

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang no 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sisdiknas : 2003).

Pada dasarnya ada 4 masalah penting yang melatar belakangi pendidikan nasional. *Pertama*, pemerataan pendidikan, persoalannya bagaimana sistem pendidikan seharusnya dapat menyediakan kesempatan seluas-luasnya bagi seluruh warga Negara Indonesia untuk memperoleh

pendidikan, sehingga pendidikan bisa menjadi wahana pembangunan sumber daya manusia. *Kedua*, relevansi pendidikan persoalannya dimana pembelajaran dilembaga sekolah dinilai tidak relevan dengan tuntutan dalam dunia kerja. *Ketiga*, kualitas pendidikan, kualitas pendidikan menjadi hal yang tak dapat ditawar. Berbagai inovasi dalam teknologi pendidikan harus semakin disempurnakan. *Keempat*, efisiensi pendidikan mempersoalkan bagaimana suatu sistem pendidikan mendayagunakan sumberdaya yang ada untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu masalah yang cukup besar dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya perestasi belajar siswa. Masalah lainnya juga seperti bapak ibu guru yang belum terlalu mengetahui model-model dan metode pembelajaran yang lebih efektif, bapak ibu guru rata-rata masih menggunakan metode pembelajaran *ceramah* yang masih didominasi peran guru (*teacher centered*).

Belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami. (Moh. Suardi, 2018:11).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan dari beberapa mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajarn tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk

mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*) untuk menjadi (*learning to be*) dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).

PPKn merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan fenomena dalam persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya, dan suku. Oleh karena itu, siswa diharapkan melakukan pembelajaran yang kontekstual, melihat dari fenomena-fenomena yang dilakukan oleh masyarakat kemudian siswa diajak untuk melakukan atau membuat suatu pemecahan masalah yang terjadi di dalam masyarakat sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN 02 IJOBALIT yang menjadi pusat permasalahannya adalah masih rendahnya hasil belajar siswa kelas V, khususnya pada muatan pembelajaran PKN. Pada proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa pasif, hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya mencatat materi pelajarannya saja. Pada proses pembelajaran siswa kurang terlibat dan berperan aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam kegiatan belajar mengajar guru lebih berperan aktif, yang seharusnya di pembelajaran tematik ini siswa dituntut untuk lebih berperan aktif. Selain itu, dapat dilihat dari hasil ulangan akhir siswa kelas V pada akhir tahun semester ganjil, khususnya pada mata pelajaran PKN yang masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Akhir Kelas V Semester I TP 2022/2023

Nilai	Mata Pelajaran							
	PAI	PKN	BI	MAMA	IPA	IPS	SBDP	PJOK
Minimal	70	62	65	62	63	67	65	71
Maksimal	83	78	83	81	79	82	80	84
Rata-rata	75	70	74	71	71	74	72	76
KKM	70	70	70	70	70	70	70	70

Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menilai kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu solusi yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* melalui pembelajaran *Explicit Instruction*.

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model ini pembelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik.

Implementasi pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), bisa dikombinasikan melalui pembelajaran *Explicit Instruction*, dimana *Explicit Instruction* ini dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.

Explicit Instruction atau pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning melalui pembelajaran Explicit Instruction terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V di SDN 02 IJOBALIT tahun 2022/2023*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran terlalu berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran PBL sehingga mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh dengan model pembelajaran yang monoton.
4. Kurangnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi oleh pengaruh model pembelajaran *problem based learning* Melalui Pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar PKN.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kls V di SDN 02 IJOBALIT.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka perlu adanya rumusan yang akan memberikan arah pada penelitian yang akan dilakukan. Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas V di SDN 02 IJO BALIT tahun pelajaran 2022/2023?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar PKN siswa di SDN 02 IJOBALIT tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi kalangan yang merasa berkepentingan dengan kajian permasalahan yang diangkat oleh peneliti terutama tentang pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning melalui pembelajaran Explicit Instruction terhadap aktivitas dan hasil belajar PKN.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat terhadap banyak pihak, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah melalui pembelajaran tematik dan memberikan kontribusi yang positif terhadap sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu rujukan bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan model dan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dan dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning (PBL)* nanti akan menjadi sesuatu yang akan digunakan untuk dirinya mengajar setelah dapat menyelesaikan program studinya.

d. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran tematik. Agar siswa juga dapat menerima dengan mudah penjelasan yang diberikan oleh guru dan meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning (PBL)*

Problem based learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah. (Ward dalam Lestari 2015:42).

Problem based learning adalah model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. (Duch dalam Lestari 2015:42).

Problem based learning adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan siswa. PBL membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah serta perilaku dan keterampilan sosial sesuai peran orang dewasa.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Karakteristik dari model pembelajaran *problem based learning*, yaitu:

- 1) Masalah merupakan titik awal pembelajaran.
- 2) Masalah dalam PBL menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi siswa, sehingga memerlukan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang pembelajaran baru.
- 3) Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- 4) Pengembangan keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah.
- 5) Penutupan dalam proses PBL meliputi sintesis dan integrasi pembelajaran.
- 6) PBL diakhiri dengan evaluasi dan review terhadap pengalaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Sintak Model pembelajaran *Problem Based Learning*

Sintak model pembelajaran *Problem Based Learning* dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Sintaks Problem Based Learning

Fase	Langkah kerja	Aktifitas guru	Aktivitas peserta didik
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh peserta didik. Masalah yang diangkat kontekstual. Masalah dapat ditemukan sendiri di kehidupan sehari-hari peserta didik atau melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan	Peserta didik mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru melibatkan keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan data/bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/refrensi/sumber) untuk dijadikan bahan diskusi kelompok.
4	Menghasilkan dan menyajikan hasil karya.	Guru menyatukan diskusi dan membimbing laporan sehingga karya setiap kelompok siap dipresentasikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru mengarahkan persentasi, memberikan masukan dan menyimpulkan materi bersama peserta didik.	Setiap kelompok melakukan persentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Peserta didik mengahiri persentasi dengan memberikan kesimpulan sesuai dengan masukan dari kelompok lain.

Berdasarkan sintaks model pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas dengan keseluruhan dan secara individual, dan juga dapat memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning (PBL)*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran ini yang di kemukakan oleh Aris Shoimin (2014:132) yaitu, sebagai berikut:

1) Kelebihan PBL

- a) Pembelajaran di kelas lebih berpusat pada peserta didik.
- b) Peserta didik berpeluang mempelajari/menyelidiki peristiwa multidimensi dengan persepektif yang lebih dalam.
- c) Peserta didik terdorong untuk mempelajari materi dan konsep baru pada saat memecahkan masalah.
- d) Meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik sehingga dapat belajar dan bekerja dalam kelompok.
- e) Meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan berfikir ilmiah peserta didik.

2) Kekurangan PBL

- a) Siswa berpeluang membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali dikemukakan di kelas.

- b) Dalam satu kelas yang memiliki tingkat keragaman tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2. *Explicit Instruction*

a. *Pengertian Explicit Instruction*

Explicit Instruction adalah suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. (Arendes dalam Trianto, 2009:41).

Explicit instruction merupakan model pembelajaran secara langsung agar siswa dapat memahami serta mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran. (Aqib, 2013:29).

Explicit Instruction adalah pembelajaran langsung yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap atau selangkah demi selangkah.

b. *Ciri-ciri Explicit Instruction*

Beberapa ciri pembelajaran *Explicit Instruction* (Kardi dan Nur dalam Trianto 2009:41-42), yaitu:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Adanya sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan

pembelajaran.

- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dan berhasil.

c. Tahapan atau sintaks pembelajaran *Explicit Instruction*

Tahapan atau sintak pembelajaran *Explicit Instruction* (Bruce dan Well dalam sudrajat, 2011:3) adalah sebagai berikut:

1) Orientasi

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.

2) Persentasi

Guru mendemonstrasikan materi pelajaran, baik berupa keterampilan maupun konsep atau menyajikan informasi tahap demi tahap.

3) Latihan Terstruktur

Guru merencanakan dan membimbing instruksi awal kepada siswa.

4) Latihan Terbimbing

Guru memeriksa apakah siswa telah berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan apakah peserta didik berhasil memberikan umpan balik yang positif atau tidak.

5) Latihan Mandiri

Guru merencanakan kesempatan untuk melakukan instruksi lebih lanjut dengan berfokus pada

situasi kehidupan sehari-hari.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Explicit Instruction*

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Explicit Instruction*

Huda (2014: 187-188) yaitu:

Tabel 2.2
Kelebihan dan Kekurangan *Explicit Instruction*

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Guru bisa mengendalikan isi materi dan urutan informasi, sehingga mampu mempertahankan fokus yang harus dicapai oleh siswa.	Terlalu bersandar pada kemampuan siswa, sementara tidak semua siswa memiliki keterampilan mencatat, mendengar dan mengamati.
2	Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang berukuran besar maupun kecil.	Kesulitan dalam mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan dan ketertarikan siswa.
3	Dapat dijadikan cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat kepada siswa	Kesulitan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang baik.
4	Cara yang paling efektif untuk mengajarkan keterampilan yang eksplisit.	Kesuksesan pembelajaran ini hanya bergantung pada penilaian guru didalam kelas.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Sedangkan dalam domain psikomotorik terdiri dari

level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, dan gerakan terbiasa. (Purwanto, 2011:46).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi. dalam domain afektif hasil belajar meliputi tingkat penerimaan, persepsi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari tingkat persepsi, kesiapan dan gerakan terbimbing. (Huda 2014: 187-188).

Hasil belajar adalah perestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang untuk bisa mengetahui apakah hasil belajar yang akan dicapai telah sesuai dengan tujuan yang sudah dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. (Wasliman, Ahmad Susanto, 2016: 12).

- 1) Faktor internal; merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan

kesehatan.

- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kedaaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan kutipan diatas kita bisa menyimpulkan, bahwa Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama*, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atas tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua*, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

c. Aspek-aspek yang dinilai dari Hasil Belajar

Aspek hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 domain yaitu Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. (Benjamin S. Bloom 1956).

- 1) Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), yang terdiri atas:

- a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal apa yang sudah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah yang menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membantu suatu pola baru.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah internalisasi sikap yang menunjukkan kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Hasil belajar afektif diklasifikasikan menjadi beberapa tingkat, yaitu:

- a) Penerimaan, yang mencakup tentang hal tertentu dan kesediaan memerhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, yang mencakup kesediaan memerhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima pendapat orang lain.
- d) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya siswa dapat mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang positif.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skil) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Maka wujud nyata dari hasil belajar psikomotorik adalah sebagai berikut:

- a) Persepsi, mencakup memilah-milah (mendeskripsikan) hal-hal yang khas dan menyadari adanya perbedaan khas tersebut.
- b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menepatkan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan.
- d) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap,

secara lencer dan tepat.

- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan menyesuaikan gerak gerak dengan persyaratan yang berlaku.
- g) Kreatifitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

4. Pembelajaran PKN

a. Definisi pembelajaran PKN

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat. (Saidurrahman, 2018).

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan pancasila dan UUD NKRI 1945. (Madiong, 2018).

b. Ruang lingkup pembelajaran PKN

Ruang lingkup pembelajaran PKN menurut peraturan menteri Pendidikan Nasional RI 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi

dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 3) Hak asasi manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga Negara, meliputi: Hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama.
- 5) Konstitusi Negara, meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: Pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik.
- 7) Pancasila, meliputi: Kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi Negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Globalisasi, meliputi: Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi,

mengevaluasi globalisasi.

c. Tujuan pembelajaran PKN

Tujuan pembelajaran PKN dalam kurikulum antara lain:

- 1) Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman dan pengalaman nilai dan moral pancasila secara personal dan sosial.
- 2) Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang UUD RI 1945.
- 3) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai pancasila, UUD RI 1945, semangat Bineka Tunggal Ika, dan komitmen NKRI.
- 4) Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga Negara sesuai harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan tuhan yang maha esa.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Purnama Sari (2021) dengan judul *‘‘pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa indonesia di SDN 24 kota Bengkulu’’*. Dari hasil penelitian tersebut terdapa adanya pengaruh

yang signifikan pada skor tes akhir peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen sebesar 44,25 dan nilai rata-rata postes kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* sebesar 70,00. Sedangkan nilai rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 43,5 dan nilai rata-rata postes kelas kontrol dengan tanpa menggunakan model *problem based learning* sebesar 58,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa daripada tanpa menggunakan model *pembelajaran problem based learning*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Maryunda (2021) dengan judul ‘*pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN Gugus Baruah Gunuang*’. Dari hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 84,308 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 77,778. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PBL dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran PBL.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nining Hendrayanti (2019) dengan judul ‘*pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 01 Kalitanjung*’. Dari hasil penelitian

tersebut diperoleh hasil tes awal siswa atau pretes yaitu 52,73, sedangkan pada postes atau setelah diterapkannya model *pembelajaran problem based learning* yaitu 72,61. Terlihat jelas dari perbedaan dalam menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilihat dari hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* terjadi peningkatan dari hasil belajar siswa dan meningkatnya minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian diatas menunjukkan adanya perubahan pada proses pembelajaran sebelum menggunakan model dan setelah menggunakan model

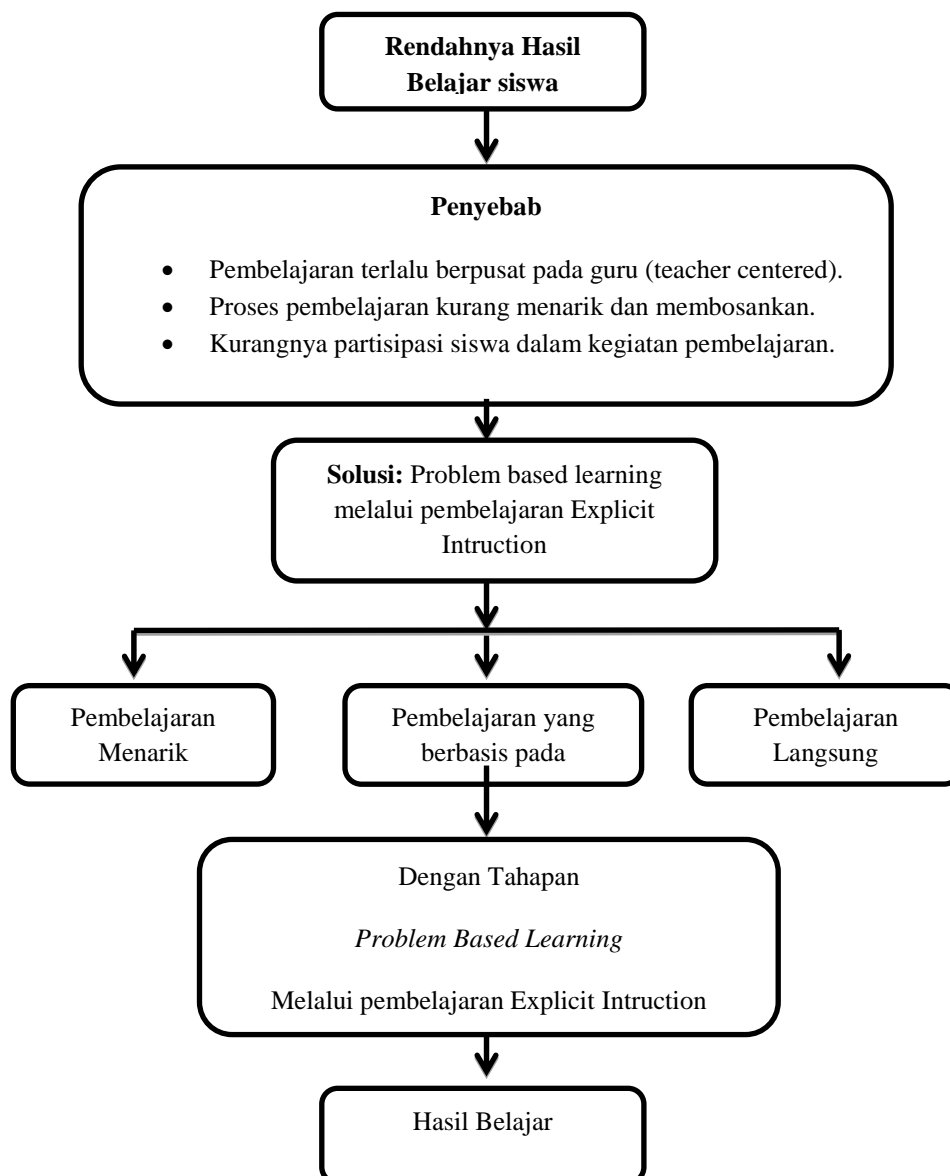
C. Kerangka Berpikir

Beberapa penyebab rendahnya hasil belajar PKN siswa di SDN 02 IJOBALIT adalah hampir setiap penyampaian materi pelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, akibatnya suasana kelas cenderung *teacher-centered* yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya menerima umpan dari guru saja. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran PKN di SDN 02 IJOBALIT menyebabkan masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui pembelajaran *Explicit*

Intruction. Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa diharapkan untuk benar-benar aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya kerangka beripikir disajikan dalam bentuk bagan berikut:



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah proposisi yang sifatnya belum terbukti secara ilmiah. Sehingga proposisi ini harus segera dibuktikan secara empiris dengan proses penelitian yang sesuai dengan metodologi yang sesuai.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar PKN siswa kls V di SDN 02 IJOBALIT tahun pelajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Disain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018: 72).

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperiment) karena penggunaan metode-metode dan prosedur-prosedur untuk melakukan pengamatan pada sebuah penelitian yang terstruktur mirip dengan eksperimen dan penelitian ini dilakukan pada satu kelas saja. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest and posttest design. Dalam design ini terdapat tiga tahapan, yang pertama siswa akan diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian siswa diberikan perlakuan berupa model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan pembelajaran explicit intrustion, dan yang terakhir siswa akan diberikan tes melalui (*post-test*) berupa soal uraian.

Bentuk Bagan

O1	X	O2
Pretest	Tretment	Posttest

Keterangan:

O1 = Nilai pretest (sebelum dikasih diklat)

O2 = Nilai posttest (sesudah dikasih diklat)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi/Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 IJOBALIT kelas V tahun ajaran 2022/2023.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono 2018: 80).

Berdasarkan pendapat diatas, yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh subjek penelitian yang akan menjadi perhatian peneliti dan akan menjadi sumber data. Oleh karena itu, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 IJO BALIT tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Kelas	Populasi		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas V	11	9	20

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada dasarnya sampel merupakan bagian dari wilayah populasi. (Sugiyono, 2018: 81).

Peneliti mengambil semua populasi sebagai sampel yaitu kelas V yang terdiri dari 20 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan Nonprobability Sampling (Sampling Jenuh). Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, cara pengambilan sampel ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil yang kurang dari 30 orang.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas V	11	9	20

D. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 38).

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (Independent variabel)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “x”. (Nanang Martono 2016: 61). Berdasarkan pengertian variabel bebas tersebut, maka yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *problem based learning dan Explicit Instruction*.

b. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topic penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “y”. (Nanang Martono 2016: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar pkn siswa.

2. Defisi Oprasional

- a. Model pembelajaran problem based learning (PBL) adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan siswa. PBL membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan penyelidikan dan keterampilan

mengatasi masalah serta perilaku dan keterampilan social sesuai peran orang dewasa.

- b. Exsplicit Instruction atau pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.
- c. Hasil belajar adalah perestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif kemampuan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penelitian ini melakukan dua tes, yaitu pre-test dan post-test.

a. Pre-test

Dalam penelitian ini pre-test dilakukan sebelum diberikan perlakuan agar dapat mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa tentang indahny kebersamaan.

b. Post-test

Dalam penelitian ini post-test diberikan setelah melakukan treatment yaitu menggunakan model pembelajaran Inside Outside Circle. Pada post-test terdapat jumlah soal yang sama dan bobot yang sama dengan pre-test.

2. Angket (kuisisioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien karena peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda dan isian. Tes pilihan ganda yang digunakan sebanyak 30 butir soal dengan empat alternatif pilihan jawaban yaitu a, b, c, d dan dengan skor setiap soal dijawab benar diberi skor 1 sedangkan jawaban yang salah diberi skor 0 dan Tes isian yang digunakan sebanyak 5 soal.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Tes

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item soal	
KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 mengidentifikasikan keberagaman sosial budaya masyarakat	3	
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial.	3.3.2 memahami keberagaman sosial budaya masyarakat. 4.3.1 menyebutkan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	4	
			4.3.2 melakukan kegiatan-kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	4
				4
Jumlah			15	

2. Angket

Angket ini digunakan untuk mengukur sikap (afektif) atau respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran problem based learning melalui *Explicit Instruction* yang diterapkan ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Pernyataan dalam angket penelitian ini disusun untuk memperoleh informasi atau data tentang respon siswa terhadap proses belajar mengajar.

Tabel 3.4
Kisi kisi Angket

Aspek	Indikator	Jumlah Item
1. Kegiatan menulis	• Membuat catatan	2
2. Kegiatan mental	• Mengingat materi pelajaran	2
3. Kegiatan emosional	• Berani menanggapi pendapat dan pertanyaan	2
4. Kegiatan mendengar	• Mendengarkan penjelasan guru	2
5. Kegiatan motoric	• Melakukan percobaan	2

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. (Sugiyono, 2018:267).

Untuk mengetahui kesahihan/kebenaran butir soal dapat digunakan rumus *korelasi Product Moment*, rumus *Korelasi Product Moment* sendiri ada dua macam yaitu korelasi *Product Moment*

simpangan dan *Korelasi Product Moment* angka kasar, jadi disini peneliti menggunakan rumus yang ke dua karena lebih mudah dalam perhitungannya. Rumusnya antara lain sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$: jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$: jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$: jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum y)^2$: jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

$(\sum x)^2$: jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$	
$r_{xy} = \frac{20.1984 - (53)(738)}{\sqrt{(20.145 - (53)^2)(20.27660 - (738)^2)}}$	
$r_{xy} = \frac{39680 - 39114}{\sqrt{(2900 - 2809)(553200 - 544644)}}$	
$r_{xy} = \frac{566}{\sqrt{(91)(8556)}}$	
$r_{xy} = \frac{566}{882,38}$	
$r_{xy} = 0,641$	valid

Tabel 3.5
Kriteria Koefisien

No	Besarnya nilai r	Intervretasi
1.	$0,80 < r \leq 1,00$	Tinggi
2.	$0,60 < r \leq 0,80$	Cukup
3.	$0,40 < r \leq 0,60$	Agak rendah
4.	$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
5.	$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat rendah (tak berkorelasi)

Kriteria pengujian validitas:

$$r_{hitung} > r_{tabel} = \text{Valid}$$

$$r_{hitung} < r_{tabel} = \text{Tidak Valid}$$

Berdasarkan hasil uji coba instrumen dilakukan di sekolah yang berbeda. Hasil uji coba pada variabel hasil belajar siswa diperoleh dari 15 pertanyaan terdapat 10 pertanyaan yang valid. Hasil uji validitas di sajikan pada (*lampiran 9*).

2. Reabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi dan setabilitas data atau temuan. Data yang tidak reabel, tidak dapat diproses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias suatu alat ukur yang dinilai reabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari waktu ke waktu. (Sugiyono, 2018:268).

Untuk menguji reabilitas suatu instrument digunakan rumus Alpha. Adapun rumus alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o_b^2}{o_t^2} \right)$$

$\sum o_b^2$ = jumlah varians butir

o_t^2 = varians total

r_i = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o_b^2}{o_t^2} \right) \\ r_{11} &= \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{4,674}{22,516} \right) \\ &= \left(\frac{15}{14} \right) \left(1 - \frac{4,674}{22,516} \right) \\ &= \frac{15}{14} [0,7924] \\ &= 0,849 \end{aligned}$$

Tabel 3.6
Karakteristik Reliabilitas

Nilai		Kriteria
0 <	0 < 0,19	Sangat rendah
0,20 <	0 < 0,38	Rendah
0,39 <	0 < 0,58	Cukup
0,59 <	0 < 0,78	Tinggi
0,79 <	0 < 1,00	Sangat tinggi

Dari perhitungan didapatkan $r_{11} = 0,849$. Harga ini berada pada kategori “sangat tinggi” dan lebih besar dari harga r tabel = 0,4438 sehingga keseluruhan soal dikatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas di sajikan pada (*lampiran 10*).

H. Analisis Data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Rumus yang digunakan adalah uji Chi-Kuadrat:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : Uji chi kuadrat

f_o : Data frekuensi yang diperoleh dari sampel

f_h : Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

2. Uji Hipotesis

Untuk membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis yang sudah diajukan maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Data dari setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu pengujian uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan data sudah dinyatakan normal.

Sesuai tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran problem based learning melalui pembelajaran explicit instruction terhadap hasil belajar siswa,

maka uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata posttest

\bar{X}_2 = rata-rata pretest

S_1^2 = standar deviasi posttest

S_2^2 = standar deviasi pretest

n_1 = jumlah sampel posttest

n_2 = jumlah sampel pretest