

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DENGAN
METODE FIELD TRIP TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV
SD TELKOM MAKASSAR**

**PROBLEM BASED LEARNING (PBL) IMPLEMENTATION WITH THE FIELD
TRIP METHOD ON MOTIVATION AND LEARNING
OUTCOMES OF IPS CLASS IV STUDENTS
SD TELKOM MAKASSAR**



Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister

Disusun dan Diajukan oleh

NURUL HIDAYAH. U

Nomor Induk Mahasiswa : 105061108620

**PRODI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

2023

TESIS

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* DENGAN
METODE FIELD TRIP TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV
SD TELKOM MAKASSAR**

Yang disusun dan diajukan oleh

NURUL HIDAYAH.U

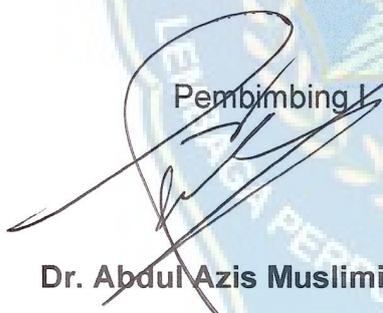
NIM 105.06.11.086.20

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 14 Februari 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Abdul Azis Muslimin, M.Pd

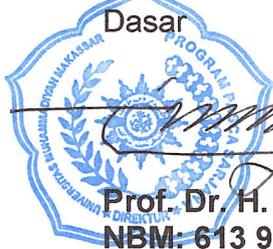

Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan

Dasar



Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM: 613 949



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM: 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Metode *Field Trip* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Telkom Makassar

Nama Mahasiswa : Nurul Hidayah.U

NIM : 105.06.11.086.20

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia Penguji tesis pada tanggal 14 Februari 2023 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 20 Februari 2023

Tim Penguji

Dr. Abdul Azis Muslimin, M.Pd
(Pembimbing I)

Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd.
(Pembimbing II)

Kaharuddin, S.Pd M.Pd., Ph.D
(Penguji I)

Dr. Idawati, M.Pd.
(Penguji II)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURUL HIDAYAH.U
NIM : 105.06.11.086.20
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 20 Desember 2022

Penulis

Nurul Hidayah.

ABSTRAK

Nurul Hidayah.U, 2022, Penerapan *Model Problem Based Learning* dengan *Metode Field Trip* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Telkom Makassar. Dibimbing oleh Abdul Azis dan Hidayah Quraisy. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *Model Problem Based Learning (PBL)* dengan *Metode Field Trip* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Telkom Makassar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *true eksperimen* yang menggunakan rancangan *pretest posttest only control*. Penelitian ini melibatkan oleh 2 kelas yaitu kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, angket respon siswa dan guru, dan lembar aktivitas siswa serta guru.

Hasil data posttest diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada kelas control 61,66 % dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 28,16%, rendah 31,25%, sedang 0%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 79,41. Hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. .

Kata kunci : Model Problem Based Learning dengan Metode Field Trip, Pembelajaran IPS SD

ABSTRACT

Nurul Hidayah.U, 2023. The Effect of the Problem Based Learning Model with the Field Trip Method on the Motivation and Learning Outcomes of Social Sciences Subject at Class IV Students of SD Telkom Makassar. Supervised by Abdul Azis and Hidayah Quraysy.

This study aimed at analyzing the influence of the Problem Based Learning (PBL) Model with the Field Trip Method on the motivation and social studies learning outcomes of fourth grade students at SD Telkom Makassar.

This research was a quantitative study using a true experiment that deployed pretest posttest only control design. Two classes were involved in this research, namely the Control class and the Experiment class, each class consisting of 32 students. The instruments used were validation sheets, student and teacher response questionnaires, and student and teacher activity sheets.

The results of the posttest data obtained the average student learning outcomes in the control class was 61.66% with very low category 28.16%, low was 31.25%, medium was 0%, high was 0% and very high was 0%. The average value of the experimental class learning outcomes was 79.41. Social studies learning outcomes using the Problem Based Learning learning model experienced better learning outcomes compared to using conventional learning models.

Keywords: *Problem Based Learning Model with Field Trip Method, Social Studies Learning*

37623

Abstract

Authorized by :

[Signature]

KATA PENGANTAR



Assalamu 'Alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat *Allah subhanawata'ala* atas segala berkah, rahmat, taufik, serta hidayahnya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tesis ini. Kemudian salam serta salawat semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah Muhammad *shallallahu alaihi wasallam*, sebagai uswatun hasanah dan sosok yang telah memberikan cahaya kebenaran dan kesucian yang hakiki kepada seluruh umatnya dan semoga keselamatan dilimpahkan kepada seluruh anggota keluarga dan para sahabat serta parapengikut yang setia hingga nanti akhir zaman.

Penulis dengan sadar menyadari bahwa dalam proses pengerjaan penyusunan proposal hingga tesis ini selesai, begitu banyak rintangan dan hambatan yang telah dilalui. Namun, berkat bantuan, motivasi, do'a dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul "*Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Field Trip terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Telkom Makassar*". Tesis ini disusun sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi dan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Harapan penulis dengan selesainya tesis ini adalah bukan menjadi akhir dari sebuah karya yang dihasilkan, namun menjadi awal dari semuanya, awal dari sebuah perjuangan hidup untuk meraih cita-cita tertinggi yaitu mampu memberikan perubahan yang lebih luas pada bidang pendidikan di Indonesia.

Dengan segala hormat dan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda H. Usman, S.Pd, M.Si dan Ibunda Hj. Herlina, S.Pd yang telah memberikan banyak dukungan baik berupa Do'a maupun materi sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Suami tercinta Ir. Sulkarnain, ST dan juga anakku tersayang Nur Fitri Dzakiyyah. S yang telah memberikan semangat kepada penulis juga buat Adinda tercinta Sri Widiastuti. U, S.KM., M.Kes, dan Kakanda tersayang Edy Gunawan, S.Or, M.Kes, atas segala motivasi, perhatian, dan kasih sayang yang tak henti-hentinya dicurahkan kepada peneliti. Semoga Allah *subhana wata'ala* selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua.

Penulis juga menyampaikan penghargaan tertinggi serta ucapan terima kasih kepada Dr. Abd. Azis Muslimin, M.Pd dan Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pada penyusunan tesis ini yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, saran, serta motivasi yang sangat berguna dan berharga bagi penulis dalam menyusun tesis ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag selaku Rektor Universitas

Muhammadiyah Makassar, terima kasih disampaikan kepada Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih kepada Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar dan seluruh staf Tata Usaha yang telah memberikan kemudahan kepada penulis, baik pada saat mengikuti perkuliahan, pelaksanaan penelitian, maupun penyusunan laporan.

Ucapan terima kasih penulis pula sampaikan kepada kepala SD Telkom Makassar, Hardy, St., S.IP., M.H serta pada guru yang telah membantu penulis dalam penelitian yang dilakukan di SD Telkom Makassar.

Tesis ini tidak luput dari berbagai kesalahan serta kekurangan dalam penyusunannya. Segala bentuk kekurangan dan kesalahan menjadi tanggungjawab pribadi penulis. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis akan menerima segala bentuk saran dan kritik sebagai bentuk perbaikan atas tesis ini. Penulis berharap bahwa tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terikat pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Wassalamu 'Alaikum warahmatullahi wabaratu

Makassar, 20 Desember 2022

Penulis

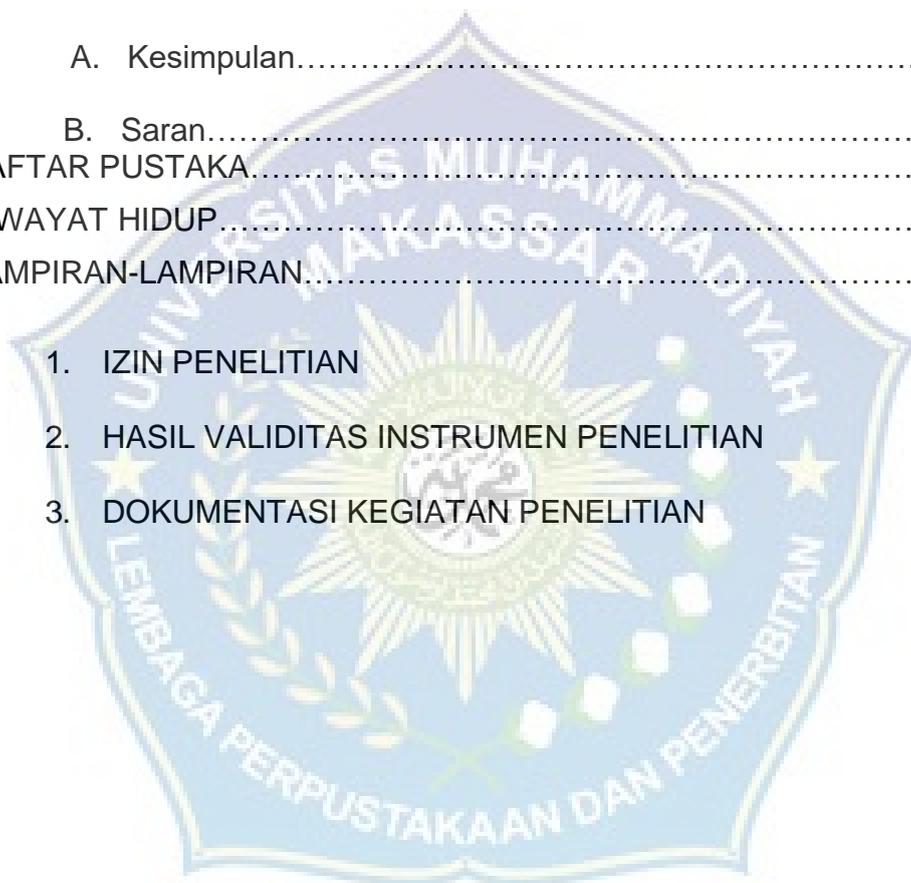
Nurul Hidayah.U

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan..... | 6 |
| D. Manfaat Penelitian Pengembangan..... | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| A. Tinjauan Pustaka tentang Problem Based Learning..... | 8 |
| 1. Definisi Problem Based Learning | 8 |
| 2. Tujuan Problem Based Learning..... | 10 |
| 3. Kelebihan Problem Based Learning..... | 12 |
| 4. Langkah-Langkah Model Problem Based Learning..... | 14 |
| B. Tinjauan Pustaka tentang Metode Flined Trip..... | 17 |
| 1. Pengertian Metode Flined Trip..... | 17 |
| 2. Langkah-Langkah Metode Flined Trip..... | 21 |
| 3. Keunggulan Metode Flined Trip..... | 23 |

| | |
|--|-----------|
| C. Tinjauan Umum Tentang Motivasi Belajar..... | 24 |
| 1. Pengertian Motivasi Belajar..... | 24 |
| 2. Fungsi Motivasi Belajar..... | 25 |
| 3. Ciri-Ciri Orang yang Memiliki Motivasi Belajar..... | 25 |
| 4. Macam-Macam Motivasi Belajar..... | 27 |
| 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar..... | 28 |
| 6. Teori-teori Motivasi..... | 30 |
| 7. Pengembangan Motivasi Belajar..... | 36 |
| 8. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar..... | 37 |
| D. Tinjauan Umum Tentang Hasil Belajar..... | 41 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar..... | 41 |
| 2. Teori Belajar Behavioristik..... | 42 |
| 3. Aktivitas Belajar Peserta Didik..... | 44 |
| 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 47 |
| E. Kerangka Teori..... | 49 |
| F. Hipotesis Penelitian..... | 51 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 53 |
| A. Rancangan Penelitian..... | 53 |
| B. Populasi dan Sampel Penelitian..... | 53 |
| C. Variabel Penelitian..... | 54 |
| D. Defenisi Operasional Variabel..... | 55 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 56 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 57 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 57 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 63 |

| | |
|--|----|
| A. Hasil Penelitian..... | 63 |
| 1. Gambaran Umum Lokasi dan Subyek Penelitian..... | 63 |
| 2. Hasil Analisis Statistika Deskriptif..... | 64 |
| 3. Tingkat Hasil Belajar IPS..... | 67 |
| B. Deskripsi Aktivitas Murid dalam Pembelajaran..... | 69 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian..... | 77 |
| BAB V PENUTUP..... | 87 |
| A. Kesimpulan..... | 87 |
| B. Saran..... | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 88 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 92 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 93 |
| 1. IZIN PENELITIAN | |
| 2. HASIL VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN | |
| 3. DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN | |



DAFTAR TABEL

| Tabel | | Halaman |
|--------------|---|----------------|
| Tabel 2.1 | Skor Nilai Posttest kelas Kontrol..... | 65 |
| Tabel 2.2 | Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol | 66 |
| Tabel 2.3 | Deskripsi Ketuntasan Belajar Murid Kelas IV SD Telkom Makassar..... | 66 |
| Tabel 2.4 | Skor Nilai Posttest Kelas Eksperimen..... | 67 |
| Tabel 2.5 | Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV Kelompok Eksperimen setelah Diberikan Perlakuan (Treatment) ata Posttest..... | 68 |
| Tabel 2.6 | Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Kelas IV Kelompok Eksperimen setelah Diberikan Perlakuan (Treatment) atau Posttest..... | 69 |
| Tabel 2.7 | Hasil Analisis Data Aktivitas Murid pada Kelas Eksperimen..... | 70 |
| Tabel 2.8 | Hasil Analisis Data Kelas Kontrol..... | 73 |
| Tabel 2.9 | Hasil Analisis Data Kelas Eksperimen..... | 74 |

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar

- | | |
|------------|--|
| Lampiran 1 | Izin Penelitian |
| Lampiran 2 | Hasil Validasi Instrumen Pembelajaran |
| Lampiran 3 | Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru |
| Lampiran 5 | Hasil Angket Respon Siswa dan Guru |
| Lampiran 6 | Dokumentasi Kegiatan Penelitian |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani. Beberapa orang ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan (Kipkoech, 2021).

Pada tahun 2045 nanti pemerintah Indonesia memiliki cita-cita menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk bertahan hidup diabad 21 atau yang disebut dengan generasi emas. Adapun beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia agar mampu bertahan hidup diabad 21 yaitu kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, keterampilan sosial dan budaya, serta penguasaan teknologi informasi Jalaluddin et al., (2019).

Model Pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam menerapkan pembelajaran di kelas, model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, untuk menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan perubahan kurikulum, guru perlu pengetahuan memadai tentang

pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan (Yetti et al., 2021).

هُ مُعْتَبَاتٌ مِّن بَيْن يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Surat. Ar Ra'du: 11)

Upaya ini tentu menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, strategi pembelajaran, sikap dan karakter guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dengan cara meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif, berupaya menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, membangkitkan motivasi belajar, pelayanan individu dan penggunaan media pembelajaran (Halimah, 2019)

Produktivitas, Inovasi dan manajemen operasional adalah tiga konsep yang saling berkaitan, atau bisa dikatakan tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Dalam manajemen operasional terkandung di dalamnya inovasi dan produktivitas. Inovasi dapat dilakukan hanya jika suatu perusahaan itu produktif. Namun perlu diketahui, produksi berbeda

dengan produktivitas. Pengertian produksi lebih mengarah kepada outputnya atau hasil yang dikeluarkan/diciptakan, sedangkan produktivitas adalah efisiensi penggunaan sumber daya, yaitu perbandingan antara input dan output). Produktivitas dapat dilihat dari dua dimensi, individu dan organisasi. Pada dimensi individu, produktivitas erat kaitannya dengan karakteristik dan kepribadian yang selalu berusaha untuk memperbaiki kualitas hidupnya, sedangkan dalam dimensi organisasi, produktivitas mengukur bagaimana perbandingan input dengan outputnya.

Pembelajaran pada saat ini masih cenderung berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Akibatnya peserta didik terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Akibatnya adalah prestasi mereka kurang bisa ditingkatkan. Sebenarnya metode ceramah memang selalu dibutuhkan untuk penyampaian materi, tetapi sebaiknya metode ceramah tidak digunakan untuk menyampaikan keseluruhan materi. Jadi harus dikolaborasikan dengan metode-metode lain (Oktaviani, 2019).

Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran yang diperoleh peserta didik melalui proses menuju pemahaman baru sebuah masalah, model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang diperoleh peserta didik melalui pemahaman pelajaran peserta didik dengan memberi permasalahan kepada peserta didik untuk dipecahkan secara bersama, belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus serta respon peserta didik dimana hubungan dua arah yang mengaitkan antara belajar di dalam kelas dan belajar dilingkungan sekitar. Model *Problem Based*

Learning (PBL) yang dimaksud adalah permasalahan yang diberikan kepada peserta didik kemudian peserta didik dapat memberikan respon dengan mencari jalan keluar dari setiap permasalahan yang diberikan guru kepada peserta didik (Irwansyah, 2019).

Metode *Field Trip* atau karya wisata merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dikarenakan peserta didik diajak belajar di luar kelas atau outdoor. Peserta didik yang keluar belajar bukan saja keluar begitu saja namun dalam *Field Trip* peserta didik diajak untuk melihat dan mengamati objek yang dipelajari secara langsung. “A field trip is a common strategy used by educators to bring out-of-school learning experience into schools”. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa *Field Trip* adalah suatu strategi pembelajaran yang umum digunakan oleh guru untuk membawa pengalaman belajar yang ditemukan di luar sekolah di bawah masuk ke dalam proses belajar yang ada di sekolah (Kipkoech, 2021).

Hasil observasi guru yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2022 di SD Telkom Makassar dalam kegiatan pembelajaran ditemukan banyak peserta didik yang sulit menyerap pelajaran yang diajarkan oleh guru, aktifitas peserta didik yang rendah itu disebabkan karena guru kurang memanfaatkan model pembelajaran serta metode pembelajaran yang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Materi yang diajarkan di kelas masih menggunakan pembelajaran langsung akibatnya peserta didik tidak aktif karena hanya

mendengarkan, mencatat, bahkan peserta didik tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan oleh guru. Proses pembelajaran kurang adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung secara edukatif antara guru dengan peserta didik sehingga interaksi pembelajaran di kelas relatif rendah. Pembelajaran seperti ini juga membuat peserta didik minim aktifitas. Pemahaman dan daya serap peserta didik terhadap materi IPS masih kurang, sikap sosial yang dibangun rendah, serta hasil belajar peserta didik yang rendah.

Melihat dari persoalan di atas, peneliti mencoba melakukan suatu penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan salah satu metode *Field Trip* dengan harapan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS Peserta didik SD Telkom Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Metode *Field Trip* terhadap motivasi belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar?
2. Bagaimana pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Metode *Field Trip* terhadap hasil belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar?

3. Bagaimana pengaruh penerapan Metode *Field Trip* (PBL) dengan Metode *Flied Trip* terhadap motivasi belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Metode *Field Trip* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk menganalisis pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar
- b. Untuk menganalisis pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar
- c. Untuk menganalisis pengaruh penerapan Metode *Field Trip* terhadap motivasi belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar
- d. Untuk menganalisis pengaruh penerapan Metode *Field Trip* terhadap hasil belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat bagi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Dapat mengasuh kemampuan komunikasi matematis dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Metode *Field Trip*.

2. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan guru mengenai Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Metode *Field Trip* dalam kegiatan pembelajaran

3. Bagi sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kegiatan untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut mengenai Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Metode *Field Trip* dalam proses pembelajaran

4. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif bagaimana pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Metode *Field Trip* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik SD Telkom Makassar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka Tentang *Problem Based Learning*

1. Definisi *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu metode pembelajaran di mana mahasiswa didik sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *Student centred* (Amprasto et al., 2020).

Proses pembelajaran dengan Metode *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan presentasi problem. Problem dapat dipresentasikan dalam bentuk pasien yang sesungguhnya, pasien simulasi, audiovisual dan skenario. Problem yang diambil adalah masalah – masalah yang umum ditemukan ditempat praktek atau masalah – masalah kesehatan komunitas, *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut keterampilan berpartisipasi dalam tim. Proses pemecahan masalah dilakukan secara kolaborasi dan disesuaikan dengan kehidupan dan pendekatan ke arah penataan pembelajaran yang melibatkan para peserta didik untuk menghadapi permasalahan melalui praktik nyata sesuai dengan kehidupan sehari – hari (Hidayat, 2020).

Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu bentuk dari model belajar aktif yang mendukung fleksibilitas dan kreativitas dalam belajar.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu metode dalam belajar dimana peserta didik berhadapan dengan masalah yang akan mereka hadapi pada dunia nyata yaitu, mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah dan fokus pada penguasaan akan materi tersebut. Tujuannya adalah untuk mengajarkan pengetahuan dasar dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Berdasarkan definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa komponen utama dalam *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah yang digunakan untuk menstimulasi proses belajar. Hal yang paling penting dalam *Problem Based Learning* (PBL) adalah keterampilan analitik dalam pemecahan masalah, pengumpulan informasi yang relevan untuk pemecahan masalah, serta penggunaan informasi tersebut dalam menghadapi masalah yang sesungguhnya (Ramli et al., 2021).

Sehubungan dengan pemberlakuan *Problem Based Learning* (PBL), dikenal dua jenis *Problem Based Learning* (PBL) yaitu, *Hybrid Problem Based Learning* (HPBL) dan *Curriculum Problem Based Learning* (cPBL). Kurikulum pada *Hybrid Problem Based Learning* (HPBL) bersifat sederhana, tidak rumit *Curriculum Problem Based Learning* (CPBL) dimana seluruh kurikulum konvensional diubah dan ditransformasikan menjadi system blok. Pada *Hybrid Problem Based Learning* (HPBL) materi yang diberikan kepada peserta didik merupakan sebagian kecil dari kurikulum konvensional yang ada (Kurniawan, 2019).

Peserta didik dalam proses *Problem Based Learning* (PBL) diminta untuk memprioritaskan kebutuhan pembelajaran, menetapkan sasaran dan tujuan pembelajaran dan menentukan sumber untuk rujukan. Sebuah rencana pembelajaran bermanfaat untuk mengorganisasi tugas tersebut karena rencana ini memungkinkan peserta didik bekerja secara sistematis melalui setiap komponen tugas tersebut. Penyampaian rencana pembelajaran dalam kelompok juga dapat meningkatkan proses kelompok yaitu dengan membiarkan anggota kelompok secara mandiri mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bersama dan memfokuskan pembelajaran pada tujuan kelompok (Latif et al, 2021).

2. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan pembelajaran berdasarkan masalah ada tiga, yaitu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada peserta didik mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa, serta memungkinkan peserta didik meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi peserta didik mandiri. Adapun tujuan *Problem Based Learning* (PBL), penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif serta evaluatif.

Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi pengajaran berbasis masalah dimana guru membantu peserta didik untuk belajar memecahkan melalui pengalaman-pengalaman pembelajaran *hands-on* (Jacobsen et al, 2009: 249).

Inovasi dalam kehidupan ini sangatlah bergantung pada kemampuan seseorang dalam mengelola sebuah masalah yang ada disekitarnya karena dengan memandang masalah dari sudut pandang berbeda dan pola pikir yang berbeda akan membantu seseorang untuk melakukan inovasi dalam melakukan sesuatu, hal ini juga dibahas dalam Al-Quran sebagaimana ayat tersebut sebagai berikut:

لَا يُقَاتِلُونَكُمْ جَمِيعًا إِلَّا فِي فُرَىٰ مُّحَصَّنَةٍ أَوْ مِنْ وَرَاءِ جُدُرٍ بَأْسُهُمْ بَيْنَهُمْ شَدِيدٌ تَحْسَبُهُمْ جَمِيعًا وَقُلُوبُهُمْ شَتَّىٰ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَوْمٌ لَا يَعْقِلُونَ

*Mereka tidak akan memerangi kamu dalam keadaan **bersatu padu**, kecuali dalam kampung-kampung yang berbenteng atau di balik tembok. Permusuhan antara sesama mereka adalah sangat hebat. Kamu kira mereka itu bersatu, sedang hati mereka berpecah belah. Yang demikian itu karena sesungguhnya mereka adalah kaum yang tidak mengerti. (Surat Al Hasyr: 14)*

Maksud dari ayat Alquran di Surah Al-Hasyr ayat 14 yaitu seseorang membutuhkan sebuah inovasi dalam menyelesaikan masalah karena

beberapa orang yang tidak memandang sebuah masalah dari sisi lain akan sulit untuk membuat sebuah inovasi dalam bekerja agar bisa membuat

pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan agar peserta didik mampu memperoleh dan membentuk pengetahuannya secara efisien dan terintegrasi. Sudah keharusan bagi institusi pendidikan tinggi keperawatan untuk memfasilitasi peserta didik agar mampu mengembangkan *knowledge, skills, attitudes*. Oleh karena itu kesuksesan pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) dalam pendidikan menjadi hal yang sangat penting (Firdaus, 2020),.

3. Kelebihan Problem Based Learning

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam Model *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya sebagai berikut:

Kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) adalah peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan akan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, melainkan juga menghadapin masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real waod*). Kemudian kekurangan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) adalah apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba dan membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila guru tidak mempersiapkan secara matang strategi ini, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Solusi yang dapat dilakukan yaitu guru sebelum memulai pembelajaran itu harus sudah mempersiapkan

bahan ajar yang akan diajarkan secara matang, untuk mengatasi minat peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok sehingga dalam menyelesaikan suatu permasalahan peserta didik dapat berdiskusi dan menanyakan teman kelompoknya (Marisa, 2020).

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dimulai dengan menggunakan masalah nyata. Selanjutnya peserta didik perlu memahami bahwa pembelajaran berdasarkan masalah tidak untuk memperoleh informasi baru dalam jumlah besar, tetapi pembelajaran ini adalah kegiatan penyelidikan terhadap masalah-masalah yang penting dan untuk menjadi pelajar yang mandiri, bahan dan kegiatan belajar harus memperhatikan keadaan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Dalam pelaksanaannya, disini guru membantu peserta didik dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber, peserta didik diberi pertanyaan yang membuat peserta didik memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah sehingga peserta didik diajarkan menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut. Peserta didik juga perlu diberi waktu untuk berpikir atau mengumpulkan informasi dan mengembangkan strategi untuk memecahkan masalah. *Model Problem Based Learning (PBL)* di samping dapat merangsang peserta didik untuk aktif belajar, baik secara individual maupun kelompok, juga menanamkan tanggung jawab. *Model Problem*

Based Learning (PBL) ini mempunyai tiga fase, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian dan menyelesaikan masalah (Halimah, 2019).

Model *Problem Based Learning* (PBL), guru akan banyak mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Dikarenakan dalam proses pembelajaran guru melibatkan peserta didik untuk lebih aktif agar tidak membosankan dan peserta didik tidak pasif. Sehingga, kemampuan pemecahan masalah peserta didik meningkat.

4. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima fase utama *Fase-fase* tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan PBL, sebagaimana disajikan dalam Tabel 1. (Zannah, 2020)

Tabel 1. Sintaks untuk *Problem Based Learning* (PBL)

| Fase | Perilaku guru |
|--|---|
| <i>Fase 1.</i> Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik | Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah. |
| <i>Fase 2.</i> Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti | Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya |

| | |
|--|--|
| <p><i>Fase 3.</i> Membantu investigasi mandiri dan kelompok</p> | <p>Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi.</p> |
| <p><i>Fase 4.</i> Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>.</p> | <p>Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model-model, serta membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.</p> |
| <p><i>Fase 5.</i> Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.</p> | <p>Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.</p> |

Fase 1. Memberikan Orientasi tentang Permasalahannya kepada Peserta didik. Pada awal pelajaran *Problem Based Learning* (PBL), seperti semua tipe pelajaran lainnya, guru seharusnya mengkomunikasikan dengan jelas maksud pelajarannya, membangun sikap positif terhadap pelajaran itu, dan mendeskripsikan sesuatu yang diharapkan untuk dilakukan oleh peserta didik. Guru perlu menyodorkan situasi bermasalah dengan hati-hati atau memiliki prosedur yang jelas untuk melibatkan peserta didik dalam identifikasi permasalahan. Guru seharusnya menyuguhkan situasi bermasalah itu kepada peserta didik dengan semenarik mungkin.

Fase 2. Mengorganisasikan Peserta didik untuk Meneliti.

Problem Based Learning (PBL) mengharuskan guru untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi di antara peserta didik dan membantu mereka untuk menginvestigasi masalah secara bersama-sama. *Problem Based Learning* (PBL) juga mengharuskan guru untuk membantu peserta didik untuk merencanakan tugas investigatif dan pelaporannya.

Fase 3. Membantu Investigasi Mandiri dan Kelompok.

Investigasi yang dilakukan secara mandiri, berpasangan, atau dalam tim-tim studi kecil adalah inti *Problem Based Learning* (PBL). Meskipun setiap situasi masalah membutuhkan teknik investigatif yang agak berbeda, kebanyakan melibatkan proses mengumpulkan data dan eksperimentasi, pembuatan hipotesis dan penjelasan, dan memberikan solusi.

Fase 4. Mengembangkan dan Mempresentasikan Artefak dan Exhibits.

Fase investigatif diikuti dengan pembuatan artefak dan *exhibits*. Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis. Artefak termasuk hal-hal seperti rekaman video yang memperlihatkan situasi yang bermasalah dan solusi yang diusulkan, model-model yang mencakup representasi fisik dari situasi masalah atau solusinya, dan pemrograman komputer serta presentasi multimedia. Setelah artefak dikembangkan, guru sering mengorganisasikan *exhibits* untuk memamerkan hasil karya peserta didik di depan umum. *Exhibits* dapat berupa pekan ilmu

pengetahuan tradisional, yang masing-masing peserta didik memamerkan hasil karyanya untuk diobservasi dan dinilai oleh orang lain.

Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Mengatasi Masalah.

Fase terakhir *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan kegiatan-kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berpikirnya sendiri maupun keterampilan investigatif dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini, guru meminta peserta didik untuk merekonstruksikan pikiran dan kegiatan mereka selama berbagai fase pelajaran.

B. Tinjauan Umum Tentang Metode *Field Trip*

1. Pengertian Metode *Field Trip*

Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis deskripsi adalah Metode *Field Trip*, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan mampu mendapatkan contoh konkrit yang telah didapatkan dari pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menjadikan mediator bagi peserta didik untuk memahami konsep dengan cara mengamati secara langsung, Metode *Field Trip* membantu seseorang dalam melakukan observasi mandiri tanpa adanya mediator (Jalaluddin et al., 2019).

Penerapan Metode *Field Trip* dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik mengamati secara langsung dan mampu memecahkan permasalahan yang mereka dapatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar salah satunya adalah dengan menggunakan Metode *Field Trip*, dimana Metode *Field Trip* ini mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, lingkungan merupakan sumber belajar yang efektif dan efisien yang tidak membutuhkan biaya yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Zannah, 2020).

Metode *Field Trip* dapat diartikan sebagai kunjungan atau karyawisata, Metode *Field Trip* bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajaran dengan melihat kenyataan. Karena itu dikatakan teknik Metode *Field Trip* yaitu cara mengajar yang dilakukan dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, dan sebagainya, Metode *Field Trip* adalah pesiar yang dilakukan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah (Amprasto et al., 2020).

Pengaplikasian sebuah inovasi perlu adanya penjelasan tentang manfaat dan kekurangan dari inovasi tersebut sebagai bahan untuk

pembelajaran dan pengembangan dari sebuah pola pikir inovasi, dalam Al-Quran Surat Al-Mujadalah ayat 11 mengemukakan bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ –

Artinya:

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan." (Surat Al Mujadalah:11)

Penjelasan surah al -Mujadalah ayat 11 adalah Motivasi belajar yang terkandung dalam surah al-mujadalah ayat 11 yaitu jenis belajar pembiasaan yang dapat dilakukan melalui pendekatan kognitif dan stimulus-respon. Dengan hal tersebut motivasi belajar dalam diri peserta didik akan tumbuh. Surah al-Mujadalah ayat 11 mengandung motivasi belajar yang menyentuh aspek ekstrinsik peserta didik yaitu pertama,, seseorang akan mendapatkan derajat dengan cara beriman kepada Allah SWT yaitu dengan menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangannya, kedua, adalah mereka yang diberi Ilmu pengetahuan, artinya derajat yang tinggi disisi Allah SWT bisa didapatkan dengan menjadi orang yang berilmu, ketiga, yaitu menjadi keduanya (beriman dan berilmu) Ilmu dan Imannya selalu beriringan

Kemampuan seseorang untuk menilai inovasi harus lebih

memperhatikan manfaat yang didapatkan dari inovasi yang dibentuk karena apabila lebih besar keburukan dibandingkan manfaat yang diberikan akan memberikan dampak negatif terhadap keberlangsungan hidup di muka bumi ini.

Metode *Field Trip* sebagai metode pembelajaran, peserta didik di bawah bimbingan guru mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan maksud untuk belajar. Metode *Field Trip* merupakan salah satu proses yang membantu persepsi abstrak peserta didik menjadi konkrit dengan menggunakan lingkungan sekitar. Metode *Field Trip* merupakan salah satu cara yang mampu membantu guru dalam mengklarifikasi, menyusun dan mengkoordinasi ketetapan konsep dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut menjadi konkrit, efektif, menarik serta memberikan inspirasi pada peserta didik. dapat dikatakan bahwa Metode *Field Trip* dapat membantu peserta didik dalam melengkapi tiga proses dalam pembelajaran yaitu motivasi, klasifikasi, dan stimulasi (Kurniawan, 2019).

Berdasarkan kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa Metode *Field Trip* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pelaksanaan Metode *Field Trip* tidak hanya berisi dengan bermain-main saja tetapi juga diisi dengan pembelajaran yang telah didasari dengan tujuannya. Metode *Field Trip* sangat membantu peserta didik dalam penguatan konsep materi yang telah diajarkan oleh guru dengan contoh konkrit yang terdapat dalam

pelaksanaan Metode *Field Trip*. Tidak hanya peserta didik yang terbantu dengan adanya pelaksanaan Metode *Field Trip* ini guru juga dibantu dalam pengklarifikasian suatu konsep yang membutuhkan contoh real dalam lingkungan sekitar agar dapat mencegah terjadinya miskonsepsi dalam pembelajaran, selain itu juga membantu dalam perbaikan cara mengajar guru yang semula proses pembelajaran bersifat monoton dan tidak menyenangkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan lebih menarik bagi peserta didik. Sumber belajar tidak hanya berasal dari buku saja tetapi juga bisa bersumber dari lingkungan sekitar.

2. Langkah-langkah Metode *Field Trip*

Metode *Field Trip* memiliki tiga langkah-langkah agar pelaksanaannya berjalan sukses, sebelum Metode *Field Trip* terdapat dua komponen yang sangat penting yaitu masalah administrasi dan instruksi; 2) ketika pelaksanaan Metode *Field Trip* peserta didik dan organisasinya pengurusnya; 3) setelah pelaksanaan Metode *Field Trip*, dalam langkah ini terdapat dua komponen yaitu pengulangan atau tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan selama Metode *Field Trip* dan kegiatan puncak Metode *Field Trip* (Latif et al., 2021).

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam menerapkan Metode *Field Trip* pada pembelajaran. langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. Kegiatan Persiapan meliputi: merumuskan tujuan pembelajaran; menyiapkan materi pelajaran yang sesuai silabus/kurikulum; melakukan studi awal ke lokasi sasaran Metode *Field Trip* dan

menyiapkan skenario pelaksanaan karya wisata.

- b. Kegiatan Pelaksanaan Kegiatan pelaksanaan Metode *Field Trip* meliputi kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Kegiatan pembukaan dilakukan di sekolah sebelum berangkat ke lokasi karya wisata atau dapat dilakukan di lokasi Metode *Field Trip* sebelum turun ke lapangan. Kegiatan ini meliputi: mengingatkan kembali pelajaran yang pernah diberikan melalui pertanyaan apersepsi; memotivasi peserta didik dengan membuat kaitan materi pelajaran yang akan dipelajari dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat; mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai pelajaran tersebut selama karya wisata dan mengemukakan tata tertib selama karya wisata.
- c. Kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik saat berada di tempat yang dikunjungi. Kegiatan ini meliputi: melakukan observasi terhadap objek sasaran belajar; mewawancarai nara sumber dan mencatat informasi yang disampaikan secara lisan oleh nara sumber; mengumpulkan *leaflet booklet* yang ada; sesuai dengan skenario yang disiapkan guru dapat juga diselenggarakan. Kegiatan penutup, kegiatan mengakhiri karya wisata ini dapat dilakukan ketika masih berada di lokasi karya wisata atau setelah kembali ke sekolah, kegiatannya meliputi: menyuruh peserta didik melaporkan hasil karya wisata dan membuat rangkuman; melakukan evaluasi proses dan

hasil karya wisata (Zannah, 2020)

3. Keunggulan Metode *Field Trip*

Keunggulan dari Metode *Field Trip* yaitu Metode *Field Trip* merupakan salah satu langkah baik dalam meningkatkan serta menambah pengalaman belajar peserta didik, dimana peserta didik tidak hanya memahami konsep pembelajaran saja tetapi peserta didik juga dapat menghubungkan dengan dunia mereka atau pada realita yang ada. Penerapan Metode *Field Trip* inilah yang sangat diharapkan dalam proses pembelajaran, karena selain peserta didik mampu memahami konsep materi pembelajaran peserta didik juga mampu mengaitkannya dengan dunia yang sesungguhnya (Jalaluddin et al., 2019).

Keunggulan Metode *Field Trip* bisa dilihat Ketika metode ini dijalankan pada prosese belajar mengajar di sekolah namun seperti yang telah dilakukan Adapun keunggulan dari metode ini yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan petugas pada objek karyawisata itu, serta mengalami dan menghayati langsung apa pekerjaan mereka.
- b. Peserta didik dapat melihat berbagai kegiatan para petugas secara individu maupun secara kelompok dan dihayati secara langsung yang akan memperdalam dan memperluas pengalaman mereka.

- c. Peserta didik dapat bertanya jawab, menemukan sumber informasi yang pertama untuk memecahkan segala persoalan yang dihadapi, dan
- d. Objek yang ditinjau peserta didik dapat memperoleh bermacam-macam pengetahuan dan pengalaman yang terintegrasi (Yetti Hidayatillah, 2021).

C. Tinjauan Umum Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Setiyadi, 2019).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan, selain itu motivasi juga bisa menjadi daya

penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai (Yasmini, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu peserta didik yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi dari motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain: Selain itu, fungsi motivasi itu meliputi:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan/ suatu perbuatan.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar (C. Firdaus et al., 2020).

Pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi sehingga untuk mencapai prestasi tersebut peserta didik dituntut untuk menentukan sendiri perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

3. Ciri-ciri Orang yang Memiliki Motivasi Belajar

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas-tugas dan dapat bekerja terus-menerus sampai pekerjaannya selesai.
- b. Ulet dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan.
- c. Memungkinkan memiliki minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih sering bekerja secara mandiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin.
- f. Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya. Tidak akan melepaskan sesuatu yang telah diyakini.
- g. Sering mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Lukita & Subidjo, 2021).

Sejalan dengan pendapat di atas, bahwa ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik (Anggrayni, 2021).

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa besarnya motivasi belajar yang ada pada diri seseorang akan tercermin pada tingkah lakunya yaitu:

- a. Tekun mengerjakan tugas;
- b. Ulet menghadapi kesulitan;
- c. Lebih sering bekerja mandiri;
- d. Memungkinkan minat terhadap macam-macam masalah;
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin;
- f. Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya;
- g. Tidak melepas sesuatu yang diyakini;
- h. Sering mencari dan memecahkan atas soal-soal;
- i. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- j. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan;
- k. Adanya penghargaan dalam belajar;
- l. Adanya kegiatan menarik dalam belajar serta
- m. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Seorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki beberapa ciri yang membedakan dengan dirinya bila dibandingkan dengan seseorang yang memiliki motivasi yang rendah.

4. Macam-macam Motivasi Belajar

Terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu:

- a. Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar karena didalam seseorang individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatarbelakangi keinginan positif, bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang.
- b. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik bila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar peserta didik termotivasi untuk belajar (Setiyadi, 2019).

Sesuai dengan pendapat di atas, motivasi belajar yang ada pada diri seseorang dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (dalam individu) dan motivasi ekstrinsik (luar individu).

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu:

- a. Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara peserta didik dengan tugas/ masalah.
- b. Harga diri, yaitu ada peserta didik tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh

pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.

- c. Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri (Yetti et al., 2021).

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

- 1) Faktor Fisik

Faktor fisik meliputi nutrisi (gisi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).

- 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada peserta didik.

- b. Faktor Eksternal (yang berasal dari lingkungan)

- 1) Faktor Non-Sosial

Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.

- 2) Faktor Sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara). Proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian pada semua peserta didik, serta selalu membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Pada saat di rumah peserta didik tetap mendapat perhatian orang tua, baik material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah peserta didik belajar di rumah (Amprasto et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil usaha seseorang. Bila usaha yang dilakukan peserta didik itu adalah hal-hal yang positif dan menunjang serta berorientasi pada kegiatan belajar IPS, maka motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar IPS.

6. Teori-Teori Motivasi

Terdapat beberapa teori motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, berikut ini beberapa teori motivasi yang populer digunakan (Danardjati 2014).

a. Teori Motivasi Belajar Abraham Maslow (1943-1970)

Hirarki kebutuhan Maslow merupakan salah satu teori motivasi paling terkenal. Abraham Maslow menjelaskan bahwa kebutuhan manusia sebagai pendorong (motivator) membentuk suatu hirarki atau jenjang peringkat. Ia menunjukkan dalam lima tingkatan yang berwujud piramid,

dimana kebutuhan dimulai dari yang paling bawah. Lima tingkat kebutuhan Maslow lebih dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks yang akan menjadi kebutuhan setelah kebutuhan dibawahnya terpenuhi.



Gambar 2.1: Hirarki kebutuhan menurut Abraham Maslow

Teori kebutuhan Maslow terdiri dari lima bagian yang menunjukkan kebutuhan manusia dari yang paling dasar (bawah) sampai yang paling mewah (atas) yang meliputi (1) kebutuhan fisiologis yang meliputi rasa lapar, rasa haus, pakaian, dsb; (2) kebutuhan rasa aman yang meliputi kebutuhan untuk mendapatkan keamanan dan ketentraman serta terjauh dari masalah dan bahaya; (3) kebutuhan sosial yang merupakan kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki untuk berafiliasi dengan orang lain, dan diterima di masyarakat; (4) penghargaan yaitu kebutuhan akan dukungan, pengakuan berkompetensi dan prestise; dan (5) kebutuhan aktualisasi diri yaitu kebutuhan mengetahui, memahami, dan menjelajahi.

b. Teori Dua Faktor *Herzberg*

Teori motivasi Maslow tentang motivasi secara mutlak membedakan antara kebutuhan aktualisasi diri sebagai kebutuhan yang bercirikan

perkembangan dan pertumbuhan individu, sedangkan kebutuhan-kebutuhan yang lain untuk mengejar suatu kekurangan. Perbedaan ini dipertajam oleh Herzberg yang disebut teori motivasi dua faktor yang membahas tentang dua golongan utama kebutuhan menutup kekurangan dan untuk kebutuhan pengembangan (Sobur 2003: 281).

Teknik insiden kritis, Herzberg mengumpulkan data tentang kepuasan dan ketidakpuasan orang dalam pekerjaan mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan kerja disebut motivator yang meliputi prestasi, penghargaan, tanggung jawab, kemajuan atau promosi pekerjaan itu sendiri dan potensi bagi pertumbuhan pribadi. Apabila faktor ini ditanggapi secara positif maka akan cenderung merasa puas dan termotivasi.

Faktor-faktor yang berkaitan dengan ketidakpuasan disebut faktor pemeliharaan (*maintenance*) atau kesehatan (*Hygiene*) dan meliputi gaji, pengawasan, keamanan kerja, kondisi kerja, administrasi, kebijakan organisasi, hubungan antar pribadi dengan rekan kerja, atasan dan bawahan ditempat kerja.

Faktor ini berkaitan dengan lingkungan atau konteks pekerjaan alih-alih dengan pekerjaan itu sendiri. Bila faktor-faktor ini ditanggapi positif, pegawai tidak mengalami kepuasan atau termotivasi, namun bila faktor-faktor ini tidak ada, maka pegawai akan merasa tidak puas.

Herzberg dalam Danarjati (2014: 33) mengemukakan dua faktor motivasi, yaitu:

- 1) *Hygiene Factors*, yang meliputi gaji, kehidupan pribadi, kualitas supervisi, kondisi kerja, jaminan kerja, hubungan antar pribadi, kebijaksanaan, dan administrasi perusahaan.
- 2) *Motivation Factors*, yang dikaitkan dengan isi pekerjaan mencakup keberhasilan, pengakuan, pekerjaan yang menantang, peningkatan dan pertumbuhan dalam pekerjaan.

Berdasarkan definisi diatas maka bisa dijelaskan bahwa apabila Maslow membedakan antara kebutuhan aktualisasi diri sebagai kebutuhan yang bercirikan perkembangan dan pertumbuhan individu, sedangkan kebutuhan-kebutuhan yang lain untuk mengejar suatu kekurangan maka Hezberg membagi menjadi dua golongan utama yaitu kebutuhan menutup kekurangan (*hygiene factors*) dan untuk kebutuhan pengembangan (*motivaiton factors*).

c. Teori Kebutuhan ERG Alderfer

Teori ERG Alfeder (*Existence, Relatedness, Growth*) adalah teori motivasi yang dikemukakan oleh Clayton P. Alderfer (Danarjati 2004: 33). Teori Alderfer memilii 3 kebutuhan pokok manusia.

- 1) *Existence Needs* (Kebutuhan Keadaan) adalah suatu kebutuhan akan tetap bisa hidup sesuai dengan tingkat kebutuhan tingkat rendah dari Maslow, yaitu kebutuhan fisiologis dan kebutuhan rasa aman.
- 2) *Related Needs* (Kebutuhan Berhubungan), mencakup kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. Kebtuhan ini sesuai dengan kebutuhan afiliasi dari Maslow dan *Hygiene Factors* dari Hezberg.

3) *Growth Needs* (Kebutuhan Pertumbuhan) adalah kebutuhan yang mendorong seseorang untuk memiliki pengaruh yang kreatif dan produktif terhadap diri sendiri atau lingkungan. Kebutuhan ini sesuai dengan kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri dari Maslow dan Motivation Factors dari Hezberg.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka bisa ditemukan perbedaan apabila Maslow membagi kebutuhan menjadi lima, Hezber membagi menjadi dua, maka Teori ERG Alfeder membagi menjadi tiga, yaitu existence needs (kebutuhan keadaan), related needs (kebutuhan berhubungan) dan growth needs (kebutuhan pertumbuhan).

d. Teori Motivasi Harapan

Teori motivasi harapan dikemukakan oleh Vroom. Vroom mengemukakan bahwa orang-orang akan termotivasi melakukan hal-hal tertentu guna mencapai tujuan apabila mereka yakin bahwa tindakan mereka akan mengarah pada pencapaian tujuan tersebut (Sobur 2003: 286).

Teori harapan Vroom memiliki tiga asumsi pokok, yaitu:

- 1) Outcome expectancy (harapan hasil). Setiap individu percaya bahwa apabila ia berperilaku dengan cara tertentu, ia akan memperoleh hasil tertentu. Misalnya seseorang percaya apabila dia mendapatkan nilai 85 maka akan dinyatakan lulus sekolah.
- 2) Valance (valensi). Setiap hasil memiliki nilai atau daya tarik bagi orang tertentu. Valensi atau nilai sebagian aspek pekerjaan biasanya berasal

dari kebutuhan internal. Misalnya seseorang menghargai gelar atau peluang untuk kemajuan karir.

- 3) Effort Expectancy (harapan usaha). Setiap hasil berkaitan dengan suatu persepsi mengenai seberapa sulit mencapai hasil tersebut. Misalnya apabila seseorang memiliki persepsi bila mempelajari buku dengan giat maka akan bisa mendapat nilai 85, namun dia juga harus berusaha lebih giat untuk mempelajari buku agar bisa mendapat 90.

Berdasarkan uraian teori motivasi harapan diatas maka motivasi akan terwujud dengan mengkombinasikan tiga prinsip. Orang akan termotivasi bila ia percaya bahwa (1) perilaku tertentu akan menghasilkan hasil tertentu; (2) hasil tersebut memiliki nilai positif baginya; dan (3) hasil dapat dicapai dengan usaha yang dilakukan seseorang.

e. Teori Kebutuhan Berprestasi McClelland

McClelland adalah seorang ahli psikologi sosial yang terkenal dengan pemikirannya mengenai kebutuhan untuk berprestasi (needs for achievement). Konsep ini kemudian lebih populer dengan sebutan "n-Ach". Menurut McClelland, untuk membuat pekerjaan berhasil, yang paling penting adalah sikap terhadap pekerjaan tersebut. Dalam penelitiannya di tahun 1940-an menghasilkan kesimpulan bahwa jatuh bangunnya negara-negara beserta kebudayaannya berhubungan erat dengan perubahan pada kebutuhan untuk berprestasi.

Kebutuhan untuk berprestasi adalah suatu daya kedalam mental manusia untuk melakukan suatu kegiatan dengan lebih baik, lebih cepat,

lebih efektif dan lebih efisien daripada kegiatan yang dilaksanakan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan tentang teori kebutuhan berprestasi McClelland (*n-Ach*) yang terpenting dalam mewujudkan keberhasilan adalah rasa kebutuhan untuk berprestasi. Orang dengan *n-Ach* yang tinggi, yang memiliki kebutuhan tinggi untuk berprestasi, mengalami kepuasan bukan karena imbalan dari hasil kerjanya, tapi karena hasil kerja tersebut dianggapnya sangat baik.

7. Pengembangan Motivasi Belajar

Setiap motivasi belajar memiliki tujuan secara umum, motivasi bertujuan menggerakkan seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi itu sendiri mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- a. Motivasi akan menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar peserta didik. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.
- b. Pembelajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan motif dan minat pada peserta didik. Pembelajaran ini sesuai dengan tuntutan demokrasi dalam pendidikan.
- c. Pembelajaran yang bermotivasi menuntut kreatifitas dan imajinasi guru untuk bersungguh-sungguh mencari cara-cara yang sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik.

Guru harus berusaha agar peserta didik memiliki *self motivation* yang baik.

- d. Berhasil atau tidaknya dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat hubungannya dengan pengaturan disiplin dalam kelas. Jika gagal akan berdampak timbulnya masalah disiplin di dalam kelas.
- e. Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral daripada asas dalam mengajar, penggunaan motivasi dalam mengajar bukan saja melengkapi prosedur mengajar tetapi akan menjadi faktor yang menentukan pembelajaran yang lebih efektif, asas motivasi sangat esensial dalam proses pembelajaran (C. Firdaus et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa pengembangan motivasi belajar mengandung nilai-nilai yaitu motivasi menentukan tingkat keberhasilan, pembelajaran bermotivasi hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, pembelajaran bermotivasi harus kreatif dan imajinatif, kegagalan menimbulkan disiplin, dan asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral.

8. Cara-cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, antara lain:

a. Memberi angka

Umumnya setiap peserta didik ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang mendapat

angkanya baik akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya peserta didik yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik. Dengan pemberian angka-angka yang baik untuk peserta didik, bisa menjadikan hal tersebut sebagai motivasi untuk peserta didik yang bersangkutan.

b. Hadiah

Cara ini dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu misalnya pemberian hadiah kepada peserta didik yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik. Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut, sehingga hadiah tidak selalu bisa menimbulkan motivasi.

c. Saingan/ kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar peserta didik. Hanya saja persaingan individual akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik, seperti rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, persaingan antar kelompok belajar.

d. Ego-involvement

Sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting karena menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik betapa pentingnya tugas-

tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga mereka bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri. Mereka akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya, karena penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri.

e. Memberi ulangan

Peserta didik akan menjadi giat belajar apabila mengetahui akan ada ulangan. Maka, memberi ulangan adalah salah satu upaya sarana memotivasi peserta didik dalam belajar. Tetapi yang harus diingat adalah guru jangan terlalu sering memberikan ulangan karena dapat membuat peserta didik bosan karena terlalu sering dan bersifat rutinitas. Guru juga harus terbuka, maksudnya jika akan diadakan ulangan harus diberitahukan kepada peserta didiknya.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi jika mengalami kemajuan/ peningkatan, akan mendorong peserta didik untuk terus belajar dan lebih giat lagi.. semakin mengetahui bahwa hasil belajar selalu mengalami kemajuan, maka akan nada motivasi pada diri peserta didik untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya selalu meningkat.

g. Pujian

Pemberian pujian kepada peserta didik atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar, dengan pemberian pujian akan menimbulkan rasa senang dan puas.

h. Hukuman

Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memberikan hukuman. Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif apabila diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. Hasrat untuk belajar

Adanya hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak tersebut memang terdapat motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga dengan minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima dengan baik oleh peserta didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasa sangat berguna dan menguntungkan bagi peserta didik, maka akan timbul gairah untuk terus belajar (Lukita & Subidjo, 2021),.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan memberi angka, hadiah, saingan/ kompetisi, *ego-involvement*, memberikan ulangan, mengetahui hasil pekerjaan,

pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.

D. Tinjauan Umum Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Kemampuan dan keterampilan peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Hasil belajar didapatkan peserta didik setelah menjalani tes atau ujian sebagai akhir serangkaian kegiatan pembelajaran (Astuti et al., 2021).

Hasil belajar menurut pandangan Snelbeker dalam jurnal yang ditulis oleh Pada et al., (2022) yaitu perubahan-perubahan, keterampilan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar, karena belajar pada dasarnya bagaimana berubahnya perilaku seseorang berubah akibat dari pengalaman. Bisa dikatakan pengalaman adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang, dalam hal ini pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman pembelajaran.

Ranah kognitif merupakan tujuan belajar yang berhubungan dengan perkembangan pemahaman, pengetahuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif merupakan tujuan belajar yang menjelaskan pada minat, emosi, nilai-nilai, dan sikap. Ranah psikomotorik diartikan sebagai kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif, karena psikomotorik berkaitan keterampilan dan kemampuan bertindak setelah mendapatkan pengalaman belajar.

2. Teori Belajar Behavioristik

a. Definisi Teori Belajar Behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Perilaku yang tampak misalnya menulis, memukul, menendang, sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya berpikir, berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permanen yang berarti perubahan perilaku tersebut akan bertahan relatif lama, sehingga pada suatu saat perilaku tersebut dapat dipergunakan untuk merespon stimulus yang sama atau hampir sama. Namun tidak semua perubahan perilaku adalah wujud dari hasil belajar, misalnya seseorang menarik jarinya secara reflektif karena terkena api. Adapula perubahan perilaku yang disebabkan oleh faktor kematangan, misalnya seorang anak kecil umur 9 bulan dapat berjalan karena telah mencapai kematangan untuk berjalan (Rifa'i 2012: 89).

Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Teori belajar bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses belajar dengan menaruh perhatian terhadap hubungan antar variabel yang menentukan hasil belajar (Budiningsih 2005:19). Dalam pendidikan terdapat banyak teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli, namun secara garis besar teori-teori belajar yang dikemukakan terbagi

menjadi tiga aliran besar, yaitu (1) aliran behavioristik; (2) aliran kognitif; dan (3) aliran humanisme.

Behavioristik memandang bahwa lingkungan adalah pembentuk perilaku individu (Baruque 2014:344). Aliran behavioristik memiliki pandangan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) bukanlah berasal dari kemampuan internal manusia tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu agar aktivitas belajar peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang maksimal, maka harus menggunakan stimulus yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan respons yang positif dari peserta didik. Oleh karena itu peserta didik akan memperoleh hasil belajar apabila dapat menemukan hubungan antara stimulus (S) dengan respons (R) (Rifa'i 2012: 90).

Proses belajar pada diri individu bisa dilakukan dengan berbagai cara, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Proses belajar yang dilakukan secara sengaja misalnya adalah pada saat belajar didalam kelas, atau membaca buku. Proses belajar yang tidak disengaja misalnya reaksi seorang anak ketika melihat jarum suntik. Seorang anak merasa cemas ketika melihat jarum suntik, kecemasan tersebut juga merupakan hasil dari belajar. Anak menghubungkan jarum dengan rasa sakit yang biasa diterima ketika disuntik sehingga tubuhnya secara emosional bereaksi ketika melihat jarum suntik dengan mejadi cemas.

Berdasarkan uraian diatas maka bisa dijelaskan bahwa Behavioristik memandang bahwa lingkungan adalah pembentuk perilaku

individu. Aliran *behavioristik* memiliki pandangan fokus utama dari belajar adalah hasil belajar (perubahan perilaku) bukan berasal dari kemampuan internal manusia tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu agar aktivitas belajar peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang maksimal, maka harus menggunakan stimulus yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan respons yang positif dari peserta didik.

b. Jenis-Jenis Teori Belajar *Behavioristik*

Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan teorinya mengenai belajar yang termasuk klasifikasi teori belajar *behavioristik*, diantaranya yang paling populer adalah *Edward Lee Thorndike*, *Ivan Pavlov* dan *Frederic Skinner*.

3. Aktivitas Belajar Peserta didik

Aktivitas belajar terdiri dari mendengarkan; memandang; meraba, membau, dan mencicipi; menulis; membaca; membuat ikhtisar dan menggarisbawahi; mengamati tabel, diagram dan bagan; menyusun kertas kerja; mengingat; berpikir; latihan atau praktek. aktivitas belajar dalam delapan kelompok, yaitu:

- a. Aktivitas visual, komponen-komponennya: membaca, mengamati, mempelajari gambar.
- b. Aktivitas lisan (oral), komponen-komponennya: mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, menghubungkan suatu kejadian dan diskusi

- c. Aktivitas mendengarkan, komponen-komponennya: mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan penjelasan teman satu kelompok, mendengarkan penjelasan kelompok lain.
- d. Aktivitas menulis, komponen komponennya: menulis laporan, mengerjakan tes, menulis rangkuman, mengisi angket
- e. Aktivitas mental, komponen-komponennya: mengingatkan teman, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan kerjasama
- f. Aktivitas emosional, komponen-komponennya: berani, fokus, minat.
- g. Aktivitas menggambar, komponen-komponennya: menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola
- h. Aktivitas matrik, komponen-komponennya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model dan berkebun (Suparno, 2021).

Ramli et al., (2021) dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa aktivitas belajar peserta didik ada yang positif dan ada yang negatif. Aktivitas positif yang ditunjukkan peserta didik adalah aktivitas yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran seperti aktivitas bertanya, menjawab, diskusi, dan membantu teman yang mengalami kesulitan dalam proses belajar. Aktivitas negatif adalah aktivitas yang mengganggu pelaksanaan proses pembelajaran diantaranya, mengobrol sendiri, mengobrol dengan teman, keluar masukruang kelas tanpa alasan yang jelas, mengganggu teman yang sedang belajar,

membuat kegaduhan di kelas, dan sebagainya. Aktivitas negatif yang ditunjukkan peserta didik, penyebabnya antara lain karena peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran, suasana kelas yang kurang kondusif, serta guru yang kurang memperhatikan perbedaan individual peserta didik.

Tingkat penguasaan materi ajar dapat diprediksi oleh guru melalui aktivitas yang ditunjukkan peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran guru harus selalu berusaha membuat peserta didik aktif. Kualitas dan kuantitas keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, internal dan eksternal. Faktor internal meliputi fisik, motivasi belajar, kepentingan dalam aktivitas yang diberikan, kecerdasan, dan sebagainya. Faktor eksternal antara lain guru, materi pelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu, fasilitas/sarana prasarana yang mendukung pembelajaran, dan sebagainya. Guru memegang peranan penting untuk mendorong keterlibatan peserta didik. Keaktifan peserta didik pada dasarnya merupakan keterlibatan peserta didik secara langsung baik fisik, mental emosional dan intelektual dalam kegiatan pembelajaran (Marisa, 2020).

Aktivitas belajar peserta didik yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

- a. Aktivitas visual, komponen-komponennya: membaca, mengamati, mempelajari gambar.
- b. Aktivitas lisan (oral), komponen-komponennya: mengajukan

pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, menghubungkan suatu kejadian dan diskusi.

- c. Aktivitas mendengarkan, komponen-komponennya: mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan penjelasan teman satu kelompok, mendengarkan penjelasan kelompok lain.
- d. Aktivitas menulis, komponen komponennya: menulis laporan, mengerjakan tes, menulis rangkuman, mengisi angket.
- e. Aktivitas mental, komponen-komponennya: mengingatkan teman, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan kerjasama
- f. Aktivitas emosional, komponen-komponennya: berani, fokus, minat.

Aktivitas-aktivitas belajar di atas, dikaitkan dengan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe saling tukar pengetahuan (*active knowledge sharing*) untuk kemudian disusun menjadi kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik (Setiyadi, 2019).

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007:76-77), menyebutkan bahwa terdapat faktor-faktor yang memepengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan

faktor psikologis.

- b. Faktor eksternal, merupakan faktor yang terdapat di luar diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Meneses, 2020).

Menurut Astiti et al., (2021) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, secara umum pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern yaitu:

- a. Faktor internal

Dalam faktor ini dibahas 3 faktor yaitu:

1) Faktor jasmaniah mencakup:

2) Faktor kesehatan

3) Cacat tubuh

4) Faktor psikologis mencakup:

a) Intelegensi

b) Perhatian

c) Minat

d) Bakat

e) Motivasi

f) Kematangan

g) Kesiapan

h) Faktor kelelahan

- b. Faktor eksternal

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

- 1) Faktor keluarga mencakup:
 - a) cara orang tua mendidik
 - b) relasi antar anggota keluarga
 - c) suasana rumah
 - d) keadaan ekonomi keluarga
- 2) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
- 3) Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Menurut pendapat di atas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal, yaitu faktor yang timbul dari dalam diri individu dan faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya dari luar diri peserta didik. Sedangkan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe saling tukar pengetahuan (*active knowledge sharing*) merupakan faktor eksternal dari segi sekolah dan guru yang menggunakan strategi dan metode belajar. Penggunaan pembelajaran aktif tipe saling tukar pengetahuan (*active knowledge sharing*) diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat.

E. Kerangka Teori

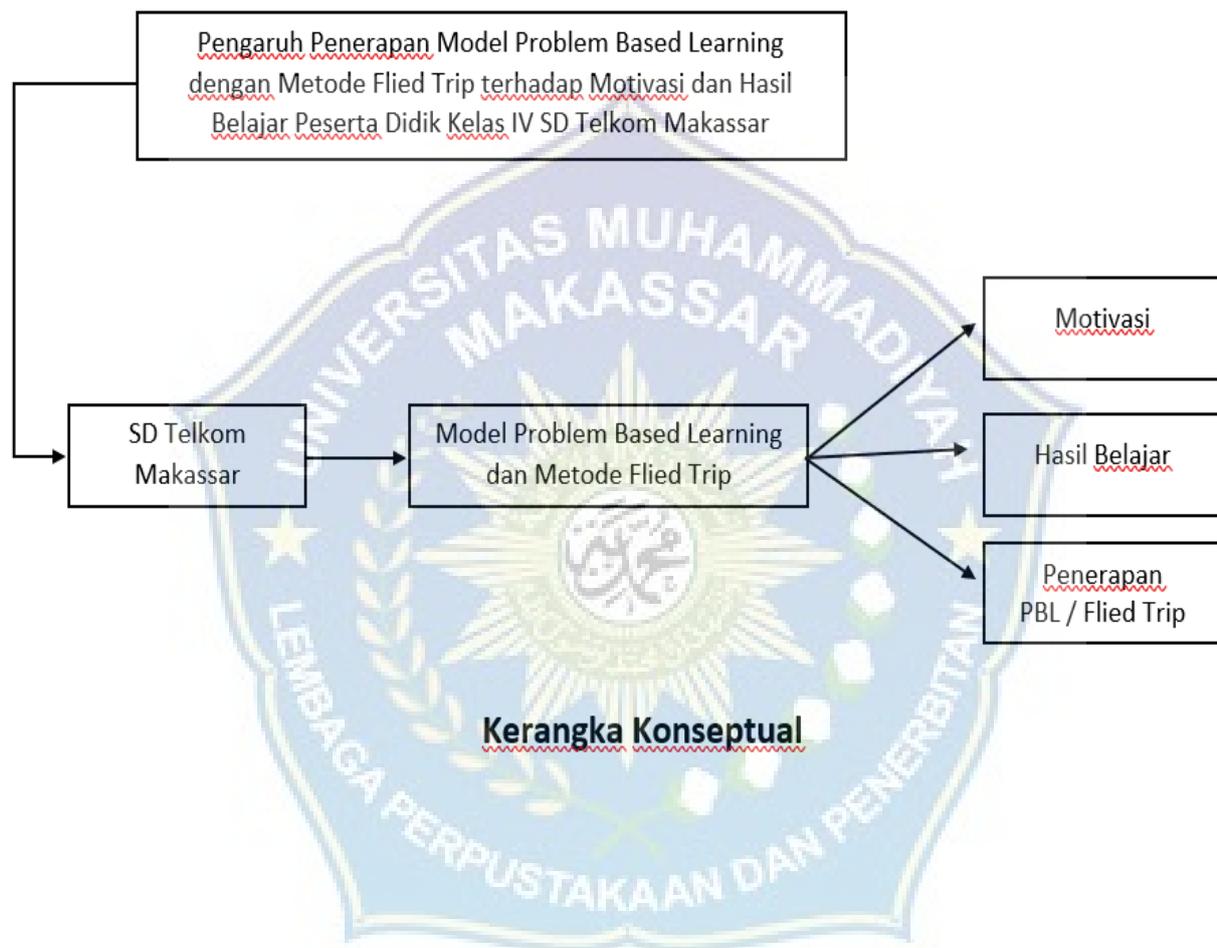
Tujuan pembelajaran IPS di SD bukan hanya menghafal konsep

yang berkaitan dengan penguasaan materi, akan tetapi juga mencakup kemampuan dalam mengatasi masalah, adanya pendidikan IPS diharapkan murid mampu mengatasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sosial di masyarakat.

Akan tetapi pada kenyataannya sering ditemukan di lapangan, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum dilaksanakan sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPS. Proses pembelajaran di kelas masih dominan menggunakan metode ceramah, peserta didik hanya sebagai pendengar yang pasif. Berdasarkan hal tersebut peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan mata pelajaran IPS cenderung lekat dengan hafalan.

Pembelajaran IPS menggunakan model PBL dengan metode field trip memberikan kesempatan kepada murid untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan karena peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain. Salah satu tujuan model PBL adalah dapat meningkatkan kemampuan murid dalam mengatasi masalah, sehingga menggunakan model PBL dengan pendekatan metode field trip diharapkan dapat meningkatkan kemampuan murid dalam mengatasi masalah. Dalam pembelajaran juga akan lebih bermakna, karena murid secara aktif melakukan berbagai penyelidikan dalam upaya mengatasi suatu masalah, selain hal tersebut kelebihan model PBL diantaranya

adalah: sesuai dengan kehidupan nyata murid dan daya tahan konsep yang lebih kuat.



F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir, peneliti mengemukakan hipotesis penelitian yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar dan hasil belajar IPS peserta didik SD dengan menggunakan model pembelajaran konvensional

H₁ : terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS peserta didik SD menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan metode field trip.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang digunakan termasuk ke dalam penelitian “*true experiment*) dengan menggunakan rancangan *pretest posttest only control group design*, rancangan penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh perlakuan pada kelompok eksperimen dengan cara membandingkan kelompok tersebut dengan kelompok kontrol

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan unit-unit (objek-objek) yang memiliki katakteristik yang sama-selanjutnya populasi tersebut akan dijelaskan. Atau bisa diartikan bahwa 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 (Sumargo. 2020).

Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik Kelas IV SD Telkom Makassar. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV yang berjumlah 4 kelas dengan jumlah peserta didik adalah 116 peserta. Kelas IV menjadi populasi dalam penelitian ini dikarena kelas IV termasuk dalam kategori kelas tinggi yang mudah untuk diarahkan ketika penerapan *Model Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Field Trip* di lapangan nantinya. Kemudian peneliti akan memilih kelas yang akan menjadi sampel pada penelitian ini.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu yang disebut dengan teknik sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil menggunakan *Teknik Purposive Sampling*. Karena peneliti memerlukan satu kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi, maka peneliti mengambil kelas IV Telkom A dan IV Telkom C SD Telkom Makassar yang akan menjadi sampel penelitian karena kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Adapun tabel jumlah peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Peserta didik Kelas IV A dan IV C SD Telkom Makassar

| No | Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah |
|----|-------------|---------------|-----------|--------|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1 | IV Telkom A | 17 | 15 | 32 |
| 2 | IV Telkom C | 19 | 13 | 32 |
| | | | | 64 |

(Sumber: SD Telkom Makassar, 2022)

Jumlah sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol di SD Telkom Makassar.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan, sebelum

melakukan penelitian, peneliti menentukan variabel yang akan diteliti. Variabel berfungsi untuk membedakan antara variabel yang satu dengan yang lain. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas X : Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan Metode *Field Trip*

2. Variabel terikat (dependent)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat Y : Hasil belajar IPS Peserta didik kelas IV SD Telkom Makassar (Budiman, 2018)

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas defenisi operasional variabel yang dimaksud, yaitu:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menghadapkan peserta didik terhadap permasalahan dunia nyata, peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik bertugas memecahkan masalah

menggunakan berbagai data dan informasi, peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator

2. Metode *Field Trip*

Metode *Field Trip* merupakan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik melalui pembelajaran diluar ruangan agar peserta didik dapat memperoleh keeluasaan belajar dan keterbukaan pikiran karena bermain sambil belajar mata pelajaran IPS.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu daya penggerak agar peserta didik ingin belajar tentang mata pelajaran yang dijalani hal tersebut membuat peserta didik lebih bersemangat mempelajari mata pelajaran tersebut.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik mampu menggambarkan kemampuan peserta didik setelah diberikan pembelajaran

E. Instrumen Penelitian

1. Bentuk Soal

Soal test digunakan mengumpulkan data dari kemampuan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS setelah diberi perlakuan. Soal tes berbentuk tes non objektif atau uraian/esai.

2. Lembar observasi

Lembar observasi dilakukan untuk mengamati perilaku peserta didik saat pemberian perlakuan. Perilaku peserta didik yang diamati berkaitan dengan kegiatan peserta didik ketika penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode *Field Trip*

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

1. Test

Test digunakan peneliti untuk mengungkapkan ranah kognitif peserta didik sesudah pemberian perlakuan. Test disusun oleh peneliti dalam bentuk test non objektif (uraian/esai) Test diberikan guna mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku peserta didik saat pemberian perlakuan. Perilaku peserta didik yang diamati berkaitan dengan kegiatan peserta didik ketika penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu seperti keaktifan peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan menyampaikan hasil diskusi kelompok, dll.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua teknik analisa data yaitu analisis deksriptif dan inferensial (uji-t).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran umum data yang diperoleh. Pengolahan datanya dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi, mencari nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, deviasi standar, dan variansi. Disamping itu hasil belajar peserta didik juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yakni 75. Kriteria seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yakni 75 sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 90% peserta didik di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal.

a. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar peserta didik dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman IPS peserta didik setelah dilakukan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL) dan konvensional. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar IPS, yaitu:

Tabel 1.3 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

| Interval | Kategori |
|----------|---------------|
| 0 – 57 | Sangat rendah |
| 58 – 67 | Rendah |
| 68 – 77 | Sedang |
| 78 – 87 | Tinggi |
| 88 – 100 | Sangat tinggi |

Megawati (2014)

Dengan mengkategorikan dari hasil belajar ketuntasan KKM yaitu:

Tabel 1.4 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS

| Interval | Kategori |
|----------|--------------|
| 68 – 100 | Tuntas |
| 0 – 67 | Tidak Tuntas |

Peserta didik yang memperoleh nilai dibawah, peserta didik dinyatakan tidak tuntas dalam proses pembelajaran, dan peserta didik yang memperoleh sama dengan atau lebih besar dari 68, dapat dinyatakan tuntas belajar dalam proses mengajar belajar.

b. Aktivitas peserta didik

Analisis data aktivitas dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan konvensional. Langkah-langkah analisis aktivitas peserta didik, yaitu :

- 1) Menentukan frekuensi hasil pengamatan aktivitas peserta didik untuk setiap indikator dalam satu kali pertemuan.
- 2) Mencari persentase frekuensi setiap indikator dengan membagi besarnya frekuensi dengan jumlah peserta didik, kemudian dikalikan 100%.

Untuk menghitung rata-rata persentase setiap aspek aktivitas peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$Pta = \frac{\sum Ta}{\sum T} \times 100\%$$

$\%100 \times = Pta$ = Persentase aktivitas peserta didik untuk setiap pertemuan

$\sum Ta$ = Banyaknya peserta didik yang memberikan respon untuk jenis aktivitas tertentu yang dilakukan setiap pertemuan

$\sum T$ = Banyaknya peserta didik

Peserta didik dikatakan aktif apabila persentase frekuensi indicator aktivitas peserta didik yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan II sampai dengan pertemuan IV, dan aktivitas peserta didik yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, menurun dari pertemuan II sampai dengan pertemuan IV.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan Teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_e^2}{n_e} + \frac{s_k^2}{n_k}}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

s_k^2 = Varian kelas eksperimen

s_e^2 = Varian kelas kontrol

n_e = Banyaknya sampel kelas eksperimen

n_k = Banyaknya sampel kelas kontrol

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

b) Mencari skor variansi dengan menggunakan rumus:

$$s^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

c) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_e^2}{n_e} + \frac{s_k^2}{n_k}}}$$

keterangan :

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

S^2 = Varian kelas eksperimen

S_k^2 = Varian kelas kontrol

n_e = Banyaknya sampel kelas eksperimen

n_k = Banyaknya sampel kelas control

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan *Model Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Telkom Makassar.

- e) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penerapan model *problem based learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Telkom Makassar.

- f) Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan $db = N -$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Subjek Penelitian

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SD Telkom Makassar

Nama Kepala Sekolah : Hardy,ST.,S.IP.,MH

Status Sekolah : Swasta

Klasifikasi sekolah : Standar

Alamat : Jl. Pettarani A.P.Pettarani No.4

Kecamatan : Rappocini

Kabupaten/Kota : Makassar

b. Visi dan Misi SD Telkom Makassar

1) Visi

“Terwujudnya sekolah yang unggul dalam lptek dan bertaqwa kepada Tuhan YangMaha Esa serta peduli terhadap sesama dan lingkungan hidup”.

2) Misi

- a) Meningkatkan SDM tenaga pendidik baik intra maupun ekstra kurikuler
- b) Memelihara kedisiplinan, mental, akhlak dan budi pekerti luhur bernuansaagamis
- c) Meningkatkan prestasi guru dan siswa

- d) Menciptakan dan memelihara lingkungan sekolah yang bersih, sehat dan nyaman
- e) Menjalin hubungan yang harmonis antar siswa, guru dan masyarakat

c. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dilaksanakan di SD Telkom Makassar. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan, dimana pertemuan pertama dilakukan observasi dan pembagian kelompok agar ketika melakukan penerapan *Problem Based Learning* waktu yang disediakan cukup.

2. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

a. Tingkat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Pada Kelompok Kontrol

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar murid pada kelas IV yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPS murid kelas IV pada kelas kontrol.

Data hasil belajar kelas IV SD Telkom Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 2.1. Skor Nilai Posttest kelas kontrol

| No | Nama Murid | Nilai |
|----|------------|-------|
| 1 | Aleeka | 55 |
| 2 | Alisha | 50 |
| 3 | Aira | 52 |
| 4 | Amirah | 58 |
| 5 | Ananda | 52 |
| 6 | Aydan | 57 |
| 7 | Anindya | 60 |
| 8 | Kalila | 69 |
| 9 | Kayla | 60 |
| 10 | Keisha | 60 |
| 11 | Khanza | 52 |
| 12 | Alfathir | 62 |
| 13 | Zahara | 62 |
| 14 | Fahmi | 62 |
| 15 | Faizan | 69 |
| 16 | Narendra | 67 |
| 17 | Rafly | 74 |
| 18 | Rayhan | 62 |
| 19 | Faeyza | 76 |
| 20 | Alfar | 69 |
| 21 | Fayyadh | 71 |
| 22 | Fikri | 58 |
| 23 | Raditya | 60 |
| 24 | Raynar | 72 |
| 25 | Razqa | 70 |
| 26 | Zahira | 56 |
| 27 | Azka | 61 |
| 28 | Adinda | 63 |
| 29 | Rika | 50 |
| 30 | Fitri | 49 |
| 31 | Rizky | 70 |
| 32 | Fardan | 65 |

Skor tes hasil belajar IPS murid pada kelas kontrol dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2
Distribusi dan Persentase Skor
Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol

| No. | Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | 0-57 | Sangat Rendah | 9 | 28,12 |
| 2 | 58-67 | Rendah | 14 | 43,75 |
| 3 | 68-77 | Sedang | 10 | 31,25 |
| 4 | 78-87 | Tinggi | - | - |
| 5 | 88-100 | Sangat Tinggi | - | - |
| Jumlah | | | 32 | 100 |

Berdasarkan Tabel 2.1 dan Tabel 2.2 dapat digambarkan bahwa dari 32 murid kelas IV SD Telkom kota makassar yang hasil *Posttest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar pendidikan dalam kategori terendah dengan skor rata-rata 61,66 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar IPS murid pada kelas kontrol setelah *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3
Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Kelas IV
SD Telkom Makassar

| Skor | Kategorisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| ≥ 68 | Tuntas | 10 | 31,25 % |
| < 67 | Tidak Tuntas | 22 | 68,75 % |
| Jumlah | | 32 | 100 |

Berdasarkan Tabel 2.3 *Posttest* dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 10 orang dari jumlah keseluruhan 32 murid dengan persentase 31,25 %, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 22 orang dari jumlah keseluruhan 32 murid dengan persentase 68,75 %.

3. Tingkat Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV Pada Kelompok Eksperimen Setelah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar murid pada kelas IV yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPS murid kelas IV pada kelas eksperimen.

Data hasil belajar kelas IV SD Telkom Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 2.4. Skor Nilai *Posttest* kelas eksperimen

| No | Nama Murid | Nilai |
|----|------------|-------|
| 1 | Aleeka | 77 |
| 2 | Alisha | 70 |
| 3 | Aira | 75 |
| 4 | Amirah | 80 |
| 5 | Ananda | 66 |
| 6 | Aydan | 75 |
| 7 | Anindya | 77 |
| 8 | Kalila | 80 |
| 9 | Kayla | 75 |
| 10 | Keisha | 75 |
| 11 | Khanza | 66 |
| 12 | Alfathir | 80 |
| 13 | Zahara | 85 |
| 14 | Fahmi | 82 |
| 15 | Faizan | 85 |
| 16 | Narendra | 86 |
| 17 | Rafly | 91 |
| 18 | Rayhan | 88 |
| 19 | Faeyza | 98 |
| 20 | Alfar | 82 |
| 21 | Fayyadh | 91 |
| 22 | Fikri | 80 |
| 23 | Raditya | 79 |
| 24 | Raynar | 90 |
| 25 | Razqa | 87 |
| 26 | Zahira | 88 |
| 27 | Azka | 79 |
| 28 | Adinda | 75 |

| | | |
|----|--------|----|
| 29 | Rika | 60 |
| 30 | Fitri | 75 |
| 31 | Rizky | 88 |
| 32 | Fardan | 80 |

Jika skor tes hasil belajar IPS murid yang diajar dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 2.5 berikut :

Tabel 2.5 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Kelas IV Kelompok Eksperimen setelah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

| No. | Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | 0-57 | Sangat Rendah | 0 | 0 |
| 2 | 58-67 | Rendah | 3 | 9,52 |
| 3 | 68-77 | Sedang | 11 | 33,33 |
| 4 | 78-87 | Tinggi | 12 | 38,10 |
| 5 | 88-100 | Sangat Tinggi | 6 | 19,05 |
| Jumlah | | | 32 | 100 |

Berdasarkan tabel 2.4 dan 2.5 di atas, dapat digambarkan bahwa dari 32 murid kelas IV SD Telkom Makassar yang dijadikan sampel penelitian *Posttest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar murid dalam kategori Tinggi dengan skor rata-rata 79,41 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar IPS murid setelah perlakuan (*Posttest*) dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilihat pada Tabel 2.6 berikut.

Tabel 2.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar IPS Murid Kelas IV Kelompok Eksperimen setelah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

| Skor | Kategorisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| ≥ 68 | Tuntas | 29 | 90,63 |
| < 67 | Tidak Tuntas | 3 | 9,37 |
| Jumlah | | 32 | 100 |

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel 2.6 Kelas Eksperimen setelah perlakuan (*Posttest*) dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* g dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 29 orang dari jumlah keseluruhan 32 orang dengan persentase 90,63 %, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 orang dari jumlah keseluruhan 32 murid dengan persentase 9,37%. Apabila tabel 2.6 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar murid maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SD Telkom makassar setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

B. Deskripsi Aktivitas Murid dalam Pembelajaran

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*

selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 2.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID PADA KELAS EKSPERIMEN

| No. | Aktivitas murid | Jumlah murid yang Aktif pada Pertemuan ke- | | | Rata-rata | % | Kategori |
|-----|--|--|----|---|-----------|-------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1. | murid yang hadir pada saat pembelajaran | 32 | 32 | P | 32 | 100 | Aktif |
| 2. | murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. | 3 | 1 | O | 2 | 6,25 | Tidak Aktif |
| 3. | murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. | 31 | 31 | S | 31 | 96,87 | Aktif |
| 4. | murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan. | 27 | 30 | E | 28,5 | 89,06 | Aktif |
| 5. | murid yang memberikan bantuan kepada teman kelompok yang mengalami kesulitan | 21 | 24 | T | 22,5 | 70,31 | Aktif |
| 6. | murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. | 27 | 28 | | 27,5 | 85,93 | Aktif |
| 7. | murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis | 20 | 28 | | 24 | 75 | Aktif |

| | | | | | | |
|----|---|----|----|----|--------------|--------------|
| 8. | murid yang mengajukan tanggapan saat pembahasansoal | 30 | 32 | 31 | 96,87 | Aktif |
| 9. | murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran | 28 | 30 | 29 | 90,62 | Aktif |
| | Rata-Rata | | | | 76,77 | Aktif |

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan II menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 6,25%
- c. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 96,87 %
- d. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 89,06%
- e. Persentase murid yang memberikan bantuan kepada teman kelompok yang mengalami kesulitan 70,31%
- f. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. 85,93%
- g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 75%
- h. Persentase murid yang mengajukan tanggapan saat pembahasan soal 96,87%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi

pembelajaran pada akhir pembelajaran 90,62%

- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu 76,77%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas telah mencapai 76,77% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran telah mencapai kriteria aktif.

4. ANALISIS DATA PENELITIAN

| Skor (x_i) | Banyaknya Murid (f_i) | $f_i \cdot x_i$ | $(x_i - \bar{x})$ | $(x_i - \bar{x})^2$ | $f_i(x_i - \bar{x})^2$ |
|-------------------|------------------------------|-----------------|-------------------|---------------------|------------------------|
| 49 | 1 | 49 | -12,66 | 160,27 | 160,27 |
| 50 | 2 | 100 | -11,66 | 135,95 | 271,9 |
| 52 | 3 | 156 | -9,66 | 93,31 | 279,93 |
| 55 | 1 | 55 | -6,66 | 44,35 | 44,35 |
| 56 | 1 | 56 | -5,66 | 32,03 | 32,03 |
| 57 | 1 | 57 | -4,66 | 21,71 | 21,71 |
| 58 | 2 | 116 | -3,66 | 13,39 | 26,78 |
| 60 | 4 | 240 | -1,66 | 2,75 | 11 |
| 61 | 1 | 61 | -0,66 | 0,43 | 0,43 |
| 62 | 4 | 62 | 0,34 | 0,11 | 0,44 |
| 63 | 1 | 63 | 1,34 | 1,79 | 1,79 |
| 65 | 1 | 65 | 3,34 | 11,15 | 11,15 |
| 67 | 1 | 67 | 5,34 | 28,51 | 28,51 |
| 69 | 3 | 69 | 7,34 | 53,87 | 161,61 |
| 70 | 2 | 70 | 8,34 | 69,55 | 139,1 |

| | | | | | |
|---------------|-----------|-------------|---------------|----------------|----------------|
| 71 | 1 | 71 | 9,34 | 87,23 | 87,23 |
| 72 | 1 | 72 | 10,34 | 106,91 | 106,91 |
| 74 | 1 | 74 | 12,34 | 152,27 | 152,27 |
| 76 | 1 | 76 | 14,34 | 205,63 | 205,63 |
| Jumlah | 32 | 1973 | 129,34 | 1221,21 | 1743,04 |

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ Ada pengaruh positif terhadap hasil belajar murid yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 2.8. Hasil Analisis Data Kelas Kontrol

Skor Rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} = \frac{1973}{32} = 61,66$$

Skor

Maksimum

$$(X_{\max}) = 76$$

Skor Minimum

$$(X_{\min}) = 49$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang Skor} &= R = X_{\max} - X_{\min} \\ &= 76 - 49 \\ &= 27 \end{aligned}$$

Variansi :

$$s^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{k_n - 1} = \frac{1743,04}{31} = 56,23$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{56,23} = 7,49$$

Tabel 2.9. Hasil Analisis Data Kelas Eksperimen

| Skor (x_i) | Banyaknya Murid (f_i) | $f_i \cdot x_i$ | $(x_i - \bar{x})$ | $(x_i - \bar{x})^2$ | $f_i (x_i - \bar{x})^2$ |
|----------------|---------------------------|-----------------|-------------------|---------------------|-------------------------|
| 60 | 1 | 60 | -19,41 | 376,74 | 376,74 |
| 66 | 2 | 132 | -13,41 | 179,83 | 359,66 |
| 70 | 2 | 140 | -9,41 | 88,55 | 177,1 |
| 73 | 1 | 73 | -6,41 | 41,09 | 41,09 |
| 75 | 5 | 375 | -4,41 | 19,45 | 97,25 |
| 76 | 1 | 76 | -3,41 | 11,63 | 11,63 |
| 77 | 2 | 154 | -2,41 | 5,81 | 11,62 |
| 79 | 2 | 158 | -0,41 | 0,17 | 0,34 |
| 80 | 4 | 320 | 0,59 | 0,35 | 14 |
| 82 | 2 | 164 | 2,59 | 6,71 | 13,42 |
| 85 | 2 | 170 | 5,59 | 31,25 | 62,5 |
| 86 | 1 | 86 | 6,59 | 43,42 | 43,42 |
| 87 | 1 | 87 | 7,59 | 57,61 | 57,61 |
| 88 | 2 | 176 | 8,59 | 73,79 | 147,58 |
| 90 | 1 | 90 | 10,59 | 112,15 | 112,15 |
| 91 | 2 | 182 | 11,59 | 134,33 | 268,66 |
| 98 | 1 | 98 | 18,59 | 345,59 | 345,59 |
| Jumlah | 32 | 2541 | 127,18 | 1509,02 | 2140,36 |

Skor Rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} = \frac{2541}{32} = 79,41$$

Skor

Maksimum

$(X_{\max}) = 98$ Skor

Minimum (X_{\min})

= 60

Rentang Skor = $R = X_{\max} - X_{\min}$

$$= 98 - 60$$

$$= 38$$

Variansi :

$$s^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{2140,36}{31} = 69,04$$

Standar Deviasi = $\sqrt{69,04} = 8,31$

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_e^2}{n_e} + \frac{s_k^2}{n_k}}}$$

$$= \frac{79,41 - 61,66}{\sqrt{\frac{69,04}{32} + \frac{56,23}{32}}}$$

$$= \frac{17,75}{\sqrt{2,15 + 1,75}}$$

$$= \frac{17,75}{\sqrt{3,9}}$$

$$= \frac{17,75}{1,97}$$

$$= 9,01$$

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 32 - 1 = 31$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,04$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,01$ dan $t_{Tabel} = 2,04$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,01 > 2,04$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid.

Tabel 2. Hasil Analisis Metode *Field Trip*

| | Levene Statistic dfl | | df2 | Sig |
|-------------------------|-------------------------|---|-----|------|
| Pre_Motivasi Belajar | .473 | 1 | 39 | .496 |
| Pos_Motivasi Belajar | .181 | 1 | 39 | .673 |

Berdasarkan hasil analisis data di atas, angka signifikansi yang dihasilkan dari motivasi belajar yaitu $>0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan analisis hasil sikap sosial adalah homogen sehingga uji hipotesis menggunakan analisis Anacova dapat dilanjutkan. Hasil uji Anacova pengaruh menunjukkan bahwa nilai signifikansi model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* terhadap sikap sosial siswa adalah 0,016. Nilai signifikansi $0,016 <$ dari nilai $\alpha = 0,005$ ini berarti ada hubungan yang signifikansi antara model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Ringkasan hasil uji anacova model *Problem Based Learning*
dengan metode *Field Trip* terhadap hasil belajar

| Source | Type III Sum of squares | df | Mean square | F | Sig |
|----------------------|-------------------------------|----|----------------|--------|------|
| Corrected Model | 782.624a | 2 | 391.312 | 51.056 | ,000 |
| Intercept | 377.251 | 1 | 377.251 | 49.221 | ,000 |
| Pre_Hasil belajar | 721.969 | 1 | 721.969 | 94.197 | ,000 |
| Model_belajar | 48.910 | 1 | 48.910 | 6381 | ,016 |
| Error | 291.248 | 38 | 7.664 | | |

Hasil analisis hipotesis menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi pelajaran IPS siswa kelas IV SD Telkom Makassar pada taraf signifikansi 0,05. Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* dan model problem base learning, dapat dilihat dari nilai rata-rata sikap sosial antara kedua kelompok. Rata-rata sikap sosial kelompok eksperimen 72,75 sedangkan rata-rata sikap sosial kelompok kontrol adalah 69,46. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata skor kelompok kontrol. Ini berarti model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* berpengaruh positif terhadap sikap sosial siswa.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS murid yang diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan hasil belajar murid yang diajarkan secara konvensional. Perbedaan ini terjadi karena adanya perbedaan perlakuan pada kedua kelompok tersebut.

Pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* dilakukan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam mengatasi masalah yang berhubungan dengan dunia nyata murid. Model ini, diyakini sebagai model yang tepat dalam mengerjakan konsep- konsep IPS, karena IPS

berasal dari hal-hal bersifat fakta. Dengan demikian pembelajaran kegiatan pembelajaran dapat membantu murid dalam memahami konsep-konsep IPS yang dipelajari. Karena murid berhadapan dengan konsep nyata bukan hanya sekedar teori. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat menimbulkan pengalaman baru bagi murid dalam belajarnya. Model *Problem Based Learning* juga memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif pada setiap kegiatan pembelajaran dan membuat pengalaman belajarnya lebih bermakna.

Sementara itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara konvensional lebih terasa membosankan. Karena murid secara pasif menerima materi pembelajaran (membaca, mendengarkan, mencatat, menghafal) tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa model adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Dikatakan demikian karena model dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa pembelajaran IPS secara konvensional tidak mampu menumbuhkan kemampuan murid secara menyeluruh tentang konsep pelajaran. Kondisi seperti ini membuat suasana kelas menjadi membosankan dan terkesan kelas hanya menjadi milik guru, karena kegiatan pembelajaran yang terjadi adalah guru aktif memberikan informasi, sedangkan murid hanya pendengar pasif yang

harus menerima informasi dari guru. Hal ini menyebabkan banyak murid yang kesulitan dalam mengerjakan soal latihan yang sama dengan soal yang diberikan pada kelas yang melaksanakan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning*.

Penelitian ini utamanya mengukur perbedaan hasil belajar murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan Konvensional. Hasil belajar murid diukur dengan menggunakan tes tulis. Tes tulis yang dilakukan setelah dilaksanakan pembelajaran (*posttest*) pada kelompok *Problem Based Learning* dan kontrol.

Berdasarkan data *posttest*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid pada kelas kontrol 61,66 % dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 28,16%, rendah 31,25%, sedang 0%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS dalam menggunakan model pembelajaran konvensional tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar murid pada kelas eksperimen adalah 79,41%. Jadi hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS murid jugameningkat yakni sangat tinggi yaitu 19,05%, tinggi 38,10%, sedang 33,3%, rendah 9,52%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,01. Dengan frekuensi (dk) sebesar $32 - 1 = 31$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

Hasil analisis di atas menunjukkan adanya pengaruh menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPS murid, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perbedaan pada murid dimana pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau tidak memberikan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan, pada kelas eksperimen murid lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran pada saat guru memberikan penjelasan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Telkom Kota Makassar.

Pengaruh model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* berdasarkan selisih nilai pretest dan posttest dari masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis statistik

dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,016. Nilai signifikansi yang menunjukkan $0,016 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan sikap sosial siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis yang sudah dipaparkan diperoleh bahwa terdapat pengaruh signifikansi dari sikap sosial siswa yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* dengan siswa yang hanya belajar menggunakan model *Problem Based Learning* sikap yaitu bentuk evaluasi diri dimana perasaan, kecenderungan dan potensial siswa dalam bereaksi merupakan hasil interaksi antara komponen kognitif, afektif dan konatif yang saling bereaksi antara memahami dan merasakan serta berperilaku terhadap suatu objek (A. Firdaus, 2020). Dengan model *Problem Based Learning* demikian dapat dikatakan sikap adalah penjelmaan dari paradigma yang pada gilirannya akan melahirkan nilai-nilai yang dianut seseorang.

Hasil analisis dibuktikan secara langsung melalui pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol oleh dua observer yang memiliki tugas menilai sikap sosial melalui lembar penilaian sikap sosial. Menurut pendapat Amprasto et al., (2020) K13 menekankan pendidikan pada pengembangan dan penyetaraan antara soft skill dan hard skill melalui pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perilaku sikap jujur didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan. Guru

menanamkan sikap sosial ini pada inti pembelajaran dengan mengatakan kepada siswa untuk berkata jujur siapa yang mengerjakan tugas kelompok dan siapa yang tidak mengerjakan tugas kelompok.

Pada perilaku tanggung jawab sikap dan perilaku siswa untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, lingkungan masyarakat, dan Negara. Guru memberikan tugas kepada siswa baik tugas individu maupun kelompok, kemudian guru berpesan bahwa tugas tersebut harus dikumpulkan pada pelajaran selanjutnya, siswa yang bertanggung jawab dengan tugasnya akan mengumpulkan tepat waktu. Perilaku santun guru tanamkan kepada siswa disela-sela pelajaran berlangsung yaitu perilaku hormat kepada orang lain dengan bahasa yang lebih baik. Pada saat mengamati tumbuhan hijau agar bersikap santun dengan menghargai sesama teman menghormati orang yang lebih tua ketika mereka berpapasan saat mengunjungi lokasi *Field Trip*.

Perilaku kerja sama dan cinta damai guru tanamkan pada saat melakukan

kegiatan penyelidikan yang dilakukan serta diskusi dengan mengatakan bahwa siswa harus bekerja sama dalam menyumbangkan pemikirannya agar tercapai tujuan bersama. Dalam pengamatan yang dilakukan terlihat bahwa siswa cukup melakukan kerja sama dengan baik, pada awalnya karena pembagian kelompok yang terbentuk tidak sesuai dengan keinginan siswa. Siswa hanya diam di dalam kelompok,

tetapi setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang mengidentifikasi tumbuhan hijau akhirnya siswa dapat bersosialisasi dengan teman dan dapat melakukan kerja sama yang baik dalam kelompoknya, perilaku pro aktif yang guru lakukan selalu memberikan pertanyaan yang memacu siswa untuk mencari tahu dan mencari informasi, sejalan dengan pendapat (Latif et al., 2021) bahwa pembelajaran outdoor dengan melalui studi lapangan dapat meningkatkan sikap kearah lingkungan yang lebih baik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki siswa.

Hasil analisis ini juga dibuktikan secara langsung melalui pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung, pada kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* pada materi peninggalan sejarah kerajaan Gowa siswa lebih bersemangat dan membiasakan siswa untuk menemukan konsep serta memecahkan masalah dengan sendirinya, siswa menjadi mandiri dan pemahaman siswa juga semakin meningkat karena dalam proses pembelajaran siswa di bawah langsung ke lapangan atau lokasi yang sudah di pilih sebagai tempat melakukan karya wisata atau *Field Trip* dikarenakan siswa membuat sendiri analisa terkait dengan materi yang diajarkan. Penilaian sikap sosial dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan melihat pada aspek sikap kerja sama siswa dalam melakukan penyelidikan pada lokasi *Field Trip*.

Pembelajaran dengan metode *Field Trip* berdampak pada perilaku siswa diperkuat dengan penelitian Irwansyah (2019) bahwa ketercapaian indikator pada tiap aspek terjadi karena siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan metode *Field Trip* ini bagi siswa juga dapat mengembangkan pola pikir menjadi lebih kritis dan analitis dalam menghadapi permasalahan atau informasi yang ada. Menurut pendapat Firdaus et al., (2020) Untuk mendapatkan hasil yang maksimal guru dapat menggunakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* bermuatan kearifan lokal juga dapat menimbulkan sikap sosial siswa. Dalam proses pembelajarannya siswa lebih terlihat aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya, lebih berani bertanya, dan bekerja sama dalam kelompok. Sementara pada kelas kontrol yang hanya diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa masih terlihat pasif, siswa hanya menunggu penjelasan yang diberikan guru dan tidak mencari tahu sendiri tentang materi apa yang sedang diajarkan meskipun sudah dibagikan dalam bentuk kelompok belajar, siswa tidak aktif dalam menjawab pertanyaan guru, karena siswa merasa jenuh untuk sekedar membaca materi pelajaran yang sudah disiapkan guru sehingga menyebabkan sikap sosial pada kelas kontrol rendah.

Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* dapat meningkatkan keterampilan sikap sosial siswa. Dengan

menerapkannya model *Problem Based Learning* siswa diharapkan dapat memiliki sikap bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan baik, bertukar pikiran dan pengalaman serta mengontrol diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparno (2021) bahwa keterampilan sikap sosial dapat mendukung kesuksesan hubungan sosial dan memungkinkan individu untuk bekerja bersama dengan orang lain secara efektif dan efisien. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian Hidayat (2020) keterampilan social yang dimiliki siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* terjadi peningkatan. Model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sikap sosialnya melalui diskusi dalam menyelesaikan permasalahan secara kelompok. Interaksi antara teman kelompoknya menjadi lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran ceramah. Peningkatan keterampilan sikap sosial pada siswa SD/MI ini sangat bagus untuk melatih interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Marisa (2020) bahwa keterampilan sikap sosial merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh anak usia dini ketika akan berinteraksi dengan orang lain, lingkungan sekitarnya serta dapat beradaptasi dengan orang lain agar dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas IV SD Telkom Makassar
2. Metode *Field Trip* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas IV SD Telkom Makassar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini adalah :

1. Kepada Guru, hendaknya menggunakan model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* sebagai salah satu model alternative dalam proses belajar mengajar, karena model *Problem Based Learning* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar murid.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan model *Problem Based Learning* dengan metode *Field Trip* pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan model pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amprasto, Rahmatika, R. A., & Solihat, R. (2020). Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Dengan Metode Pembelajaran Field Trip Pada Ekosistem Mangrove. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 15(2).
<https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v15i2.8723>
- Anggrayni, Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Mengikuti Pelajaran Pengawetan Di Smk Negeri 1 Pandak, Bantul, D.I. Yogyakarta (Studi Kasus Smk Negeri 1 Pandak Kelas X Teknologi Hasil Pertanian 1). *Sereal Untuk*, 51(1), 51.
- Astiti, N. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Astuti, A. A. I. Y., Wibawa, I. M. C., & Suarjana, I. M. (2020). The Effectiveness of Problem Based Learning Toward Students ' Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 573–580.
- Budiningsih. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Baruque, M. 2014. Learning Theory and Instructional Design Using Learning Objects. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(4): 343- 370.
- Firdaus, A. (2020). Implementasi PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Video Motion Graphic Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9.
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Ilmu pendidikan dan ilmu sosial*, 2(1), 43–52.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Halimah, S. (2019). Desain Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 680–685.
- Hidayat, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Peserta didik

Kelas Xi Mia Sma Negeri 1 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Sosial UNNES*, 3(2).

Irwansyah, M. F. dan E. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran PBL Terintegrasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahapeserta didik. *Oryza Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(April 2019), 16–20.

Jalaluddin, Waruwu, W. A. K., & Sari, S. M. (2019). Pemanfaatan Metode Field Trip Dalam Membangun Kolaborasi dan HOTS Mahapeserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3(1), 828–831.

Kipkoech, L. A. (2021). East African Journal of Education Studies Use of Field Trip Method in History and Government Instruction in Secondary Schools. *East African Journal of Education Studies*, 3(1), 70–76. <https://doi.org/10.37284/eajes.3.1>.

Kurniawan, S. (2019). Efektifitas Penggunaan Metode Field Trip Terhadap Keterampilan Pengamatan Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas IV SDN 3 Sentolo Tahun 2018/2019. *Jurnal FAI UNALAY*, 3(2), 1–13.

Latif, R. A., Bahtiar, & Taslim D. Nur. (2021). Problem Based Learning Dengan Metode Field Trip Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta didik Mi Cemara Jaya. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 7(4), 171–179.

Lukita, D., & Subidjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta didik di Era Pandemi COVID-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>

Marisa, T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 01. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(9), 1689–1699.

Meneses, F. da C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 199–209. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003871>

- Oktaviani, N. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika (Studi Komparatif Pada Peserta didik Kelas X Di SMA Negeri 3 Palopo). *Jurnal Tarbiyah IAIN Palopo*, 2(1), 65–78.
- Pada, P. C.-, Kelas, S., & Poso, V. S. D. N. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Di Masa Pandemi COVID 19 Pada Peserta didik Kelas V SDN 1 Poso. *Jurnal Edutech*, 8(1), 39–43.
- Ramli, H., Syamsiah, D., & Umriah. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(1), 222–227.
- Setiyadi, M. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta didik. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3710>
- Suparno. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta didik Pada Masa Pandemi COVID -19 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII C di SMP Negeri 2 Tempunak Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pekan*, 7(1), 63–77.
- Yasmini, I. G. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(1), 22.
- Yetti, H., Jamilah, & Fitriya, N. (2021). *Metode Pembelajaran Guru & Dosen Kreatif*.
- Zannah, Q. (2020). Penerapan Metode Field Trip Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Kecerdasan Naturalistik Peserta didik Pada Materi Tumbuhan Berbiji. *Jurnal Biologi UNPIB*, 68(1), 1–12.

L

A

M

P

I

R

A



Distribusi t Tabel d.f.**TINGKAT SIGNIFIKANSI**

dua sisi satu sisi

| | 20% | 10% | 5% | 2% | 1% | 0,2% | 0,1% |
|----|-------|-------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 1 | 20% | 10% | 5% | 2% | 1% | 0,2% | 0,1% |
| 2 | 10% | 5% | 2,5% | 1% | 0,5% | 0,1% | 0,05% |
| 3 | 3,078 | 6,314 | 12,706 | 31,821 | 63,657 | 318,309 | 636,619 |
| 4 | 1,886 | 2,920 | 4,303 | 6,965 | 9,925 | 22,327 | 31,599 |
| 5 | 1,638 | 2,353 | 3,182 | 4,541 | 5,841 | 10,215 | 12,924 |
| 6 | 1,533 | 2,132 | 2,776 | 3,747 | 4,604 | 7,173 | 8,610 |
| 7 | 1,476 | 2,015 | 2,571 | 3,365 | 4,032 | 5,893 | 6,869 |
| 8 | 1,440 | 1,943 | 2,447 | 3,143 | 3,707 | 5,208 | 5,959 |
| 9 | 1,415 | 1,895 | 2,365 | 2,998 | 3,499 | 4,785 | 5,408 |
| 10 | 1,397 | 1,860 | 2,306 | 2,896 | 3,355 | 4,501 | 5,041 |
| 11 | 1,383 | 1,833 | 2,262 | 2,821 | 3,250 | 4,297 | 4,781 |
| 12 | 1,372 | 1,812 | 2,228 | 2,764 | 3,169 | 4,144 | 4,587 |
| 13 | 1,363 | 1,796 | 2,201 | 2,718 | 3,106 | 4,025 | 4,437 |
| 14 | 1,356 | 1,782 | 2,179 | 2,681 | 3,055 | 3,930 | 4,318 |
| 15 | 1,350 | 1,771 | 2,160 | 2,650 | 3,012 | 3,852 | 4,221 |
| 16 | 1,345 | 1,761 | 2,145 | 2,624 | 2,977 | 3,787 | 4,140 |
| 17 | 1,341 | 1,753 | 2,131 | 2,602 | 2,947 | 3,733 | 4,073 |
| 18 | 1,337 | 1,746 | 2,120 | 2,583 | 2,921 | 3,686 | 4,015 |
| 19 | 1,333 | 1,740 | 2,110 | 2,567 | 2,898 | 3,646 | 3,965 |
| 20 | 1,330 | 1,734 | 2,101 | 2,552 | 2,878 | 3,610 | 3,922 |
| 21 | 1,328 | 1,729 | 2,093 | 2,539 | 2,861 | 3,579 | 3,883 |
| 22 | 1,325 | 1,725 | 2,086 | 2,528 | 2,845 | 3,552 | 3,850 |
| 23 | 1,323 | 1,721 | 2,080 | 2,518 | 2,831 | 3,527 | 3,819 |
| 24 | 1,321 | 1,717 | 2,074 | 2,508 | 2,819 | 3,505 | 3,792 |
| 25 | 1,319 | 1,714 | 2,069 | 2,500 | 2,807 | 3,485 | 3,768 |
| 26 | 1,318 | 1,711 | 2,064 | 2,492 | 2,797 | 3,467 | 3,745 |
| 27 | 1,316 | 1,708 | 2,060 | 2,485 | 2,787 | 3,450 | 3,725 |
| 28 | 1,315 | 1,706 | 2,056 | 2,479 | 2,779 | 3,435 | 3,707 |
| 29 | 1,314 | 1,703 | 2,052 | 2,473 | 2,771 | 3,421 | 3,690 |
| 30 | 1,313 | 1,701 | 2,048 | 2,467 | 2,763 | 3,408 | 3,674 |
| 31 | 1,311 | 1,699 | 2,045 | 2,462 | 2,756 | 3,396 | 3,659 |
| 32 | 1,310 | 1,697 | 2,042 | 2,457 | 2,750 | 3,385 | 3,646 |
| 33 | 1,309 | 1,696 | 2,040 | 2,453 | 2,744 | 3,375 | 3,633 |
| 34 | 1,309 | 1,694 | 2,037 | 2,449 | 2,738 | 3,365 | 3,622 |
| 35 | 1,308 | 1,692 | 2,035 | 2,445 | 2,733 | 3,356 | 3,611 |

Lampiran I

SKOR HASIL BELAJAR KELAS KONTROL

| No | Nama Murid | Nilai |
|----|------------------------|-------|
| 1 | Muhammad Rafa Ramadhan | 55 |
| 2 | Ridho Apriansah | 50 |
| 3 | Muhammad Ridwan | 52 |
| 4 | Munawir | 58 |
| 5 | Reski Maulana | 52 |
| 6 | Asrullah | 57 |
| 7 | Riska Aulia | 60 |
| 8 | Yuri Wardana Putri | 69 |
| 9 | Fitrah Masnawi | 60 |
| 10 | Putri Nur Oktaviani | 60 |
| 11 | Indah Anjarwati | 52 |
| 12 | Yusnita | 62 |
| 13 | Nurul Maulida | 62 |
| 14 | Ayu Adelia Handayani | 62 |
| 15 | Irmawati | 69 |



| | | |
|----|-----------------------|----|
| 16 | Muh. Ridwan Wardhana | 67 |
| 17 | Ridho Apriansah | 74 |
| 18 | M. Rahmad Ramadhan | 62 |
| 19 | Fauzan | 76 |
| 20 | Ade saputra | 69 |
| 21 | Refan | 71 |
| 22 | Nur Azizah | 58 |
| 23 | Ilyani | 60 |
| 24 | Diah Azizah | 72 |
| 25 | Nabila S | 70 |
| 26 | Chantika | 56 |
| 27 | M. Hidayat | 61 |
| 28 | Nurul Fauziah | 63 |
| 29 | Mutmainnah | 50 |
| 30 | Aida Husnah | 49 |
| 31 | Andi Muhammad Syahwal | 70 |
| 32 | Warida | 65 |

Lampiran II

SKOR HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

| No | Nama Murid | Nilai |
|----|-----------------------|-------|
| 1 | Ahmad Hidayat | 77 |
| 2 | Achmad Rafi | 70 |
| 3 | Alvian Saiful | 75 |
| 4 | Aprilia Dwi Ika Putri | 80 |
| 5 | Ananda Tiara Athillah | 66 |
| 6 | Firdawati | 75 |
| 7 | Husnul Khatimah | 77 |
| 8 | Linggar Dwi Baskara | 80 |
| 9 | Mardiana Madun | 75 |
| 10 | Melani Putri Awalia | 75 |
| 11 | Miranda | 66 |
| 12 | Muh. Adel Saputra | 80 |
| 13 | Muh. Awal Ramadhan | 85 |
| 14 | Muh. Dzaky Ramadhan | 82 |
| 15 | Muh. Syah Putra | 85 |



| | | |
|----|-------------------------|----|
| 16 | Nabil Adya Maulana | 86 |
| 17 | Nabila Hanaryanti Putri | 91 |
| 18 | Nirmala Dewi | 88 |
| 19 | Nurul Husnul | 98 |
| 20 | Pingkan Nurfadilla | 82 |
| 21 | Rada Amalia | 91 |
| 22 | Rafiqa Nur | 80 |
| 23 | Raihana Mufidha Sari | 79 |
| 24 | Regita Ayu Wulandari | 90 |
| 25 | Reza Syaputra | 87 |
| 26 | Riandi Nur Syahwal | 88 |
| 27 | Rohmatul Karima | 79 |
| 28 | Roland Otto Rotasouw | 75 |
| 29 | Sintiyawati | 60 |
| 30 | Sitti Nur Hasanah | 76 |
| 31 | Siti Sarah | 73 |
| 32 | Wulandari N | 70 |



Lampiran III

**HASIL ANALISIS DATA POSTETS KELAS KONTROL
KELAS IV SD SD TELKOM MAKASSA**

| Skor (x_i) | Banyaknya Murid (f_i) | $f_i \cdot x_i$ | $(x_i - \bar{x})$ | $(x_i - \bar{x})^2$ | $f_i(x_i - \bar{x})^2$ |
|-------------------|------------------------------|-----------------|-------------------|---------------------|------------------------|
| 49 | 1 | 49 | -12,66 | 160,27 | 160,27 |
| 50 | 2 | 100 | -11,66 | 135,95 | 271,9 |
| 52 | 3 | 156 | -9,66 | 93,31 | 279,93 |
| 55 | 1 | 55 | -6,66 | 44,35 | 44,35 |
| 56 | 1 | 56 | -5,66 | 32,03 | 32,03 |
| 57 | 1 | 57 | -4,66 | 21,71 | 21,71 |
| 58 | 2 | 116 | -3,66 | 13,39 | 26,78 |
| 60 | 4 | 240 | -1,66 | 2,75 | 11 |
| 61 | 1 | 61 | -0,66 | 0,43 | 0,43 |
| 62 | 4 | 62 | 0,34 | 0,11 | 0,44 |
| 63 | 1 | 63 | 1,34 | 1,79 | 1,79 |
| 65 | 1 | 65 | 3,34 | 11,15 | 11,15 |
| 67 | 1 | 67 | 5,34 | 28,51 | 28,51 |
| 69 | 3 | 69 | 7,34 | 53,87 | 161,61 |
| 70 | 2 | 70 | 8,34 | 69,55 | 139,1 |
| 71 | 1 | 71 | 9,34 | 87,23 | 87,23 |
| 72 | 1 | 72 | 10,34 | 106,91 | 106,91 |
| 74 | 1 | 74 | 12,34 | 152,27 | 152,27 |
| 76 | 1 | 76 | 14,34 | 205,63 | 205,63 |
| Jumlah | 32 | 1973 | 129,34 | 1221,21 | 1743,04 |

Skor Rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n} = \frac{1973}{32} = 61,66$$

$$\sum f_i \quad 32$$

Skor Maksimum

$$(X_{\max}) = 76 \text{ Skor}$$

$$\text{Minimum } (X_{\min}) = 49$$

$$\text{Rentang Skor} = R =$$

$$X_{\max} - X_{\min}$$

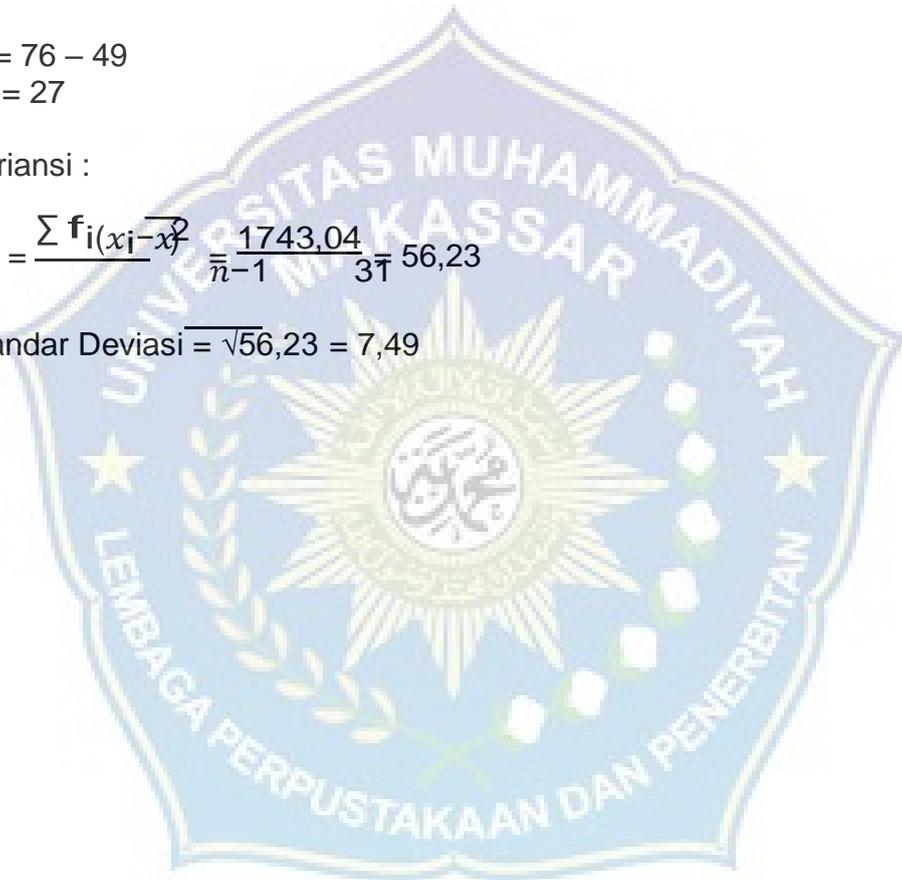
$$= 76 - 49$$

$$= 27$$

Variansi :

$$s^2 = \frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{1743,04}{31} = 56,23$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{56,23} = 7,49$$



Lampiran IV

**HASIL ANALISIS DATA POSTETS KELAS EKSPERIMEN
KELAS IV SD TELKOM MAKASSAR**

| Skor (x_i) | Banyaknya Murid (f_i) | $f_i \cdot x_i$ | $(x_i - \bar{x})$ | $(x_i - \bar{x})^2$ | $f_i(x_i - \bar{x})^2$ |
|-------------------|------------------------------|-----------------|-------------------|---------------------|------------------------|
| 60 | 1 | 60 | -19,41 | 376,74 | 376,74 |
| 66 | 2 | 132 | -13,41 | 179,83 | 359,66 |
| 70 | 2 | 140 | -9,41 | 88,55 | 177,1 |
| 73 | 1 | 73 | -6,41 | 41,09 | 41,09 |
| 75 | 5 | 375 | -4,41 | 19,45 | 97,25 |
| 76 | 1 | 76 | -3,41 | 11,63 | 11,63 |
| 77 | 2 | 154 | -2,41 | 5,81 | 11,62 |
| 79 | 2 | 158 | -0,41 | 0,17 | 0,34 |
| 80 | 4 | 320 | 0,59 | 0,35 | 14 |
| 82 | 2 | 164 | 2,59 | 6,71 | 13,42 |
| 85 | 2 | 170 | 5,59 | 31,25 | 62,5 |
| 86 | 1 | 86 | 6,59 | 43,42 | 43,42 |
| 87 | 1 | 87 | 7,59 | 57,61 | 57,61 |
| 88 | 2 | 176 | 8,59 | 73,79 | 147,58 |
| 90 | 1 | 90 | 10,59 | 112,15 | 112,15 |
| 91 | 2 | 182 | 11,59 | 134,33 | 268,66 |
| 98 | 1 | 98 | 18,59 | 345,59 | 345,59 |
| Jumlah | 32 | 2541 | 127,18 | 1509,02 | 2140,36 |

Skor Rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} = \frac{2541}{32} = 79,41$$

Skor Maksimum (X_{\max})

= 98
Skor Minimum

$$(X_{min}) = 60$$

$$\text{Rentang Skor} = R = X_{max} - X_{min}$$

$$= 98 - 60$$

$$= 38$$

Variansi :

$$s^2 = \frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{2140,36}{31} = 69,04$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{69,04} = 8,31$$



Lampiran V

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID PADA KELAS KONTROL

| No. | Aktivitas Murid | Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke- | | | Rata-rata | % | Kategori |
|-----|--|--|----|---|-----------|--------------|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1. | Murid yang hadir pada saat pembelajaran | 32 | 32 | | 32 | 100 | Aktif |
| 2. | Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. | 20 | 26 | | 23 | 71,87 | Tidak Aktif |
| 3. | Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. | 23 | 21 | | 22 | 68,75 | Tidak Aktif |
| 4. | Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan. | 20 | 20 | | 20 | 62,5 | Aktif |
| 5. | Murid yang memberikan Bantuan kepada teman kelompok yang mengalami kesulitan | 10 | 15 | | 12,5 | 39,06 | Tidak Aktif |
| 6. | Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung | 20 | 28 | | 24 | 75 | |
| 7. | Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis | 15 | 20 | | 17,5 | 54,68 | Tidak Aktif |
| 8. | Murid yang mengajukan tanggapan saat pembahasan soal | 26 | 30 | | 28 | 87,5 | Aktif |
| 9. | Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran | 3 | 8 | | 5,5 | 17,18 | Tidak Aktif |
| | Rata-Rata | | | | | 64,06 | Tidak Aktif |

Lampiran VI

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID PADA KELAS EKSPERIMEN

| No. | Aktivitas Murid | Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke- | | | Rata-rata | % | Kategori |
|------------------|--|--|----|---|-----------|--------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1. | Murid yang hadir pada saat pembelajaran | 32 | 32 | | 32 | 100 | Aktif |
| 2. | Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. | 3 | 1 | | 2 | 6,25 | Tidak Aktif |
| 3. | Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. | 31 | 31 | | 31 | 96,87 | Aktif |
| 4. | Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan | 27 | 30 | | 28,5 | 89,06 | Aktif |
| 5. | Murid yang memberikan bantuan kepada teman kelompok yang mengalami kesulitan | 21 | 24 | | 22,5 | 70,31 | Aktif |
| 6. | Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. | 27 | 28 | | 27,5 | 85,93 | Aktif |
| 7. | Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis | 20 | 28 | | 24 | 75 | Aktif |
| 8. | Murid yang mengajukan tanggapan saat pembahasan soal | 30 | 32 | | 31 | 96,87 | Aktif |
| 9. | Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran | 28 | 30 | | 29 | 90,62 | Aktif |
| Rata-Rata | | | | | | 76,77 | Aktif |

DOKUMENTASI

Mengisi buku daftar kunjungan Benteng Rotterdam dan Membagi siswa dalam beberapa kelompok



Menjelaskan Peninggalan-Peninggalan Sejarah Kerajaan Gowa



Membagikan Lembar Kerja Siswa

