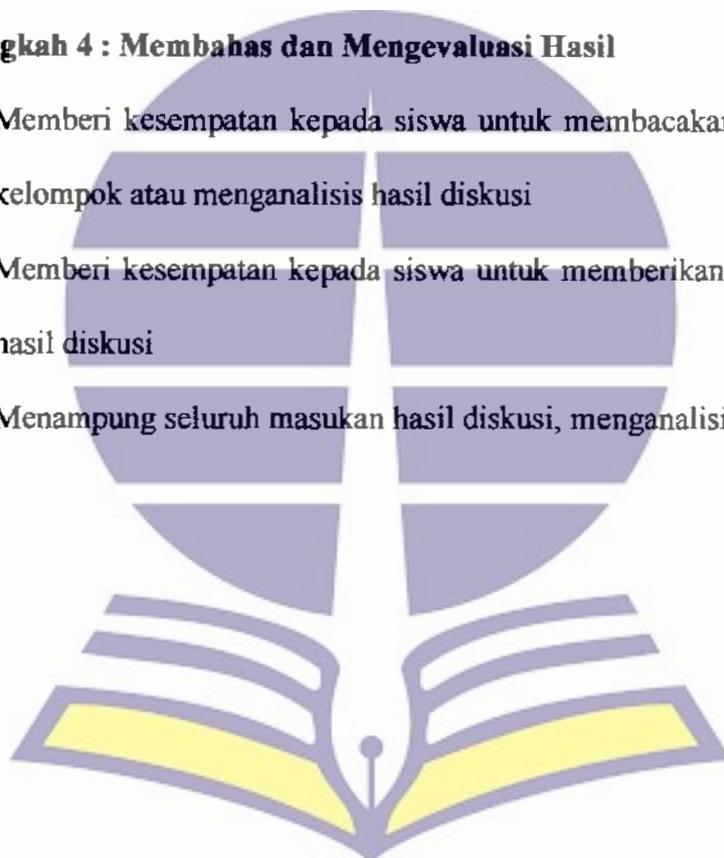
1. Membagi siswa dalam 6 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan siswa (LKS)
3. Memberikan masukan atau pendapat dari kelompok
4. Mendorong siswa aktif dalam diskusi

C. Langkah 3 : Menerapkan Strategi

1. Melakukan pengamatan terhadap siswa
2. Mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan
3. Membantu siswa dalam menyimpulkan materi
4. Membahas hasil diskusi

D. Langkah 4 : Membahas dan Mengevaluasi Hasil

1. Memberi kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil diskusi kelompok atau menganalisis hasil diskusi
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukan dari hasil diskusi
3. Menampung seluruh masukan hasil diskusi, menganalisis hasil belajar



Berikut adalah cuplikan beberapa slide produk media pembelajaran yang berupa video.

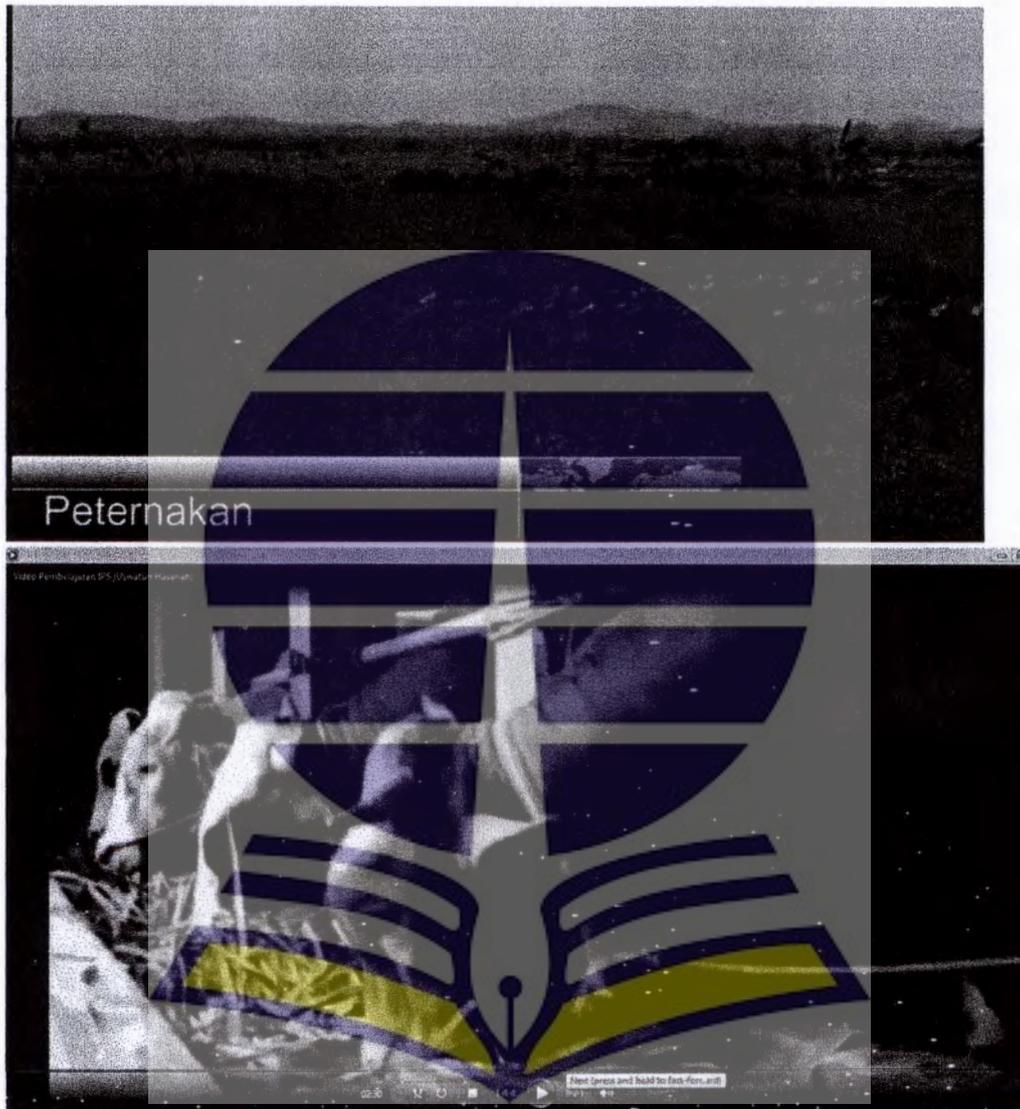




Indonesia adalah Negara agraris. Berbagai jenis tanaman dapat tumbuh. Hasil tanah pertanian Indonesia, antara lain padi, jagung, ubi, tembakau, kelapa sawit, karet, cengkeh, pala, kopi, cendana, kayu putih, lada dan teh.



Tanaman perkebunan dapat digolongkan ke dalam dua golongan, yaitu tanaman musiman dan tanaman tahunan.



Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu peternakan hewan besar, peternakan hewan kecil, dan peternakan unggas.

Contoh peternakan hewan besar adalah peternakan sapi, kerbau, dan kuda.

Contoh peternakan hewan kecil adalah peternakan kambing, domba, kelinci, dan babi.

Contoh peternakan unggas adalah peternakan ayam, itik, entok, dan burung.



Perikanan

Usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut. Mari kita bahas lebih lanjut.

Perikanan darat adalah usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat.

Perikanan air laut adalah usaha menangkap ikan di pantai atau dilaut dan pembudidayaan ikan laut dalam tambak-tambak.



Kehutanan

Hutan Indonesia sangat luas. Hasil-hasil hutan, antara lain kayu, rotan, dammar, dan kemenyan. Selain hasil-hasil tersebut, hutan mempunyai fungsi penting, yaitu menjaga keseimbangan alam.



Beberapa tambang dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- 1) Bahan tambang mineral logam.
Contohnya adalah timah, bauksit, besi, nikel, tembaga, dan emas
- 2) Bahan tambang bukan logam
Contohnya adalah keramik, belerang, gips, dan marmar
- 3) Bahan tambang sumber energy



Industri adalah usaha atau kegiatan untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi.

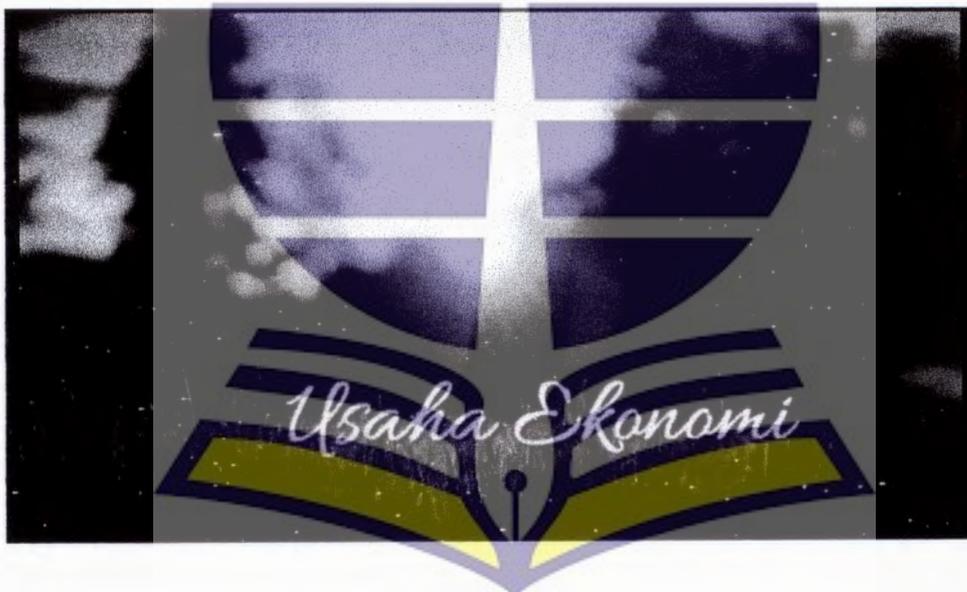


Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan merupakan hasil-hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang-barang hasil industri.





Contoh yang diperdagangkan adalah Jasa angkutan, jasa keamanan jasa kesehatan, jasa pendidikan

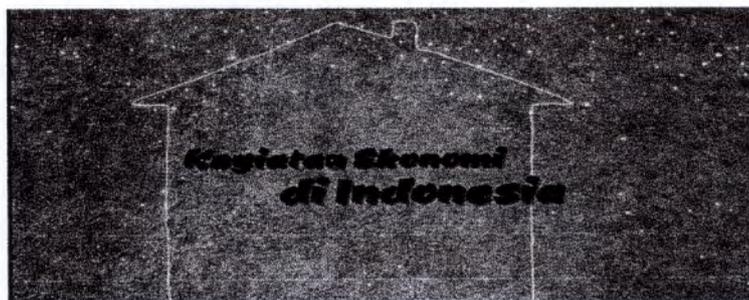




Usaha ekonomi yang dikelola sendiri contohnya pertanian, salon, toko..



Dikelola bersama contohnya Koperasi

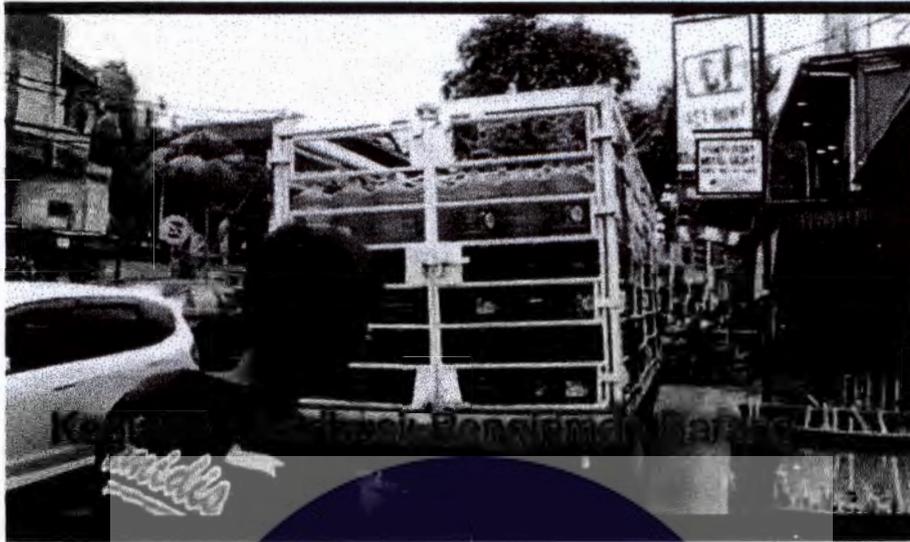




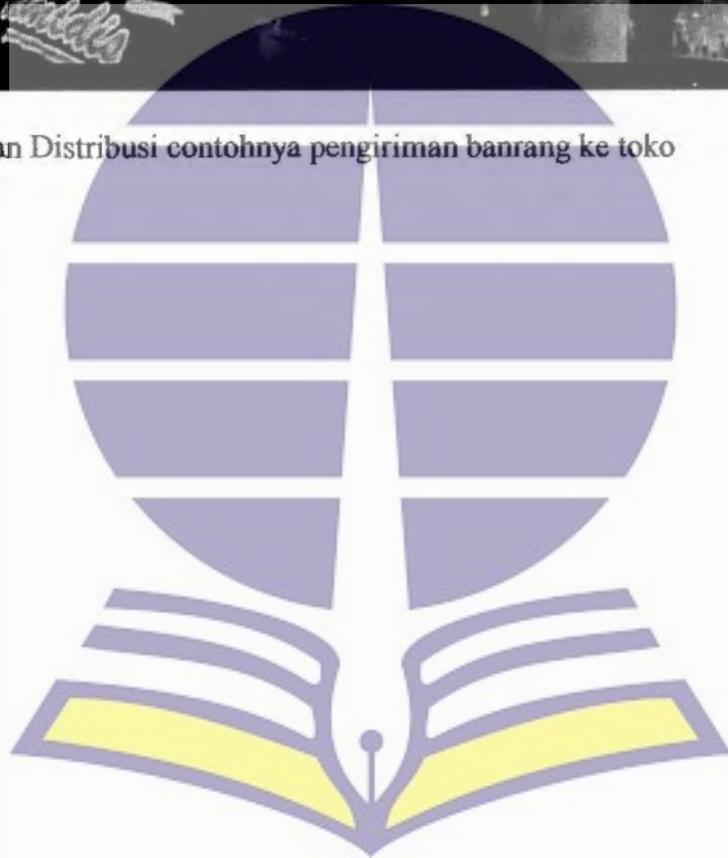
Kegiatan Produksi contohnya usaha mebel



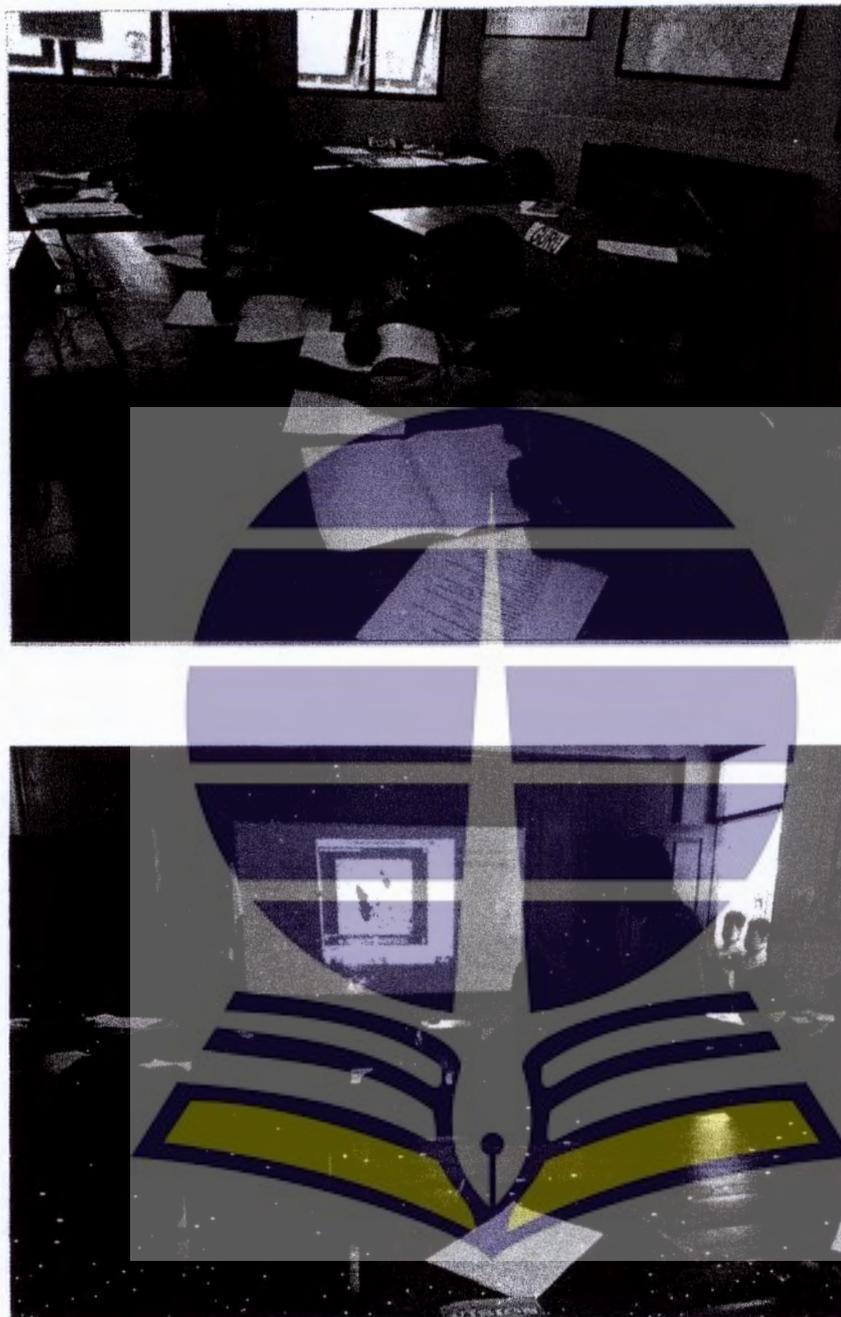
Kegiatan Konsumsi contohnya kantin sekolah



Kegiatan Distribusi contohnya pengiriman barang ke toko



Lampiran 30



Uji coba kelompok terbatas



Mereview dan menyajikan masalah



Pemutaran video.



Pemutaran video.



Pembentukan kelompok



Siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing masing



Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok



Membacakan hasil diskusi di depan kelas



Pelaksanaan post tes.