



**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM MATA
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN
KERTOSARI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Fafa Fadilah Putri Hardiyanti
NIM 110210204070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA
VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM MATA
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN
KERTOSARI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Fafa Fadilah Putri Hardiyanti
NIM 110210204070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, kupersembahkan karyaku kepada.

- 1) Kedua orang tuaku yang kusayangi, Bapak Suhardi dan Ibu Suprapti, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, nasihat serta pengorbanan yang diberikan kepada saya selama ini;
- 2) Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, terima kasih telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat;
- 3) Almamater yang kubanggakan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

MOTTO

Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.

(Terjemahan QS Al-Ankabut [29]: 6) ^{*)}

^{*)} Departemen Agama RI. 2006. *Al- Qur'an Maghfirah dan Terjemahannya*. Jakarta: Maghfiroh Pustaka

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Fadilah Putri Hardiyanti

NIM : 110210204070

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Kertosari 01 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 07 Oktober 2015

Yang menyatakan,

Fafa Fadilah Putri Hardiyanti
NIM 110210204070

SKRIPSI

PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN KERTOSARI 01 JEMBER

Oleh

**Fafa Fadilah Putri Hardiyanti
NIM 110210204070**

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Sulthon. M, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN KERTOSARI 01 JEMBER

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : **Fafa Fadilah Putri Hardiyanti**
NIM : **110210204070**
Angkatan tahun : **2011**
Daerah Asal : **Magetan**
Tempat, tanggal lahir : **Magetan, 29 Agustus 1991**
Jurusan/ program : **Ilmu Pendidikan/PGSD**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Prof. Dr. H. M. Sulthon. M, M.Pd.
NIP 19590904 198103 1 005

Dra. Yayuk Mardiyati, M.A.
NIP 19580614 198702 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Kertosari 01 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Rabu

tanggal : 07 Oktober 2015

tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP 19531226 198203 2 001

Anggota I,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP 19580614 198702 2 001

Anggota II,

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.

NIP 19540917 198010 1 002

Prof. Dr. H. M. Sulthon. M, M.Pd.

NIP 19590904 198103 1 005

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Kertosari 01 Jember; Fafa Fadilah Putri Hardiyanti, NIM 110210204070; 2015: 65 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD masih berpusat kepada guru (*teacher centered*). Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah dan siswa kurang mampu menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari untuk digunakan dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan metode *problem solving* berbantuan media video merupakan salah satu solusi agar pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna. Melalui penerapan metode *problem solving* berbantuan media video, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dari tampilan video yang memberikan gambaran secara jelas tentang permasalahan yang akan dipecahkan melalui kegiatan diskusi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kertosari 01 Jember dengan subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Kertosari 01 Jember yang terdiri dari kelas IVA dan IVB yang berjumlah 58 siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental dengan pola *pre-test post-test control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode tes yang berupa tes obyektif pada *pre-test* dan *post-test*.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data nilai UTS mata pelajaran IPS. Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung secara manual dan menggunakan program SPSS versi 16.00 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil uji t diperoleh harga $t_0 = -0,476$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,0024$. Dapat diketahui bahwa hasil $t_0 < t_{tabel}$ yaitu $-0,476 < 2,0024$. Diperoleh hasil bahwa tidak ada perbedaan mean yang signifikan antara kelas IVA dan IVB, hal ini menunjukkan tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan adalah homogen. Berdasarkan hasil pengundian, kelas IVA sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video (pembelajaran konvensional), sedangkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video.

Data yang dianalisis berupa beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (IVB) dan kelas kontrol (IVA). Beda nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t dengan menghitung secara manual dan menggunakan program SPSS versi 16.00 dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 5,283$, hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,0024$. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,283 > 2,0024$, dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember. Metode *problem solving* berbantuan media video ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada guru sebagai salah satu metode dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk mengembangkan penelitian sejenis.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang selalu tercurahkan untuk junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Kertosari 01 Jember”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Yayuk Mardiaty, M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya memberikan bimbingan untuk terselesaikannya skripsi ini;
6. Dra. Rahayu, M.Pd., selaku Dosen Pembahas; dan Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;

7. Dra. Suhartiningsih, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama menjadi mahasiswa;
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
9. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SDN Kertosari 01 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
10. Kedua adikku tersayang Yusuf Kurniawan D. H dan Alvian Reza J. H yang selalu memberiku semangat dan doa;
11. Keluarga besar nenek Suminah dan kakek Imam Sumadi yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi dan nasehat;
12. Teman-temanku Andri, Ndari, Firda, Ela, Oci, Qory, Susi dan teman-teman program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2011 yang selalu menemani perjalanan kuliah hingga saat ini, baik dalam keadaan suka maupun duka;
13. Teman-temanku dari Kosan, Arini, Dita, Elis, Mei, Giza, Wiji, Selvi, Dini, Aini, Sari, Aning dan Maria yang telah memberikan doa dan motivasi dalam penyelesaian skripsi;
14. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 07 Oktober 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran IPS di SD	6
2.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD	8
2.3 Metode <i>Problem Solving</i>	9
2.3.1 Pengertian Metode <i>Problem Solving</i>	9
2.3.2 Ciri-Ciri Pokok Metode <i>Problem Solving</i>	10

2.3.3	Tujuan Penggunaan Metode Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving</i>)	10
2.3.4	Langkah-Langkah Metode <i>Problem Solving</i>	11
2.3.5	Kelebihan dan Kelemahan Metode Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving</i>)	12
2.4	Media Pembelajaran	13
2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran	13
2.4.2	Fungsi Media Pembelajaran	14
2.5	Media Video	16
2.6	Implementasi Metode <i>Problem Solving</i> Berbantuan Media Video Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial	18
2.7	Hasil Belajar	20
2.8	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.9	Penelitian yang Relevan	24
2.10	Kerangka Berpikir	26
2.11	Hipotesis Penelitian	28
BAB 3	METODE PENELITIAN	29
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2	Design Penelitian	30
3.3	Penentuan Subyek Penelitian	31
3.4	Variabel Penelitian	34
3.5	Definisi Operasional	34
3.6	Langkah-Langkah Penelitian	35
3.7	Teknik Pengumpulan Data	37
3.7.1	Dokumentasi	37
3.7.2	Tes	37
3.7.3	Pengembangan Instrumen Tes	38

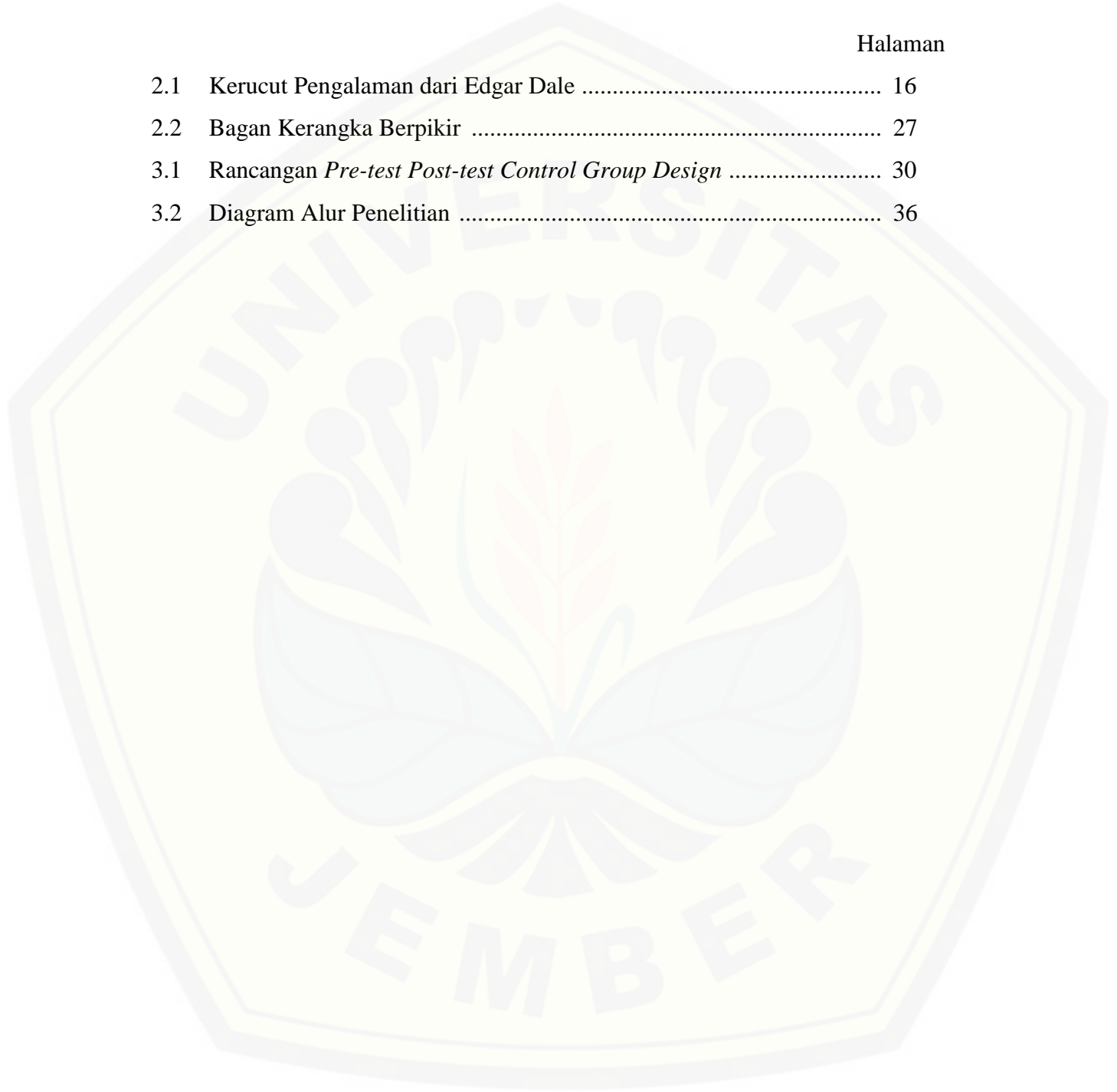
3.7.4	Analisis Uji Reliabilitas Instrumen	39
3.7.5	Analisis Daya Beda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes	44
3.8	Teknik Analisis Data	47
BAB 4	HASIL dan PEMBAHASAN	49
4.1	Gambaran Umum Subyek Penelitian	49
4.2	Paparan Data Penelitian	50
4.3	Analisis Data (Paparan)	52
4.4	Pengujian Hipotesis	54
4.5	Pembahasan	58
BAB 5	Kesimpulan dan Saran	61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	61
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Skenario Pembelajaran	18
3.1 Analisis Hasil t-observasi	31
3.2 Hasil Uji Homogenitas	33
3.3 Hasil Validitas Soal	38
3.4 Persiapan Analisis Uji Reliabilitas Belah Dua (Atas-Bawah) Skor Butir-Butir Belahan Atas (X)	40
3.5 Persiapan Analisis Uji Reliabilitas Belah Dua (Atas-Bawah) Skor Butir-Butir Belahan Bawah (Y)	41
3.6 Analisis Data Untuk <i>Korelasi Product Moment</i>	42
3.7 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes	44
3.8 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes	45
3.9 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes	45
3.10 Rangkuman Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Tes	46
4.1 Jadwal Penelitian	49
4.2 Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
4.3 Data Selisih <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol yang Dianalisis Dengan <i>T-test</i>	51
4.4 Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
4.5 Ringkasan Uji-T	55
4.6 Perhitungan Uji-T Dengan Menggunakan SPSS	56
4.7 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale	16
2.2 Bagan Kerangka Berpikir	27
3.1 Rancangan <i>Pre-test Post-test Control Group Design</i>	30
3.2 Diagram Alur Penelitian	36



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	66
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	68
Lampiran C. Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran IPS	69
Lampiran D. Design Pembelajaran Kelas Eksperimen	76
Lampiran E. Design Pembelajaran Kelas Kontrol	94
Lampiran F. Materi Ajar	107
Lampiran G. Lembar Kerja Kelas Eksperimen	111
Lampiran H. Lembar Kerja Kelas Kontrol	116
Lampiran I. Gambar	120
Lampiran J. Artikel	122
Lampiran K. Uji Homogenitas	133
Lampiran L. Kisi-Kisi Soal Untuk Uji Validitas	136
Lampiran M. Soal Untuk Uji Validitas	139
Lampiran N. Kunci Jawaban Untuk Soal Uji Validitas	148
Lampiran O. Uji Validitas Soal Butir-Butir Instrumen	149
Lampiran P. Soal yang Sudah Valid dan Diuji Reliabilitas	150
Lampiran Q. Data Distribusi Jawaban Kelompok Tinggi dan Rendah	158
Lampiran R. Hitungan Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan	160
Lampiran S. Soal Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	164
Lampiran T. Soal <i>Pre-test Post-test</i>	166
Lampiran U. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	175
Lampiran V. Hasil Perhitungan Uji-t.....	177
Lampiran W. Foto Pelaksanaan Kegiatan	182
Lampiran X. Surat Ijin Penelitian	186
Lampiran Y. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	187
Lampiran Z. Biodata Mahasiswa	188

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini dibahas tentang: 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, dan 4) manfaat penelitian

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkompeten dan menjadi ujung tombak kemajuan sebuah bangsa. Melalui mata pelajaran dan proses pembelajaran yang berkualitas di sekolah, diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3.

Salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial, yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. (BSNP, 2006:175). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat konsep Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, Antropologi, Politik dan Humaniora. Menurut Susanto (2014:152), beberapa konsep-konsep abstrak yang termuat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD antara lain konsep waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual agama, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan dan kelangkaan. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (BSNP, 2006:175).

Peserta didik dapat diarahkan menjadi warga negara Indonesia yang baik, apabila proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD memperhatikan kebutuhan anak yang masih berada pada usia antara 6-7 tahun sampai 11 atau 12 tahun.

Menurut Piaget (dalam Gunawan, 2011:38), anak dalam kelompok usia tersebut berada dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitif pada tingkat operasional konkrit. Pada tingkat ini, anak sudah mulai dapat berpikir rasional, sehingga ia mampu mengambil keputusan secara logis untuk memecahkan masalah konkrit. Piaget (dalam Winataputra, dkk 2007:41).

Sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan mata pelajaran IPS di SD, maka pembelajaran IPS di kelas diharapkan menempatkan peserta didik sebagai subyek dalam proses pembelajaran, selain itu orientasi pembelajaran tidak hanya menekankan kepada hasil belajar, tetapi juga menekankan kepada proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, memiliki sikap mental yang positif dan mampu berfikir kritis terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat.

Berbeda dengan kondisi yang ada di lapangan saat ini yang menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran IPS di SD masih berpusat kepada guru (*teacher centered*). Interaksi dalam kegiatan pembelajaran hanya terjadi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Penerapan metode dan media pembelajaran masih monoton. Selain itu proses pembelajaran hanya menekankan kepada pengetahuan yang bersifat hafalan semata. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah dan siswa kurang mampu menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari untuk digunakan dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2014:155) yang menyatakan bahwa peran guru dan buku-buku teks masih merupakan sumber belajar yang sangat utama. Gunawan (2011:62) juga menyatakan, pembelajaran IPS di sekolah belum berupaya melaksanakan dan membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokratis, sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan sekolah. Selain itu dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hafalan belaka.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS yang diperoleh dari guru kelas IVA dan IVB SDN Kertosari 01 Jember, menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa rendah. Skor nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) kelas IV semester 2 tahun ajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa kelas IVA dari 27 siswa, 7 orang atau 25,93% memperoleh nilai pada kategori sangat baik, 6 orang atau 22,22% memperoleh nilai pada kategori baik, 5 orang atau 18,52% memperoleh nilai pada kategori sedang, 6 orang atau 22,22% memperoleh nilai pada kategori kurang dan 3 orang atau 11,11% memperoleh nilai pada kategori sangat kurang. Begitu juga dengan kelas IVB, dari 31 siswa, 6 orang atau 19,35% memperoleh nilai pada kategori sangat baik, 8 orang atau 25,81% memperoleh nilai pada kategori baik, 8 orang atau 25,81% memperoleh nilai pada kategori sedang, 5 orang atau 16,13% memperoleh nilai pada kategori kurang, dan 4 orang atau 12,9% memperoleh nilai pada kategori sangat kurang.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menerapkan metode dan media inovatif yang tepat dalam pembelajaran IPS. Salah satu metode pembelajaran IPS yang dapat dijadikan alternatif agar siswa dapat memiliki kemampuan memecahkan masalah yaitu metode *problem solving*. Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:126), metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan, maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Penerapan metode *problem solving*, diharapkan dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan pemecahan terbaik. Permasalahan yang akan dipecahkan siswa dalam penelitian ini ditekankan pada masalah sosial yang merupakan kejadian yang tidak sesuai dengan aturan di masyarakat dan dampaknya dirasakan oleh masyarakat. Beberapa masalah sosial yang akan dikaji ditampilkan melalui penayangan video. Melalui media video, siswa dapat mengamati permasalahan yang terjadi secara konkret dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Kertosari 01 Jember”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah pengaruh metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember ?”

1.3 Tujuan Penelitian

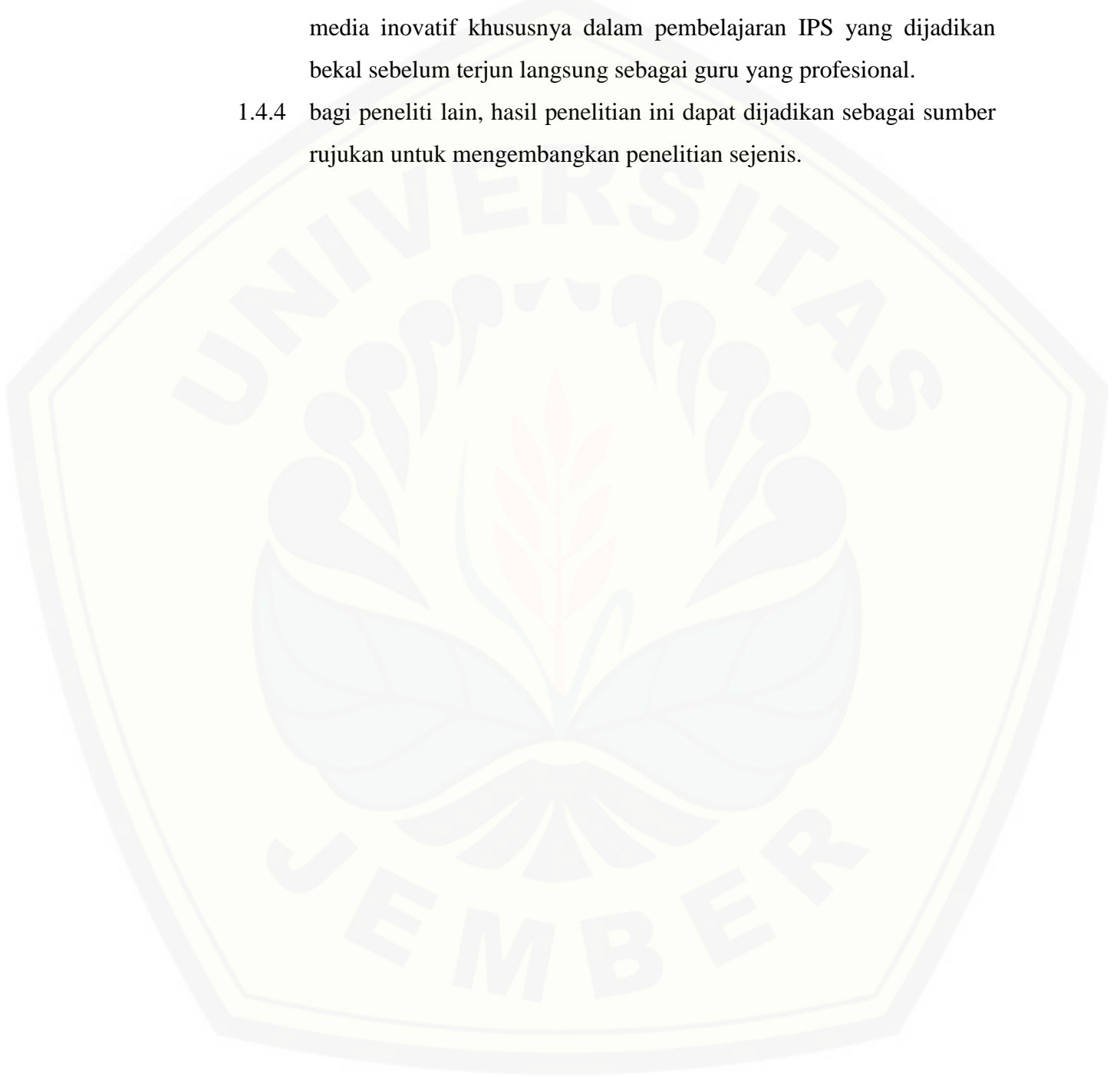
Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1.4.1 bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 1.4.2 bagi kepala sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

- 1.4.3 bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman dalam kegiatan penelitian dan memiliki pengetahuan dalam memilih metode dan media inovatif khususnya dalam pembelajaran IPS yang dijadikan bekal sebelum terjun langsung sebagai guru yang profesional.
- 1.4.4 bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk mengembangkan penelitian sejenis.



BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: 1) Pembelajaran IPS di SD, 2) Tujuan Pembelajaran IPS di SD, 3) Metode *Problem Solving*, 4) Media Pembelajaran, 5) Media Video, 6) Implementasi Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial, 7) Hasil Belajar, 8) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar, 9) Penelitian yang Relevan, 10) Kerangka Berpikir, 11) Hipotesis Tindakan

2.1 Pembelajaran IPS di SD

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Menurut Sanjaya (2012:102), pembelajaran merupakan proses kerjasama antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang dapat terjadi di dalam lingkungan belajar, untuk mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Beberapa ahli mengemukakan pengertian dari pembelajaran. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2008:19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Degeng (dalam Hamiyah dan Jauhar, 2014:66), mendefinisikan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa.

Proses pembelajaran berbagai bidang studi di Sekolah Dasar yang telah ditetapkan kurikulum membutuhkan kerjasama yang baik antara siswa dengan guru dan sumber belajar sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Salah satu bidang studi yang dibelajarkan di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies* yang berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat. Mulyono Tj (dalam Taneo, dkk. 2010:8), memberi batasan bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-Ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-Ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Lebih lanjut Taneo (2010:25) menyatakan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial dan humaniora, dimana humaniora terdiri dari beberapa komponen antara lain norma, nilai, bahasa, dan seni.

Menurut Jarolimek (dalam Susanto, 2014:141), pendidikan IPS pada dasarnya berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat dimana ia tinggal. Alma (dalam Susanto, 2013:141), mendefinisikan pengertian IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Berdasarkan pengertian pembelajaran dan Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada pembelajaran IPS yang mengkaji berbagai cabang Ilmu-Ilmu Sosial seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi, dan Humaniora yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa sebagai bekal yang dapat digunakan siswa berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat.

2.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang memberikan bekal pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wahab (dalam Gunawan, 2011:21), yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah agar peserta didik memiliki pengetahuan dan dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Secara umum tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikemukakan oleh Fenton (dalam Taneo, dkk. 2010:26), yaitu untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Sementara menurut Susanto (2014:145), tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:575), menyatakan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu agar peserta didik:

- a. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan, tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar adalah untuk memberikan wawasan pengetahuan terhadap konsep-konsep Ilmu Sosial, menumbuhkan sikap mental positif dan keterampilan yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

2.3 Metode *Problem Solving*

Berdasarkan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurikulum 2006 kelas IV SD, terdapat materi yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. Upaya yang dapat dilakukan agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, salah satunya yaitu memilih metode *problem solving* yang dapat melatih siswa memecahkan permasalahan baik yang dilakukan sendiri maupun berkelompok.

2.3.1 Pengertian Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Menurut Hidayati, dkk. (2008:18), metode *problem solving* menekankan pada terpecahkannya suatu masalah secara rasional, logis dan benar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Moch. Oemar (dalam Hidayati dan Ratri, 2007:23), yang menyatakan bahwa *problem solving* adalah proses kegiatan mencari terpecahkannya suatu masalah secara rasional. Titik berat metode ini terletak pada terpecahkannya suatu masalah secara rasional, logis, dan benar atau tepat.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 126), metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi atau perorangan, maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan, metode *problem solving* merupakan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk melatih siswa memecahkan suatu permasalahan yang dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok.

2.3.2 Ciri-Ciri Pokok *Problem Solving*

Menurut Yamin dan Ansari (2012:82), ciri-ciri pokok *problem solving* adalah:

1. siswa bekerja secara individual atau dalam kelompok kecil;
2. tugas yang diselesaikan adalah persoalan realistik untuk dipecahkan, namun lebih disukai soal yang memiliki banyak kemungkinan jawaban;
3. siswa menggunakan berbagai pendekatan belajar;
4. hasil pemecahan masalah didiskusikan antara semua siswa.

Pada penelitian ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Permasalahan yang akan dipecahkan siswa merupakan masalah sosial yang memiliki banyak alternatif pemecahan. Pendekatan belajar yang diterapkan yaitu pendekatan induktif dan pendekatan pembelajaran kooperatif. Hasil pemecahan masalah didiskusikan antara semua siswa melalui kegiatan presentasi.

2.3.3 Tujuan Penggunaan Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Menurut Hidayati dan Ratri (2007:31), tujuan penggunaan metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah:

1. mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan melatih siswa mengambil langkah-langkah dalam memecahkan suatu masalah;
2. memberikan kepada siswa pengetahuan dan pengalaman praktis untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan bermasyarakat.

Penerapan metode *problem solving* dalam penelitian ini, diharapkan dapat melatih siswa untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.4 Langkah–Langkah Metode *Problem Solving*

Menurut Sudjana (dalam Mulyono, 2006:109), langkah-langkah metode *problem solving* adalah:

1. ada masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari peserta didik sesuai dengan taraf kemampuannya.

Pada langkah pertama, siswa memperhatikan video pembelajaran yang menampilkan secara konkret kegiatan yang tidak boleh dibiasakan oleh masyarakat yang akhirnya menimbulkan masalah sosial.

2. mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut, misalnya dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya dan lain-lain.

Pada langkah kedua, siswa bersama-sama dengan teman satu kelompoknya membaca buku dan artikel untuk mencari data atau keterangan yang digunakan untuk memecahkan masalah sosial yang terdapat pada Lembar Kerja Kelompok.

3. menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini didasarkan kepada data yang telah diperoleh pada langkah kedua diatas.

Pada langkah ketiga, siswa bersama-sama dengan teman satu kelompoknya menetapkan jawaban sementara baik yang bersumber dari pengetahuan atau pengalaman pribadi siswa, buku maupun artikel yang telah dibaca untuk memecahkan masalah sosial yang terdapat pada Lembar Kerja Kelompok melalui kegiatan diskusi kelompok.

4. menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Untuk menguji kebenaran jawaban sementara ini, diperlukan metode-metode lainnya seperti demonstrasi, tugas, diskusi, dan lain-lain.

Pada langkah keempat, kelompok melakukan presentasi untuk menguji kebenaran jawaban sementara yang telah didiskusikan. Peran guru disini sebagai fasilitator.

5. menarik kesimpulan. Peserta didik harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Pada langkah terakhir, setelah semua pemecahan masalah sosial didiskusikan dengan seluruh siswa melalui kegiatan presentasi, siswa menarik kesimpulan tentang berbagai macam alternatif pemecahan untuk masing-masing masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

2.3.5 Kelebihan dan Kelemahan Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Beberapa ahli mengemukakan kelebihan dan kelemahan metode *problem solving* sebagai berikut.

Kelebihan metode *problem solving*.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:130-131), kelebihan metode *problem solving* antara lain:

1. metode *problem solving* membuat potensi intelektual dari dalam diri siswa akan meningkat;
2. penerapan metode *problem solving*, membuat materi yang telah dipelajari akan tahan lama;
3. siswa memiliki rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan ide-idenya, sehingga dapat mengembangkan kemampuan lisannya.

Djamarah dan Zain (2006:92), juga mengemukakan beberapa kelebihan metode *problem solving* yaitu:

1. siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Hal tersebut dapat menjadi bekal dalam menghadapi dan memecahkan masalah baik di dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun di tempat kerjanya kelak;
2. merangsang perkembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya siswa banyak menggunakan mentalnya dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dan pendekatan dalam rangka mencari pemecahannya.

Kelemahan metode *problem solving*.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:131), kelemahan metode *problem solving* antara lain:

1. memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibanding dengan metode pembelajaran yang lain;
2. metode ini sering kali menyulitkan siswa yang merasa malu untuk mengutarakan pendapat secara lisan.

Djamarah dan Zain (2006:92), juga mengemukakan beberapa kelemahan metode *problem solving* yaitu:

1. mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan permasalahan secara individu maupun kelompok yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan tantangan tersendiri bagi siswa.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Heinich, dkk. (dalam Daryanto, 2012:4), media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang biasa disebut media pembelajaran.

Beberapa pendapat ahli tentang pengertian atau definisi media pembelajaran. Hamiyah dan Jauhar (2014:260), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa merangsang siswa supaya terjadi proses belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Rossi dan Bredle (dalam Sanjaya, 2012:163), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, koran, majalah dan sebagainya.

Menurut Miarso (dalam Susilana, 2009:6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2014:10), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang dapat menyalurkan pesan atau informasi pada saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat mendorong proses belajar pada diri siswa.

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran.

Penyampaian informasi dalam proses pembelajaran yang hanya menggunakan kata-kata dapat menimbulkan kesalahan persepsi pada diri siswa sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting.

Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19-20), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dale (dalam Arsyad, 2014:27-28), mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- b. membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;

- c. mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
- d. memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak materi yang telah mereka pelajari;
- e. melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
- f. memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.

Menurut Siddiq, dkk. (2008:21), beberapa fungsi dari media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

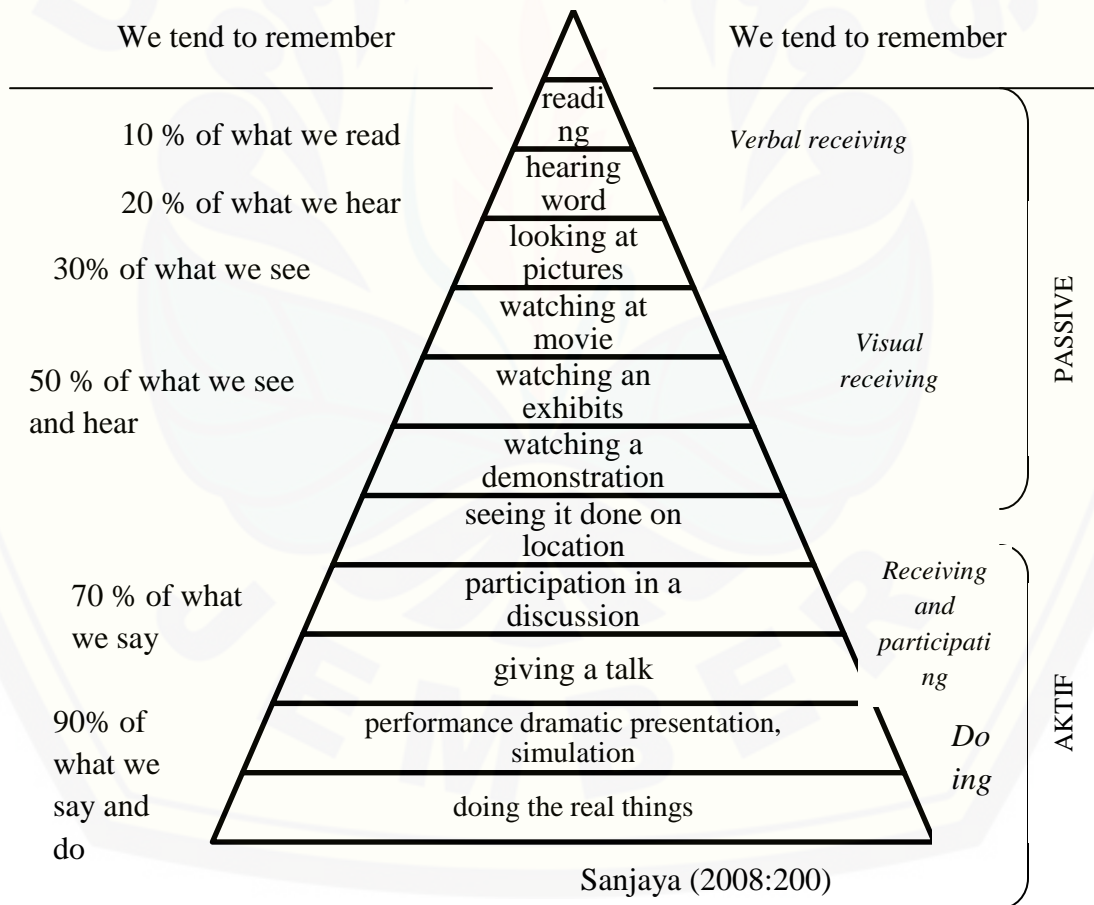
1. berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah/memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran;
2. membuat pembelajaran menjadi lebih menarik;
3. membuat pembelajaran lebih realistis/objektif;
4. menjangkau sasaran yang luas;
5. mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, karena dapat menampilkan pesan yang berada di luar ruang kelas dan dapat menampilkan informasi yang terjadi pada masa lalu, mungkin juga masa yang akan datang;
6. mengatasi informasi yang bersifat membahayakan, gerakan rumit, objek yang sangat besar dan sangat kecil, semua dapat disajikan menggunakan media yang telah dimodifikasi;
7. menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi pembelajaran, membuat siswa termotivasi dan membuat pembelajaran lebih mudah dan menarik.

2.5 Media Video

Menurut Siddiq, dkk. (2008:5-17), video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Penggunaan media video memerlukan alat bantu berupa laptop dan LCD untuk menampilkan video pembelajarannya.

Menurut Daryanto (2012:86), tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale

Media video sebagai alat bantu dalam penerapan metode *problem solving* berfungsi untuk menyampaikan konsep yang masih bersifat abstrak. Berdasarkan kerucut pengalaman dari Edgar Dale, menunjukkan bahwa metode *problem solving* berbantuan media video dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa sebesar 70%. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dari tampilan video yang memberi gambaran tentang permasalahan yang akan dipecahkan melalui kegiatan diskusi.

Menurut Siddiq, dkk. (2008:17) kelebihan maupun kekurangan media video yaitu.

Kelebihan media video adalah:

- a. merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara;
- b. mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak;
- c. dapat digunakan seketika;
- d. dapat digunakan secara berulang;
- e. dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas;
- f. dapat menyajikan objek secara detail;
- h. dapat menyajikan objek yang berbahaya;
- i. dapat diperlambat atau dipercepat;
- j. dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual.

Kekurangan media video adalah:

- a. memerlukan dana yang relatif banyak/mahal;
- b. memerlukan keahlian khusus;
- c. sukar untuk direvisi;
- d. memerlukan arus listrik.

2.6 Implementasi Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Video Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah-Masalah Sosial

Penerapan metode *problem solving* dapat dipadukan dengan penggunaan media video. Penggunaan media video dapat memberikan gambaran yang jelas kepada siswa tentang materi masalah-masalah sosial yang masih bersifat abstrak sehingga siswa dapat memahami permasalahan yang akan dipecahkan.

Implementasi metode *problem solving* berbantuan media video dalam pembelajaran IPS dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini:

Tabel 2.1 Skenario pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran Kelompok Eksperimen	Aktivitas Pembelajaran Kelompok Kontrol
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru terkait materi pembelajaran. 2. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru yaitu masalah sosial. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru terkait materi pembelajaran. 2. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru yaitu masalah sosial.
Kegiatan Inti	Pertemuan 1 <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan gambar pencurian dan anak yang terlambat ke sekolah. 2. Siswa menjawab, dari gambar pencurian dan anak yang terlambat ke sekolah, yang menunjukkan permasalahan yang terjadi di masyarakat yaitu pencurian. 3. Siswa memperhatikan video yang ditayangkan oleh guru dan menjawab pertanyaan pada LKS terkait contoh masalah sosial. (Ada masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari peserta didik sesuai dengan taraf kemampuannya). 	Pertemuan 1 <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian masalah sosial dan masalah pribadi. 2. Siswa memperhatikan gambar pencurian dan anak yang terlambat ke sekolah. 3. Siswa bertanya jawab bersama guru, dari ke dua gambar yang ditunjukkan guru, gambar mana yang termasuk masalah pribadi dan gambar mana yang termasuk masalah sosial ?

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran Kelompok Eksperimen	Aktivitas Pembelajaran Kelompok Kontrol
	<p>4. Lima orang siswa membaca jawaban dari LKS dan siswa yang lain menyimak.</p> <p>5. Dari contoh-contoh masalah sosial yang mereka temukan, siswa dapat menjelaskan pengertian masalah sosial.</p> <p>6. Guru menjelaskan selain masalah sosial terdapat juga masalah pribadi yang dapat menjadi penyebab timbulnya masalah sosial.</p> <p>7. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengertian masalah pribadi dan contoh masalah pribadi.</p>	<p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang salah satu contoh masalah sosial yang lain misalnya, anak jalanan dan salah satu contoh masalah pribadi yang lain misalnya, anak yang mencontek saat ulangan.</p> <p>5. Siswa menerima LKS yang diberikan guru dan menjawab soal yang terdapat pada LKS.</p> <p>6. Lima orang siswa membaca jawaban dari LKS dan siswa yang lain menyimak.</p>
	<p>Pertemuan ke 2</p> <p>1. Siswa memperhatikan video terkait anak jalanan yang ditampilkan guru.</p> <p>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang akibat dan penyelesaian dari adanya masalah anak jalanan.</p> <p>3. Guru bersama-sama siswa mengecek pemecahan masalah dari masalah anak jalanan melalui video.</p> <p>4. Siswa bersama-sama dengan 1 kelompoknya membaca buku atau artikel untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam memecahkan masalah sosial yang terdapat pada Lembar Kerja Kelompok (LKK).</p>	<p>Pertemuan ke 2</p> <p>1. Siswa memperhatikan gambar anak jalanan yang ditunjukkan guru.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang akibat dan penyelesaian dari adanya masalah anak jalanan.</p> <p>3. Siswa bersama-sama dengan teman 1 kelompoknya mengerjakan soal yang terdapat pada Lembar Kerja Kelompok (LKK).</p> <p>4. Dua kelompok secara acak diminta guru membacakan jawaban dari Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang mereka kerjakan.</p>

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran Kelompok Eksperimen	Aktivitas Pembelajaran Kelompok Kontrol
	<p>(Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah).</p> <p>5. Masing-masing kelompok berdiskusi menetapkan jawaban sementara dari permasalahan sosial yang ada di Lembar Kerja Kelompok (LKK).</p> <p>(Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah sebelumnya).</p> <p>6. Guru membimbing siswa untuk melakukan presentasi di depan kelas. (Menguji kebenaran jawaban sementara).</p> <p>7. Siswa menarik kesimpulan dari permasalahan yang dipecahkan.</p> <p>(Menarik kesimpulan)</p>	<p>5. Siswa bersama guru membahas jawaban dari Lembar Kerja Kelompok (LKK).</p>
Kegiatan Penutup	<p>1. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini.</p> <p>2. Siswa menyimak motivasi yang diberikan guru.</p> <p>3. Siswa berdoa bersama.</p> <p>4. Siswa menjawab salam dari guru.</p>	<p>1. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini.</p> <p>2. Siswa menyimak motivasi yang diberikan guru.</p> <p>3. Siswa berdoa bersama.</p> <p>4. Siswa menjawab salam dari guru.</p>

2.7 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran baik dilihat dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2014:5), yang menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2011:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Bloom (dalam Sudjana, 2011:22), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Menurut Anderson dkk. (dalam Widodo, 2006:5-13), dimensi proses kognitif terdiri dari menghafal (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi, dan membuat (*create*).

Beberapa jenis kategori ranah kognitif sebagai hasil belajar, antara lain:

1. menghafal (*remember*) yaitu menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Menghafal merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif: mengenali (*recognizing*) dan mengingat (*recaling*).
2. memahami (*understand*) yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
3. mengaplikasikan (*applying*) mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif: menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
4. menganalisis (*analyzing*) yaitu menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut dan struktur besarnya.

Ada tiga macam proses kognitif yang tercakup dalam menganalisis: membedakan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan menemukan pesan tersirat (*attributting*).

5. mengevaluasi yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif: memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).
6. membuat (*create*) yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini, yaitu: membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

b. Ranah afektif

Bloom dalam (Sudjana, 2011:29-30), ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, antara lain:

1. *receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Tipe ini mencakup kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
2. *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
3. *valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi. Evaluasi mencakup di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
4. organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Organisasi mencakup konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dll.

5. karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

c. Ranah psikomotoris

Bloom (dalam Sudjana, 2011:30-31), hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

1. gerakan *refleks* (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
2. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
3. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain;
4. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
5. gerakan-gerakan *skill* mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
6. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini ditekankan pada ranah kognitif yang berupa skor nilai yang diperoleh dari alat penilaian berupa tes objektif yang memiliki aspek C1, C2, C3, dan C4 yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.

2.8 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2010:54-72), faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar terdiri dari dua yaitu, faktor *intern* yang bersumber dari dalam diri individu dan faktor *ekstern* yang ada di luar individu.

- a. Faktor intern, terdiri dari tiga faktor yaitu:
- 1) faktor jasmaniah yang meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - 3) faktor kelelahan yang meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor *ekstern*, terdiri dari tiga faktor yaitu:
- 1) faktor keluarga yang meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - 2) faktor sekolah yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - 3) faktor masyarakat yang meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, maka faktor yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah faktor *ekstern* yaitu metode *problem solving* berbantuan media video yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2.9 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung referensi dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain. Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Qurratu Aini (2013) dengan judul “*Penerapan Metode Problem Solving dengan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah-Masalah Sosial di SDN Mangliwetan 1 Bondowoso*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I diketahui persentase kemampuan berpikir kritis siswa secara klasikal mencapai 69,31%, sedangkan pada siklus II mencapai 75,27%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Mangiwetan 1 mengalami peningkatan dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 8,00% dan siklus I ke siklus II sebesar 5,96%.

Penelitian Eksperimental yang dilakukan oleh Md. Delly Pradita Mandala Putra, dkk (2014) dengan judul “*Model Pembelajaran Problem Solving Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,12 > t_{table} sebesar 2,00 sehingga H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian Eksperimental yang dilakukan oleh L.Karyani, dkk (2014) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Index Card Match Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus 8 Gianyar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 5,291 > t_{table} sebesar 2,000 sehingga H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus 8 Gianyar Tahun Ajaran 2013/2014.

Penelitian Eksperimental yang dilakukan oleh Km.Ary Triantnata, dkk. (2014) dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Berbasis Resolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Gugus III SD Negeri Kuta Utara*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,97 > t_{table} sebesar 2,00 sehingga H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* berbasis resolusi konflik berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V Gugus III SD Negeri Kuta Utara.

Penelitian Eksperimental yang dilakukan oleh Ni Wyn Sriyasih, dkk (2013) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kuta Badung*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 4,74 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sedang t_{tabel} sebesar 2,00 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,74 > 2,00$); sehingga H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *creative problem solving* berbantuan bahan ajar yang diorkestrasi guru berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV semester genap Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Badung Tahun Ajaran 2012/2013.

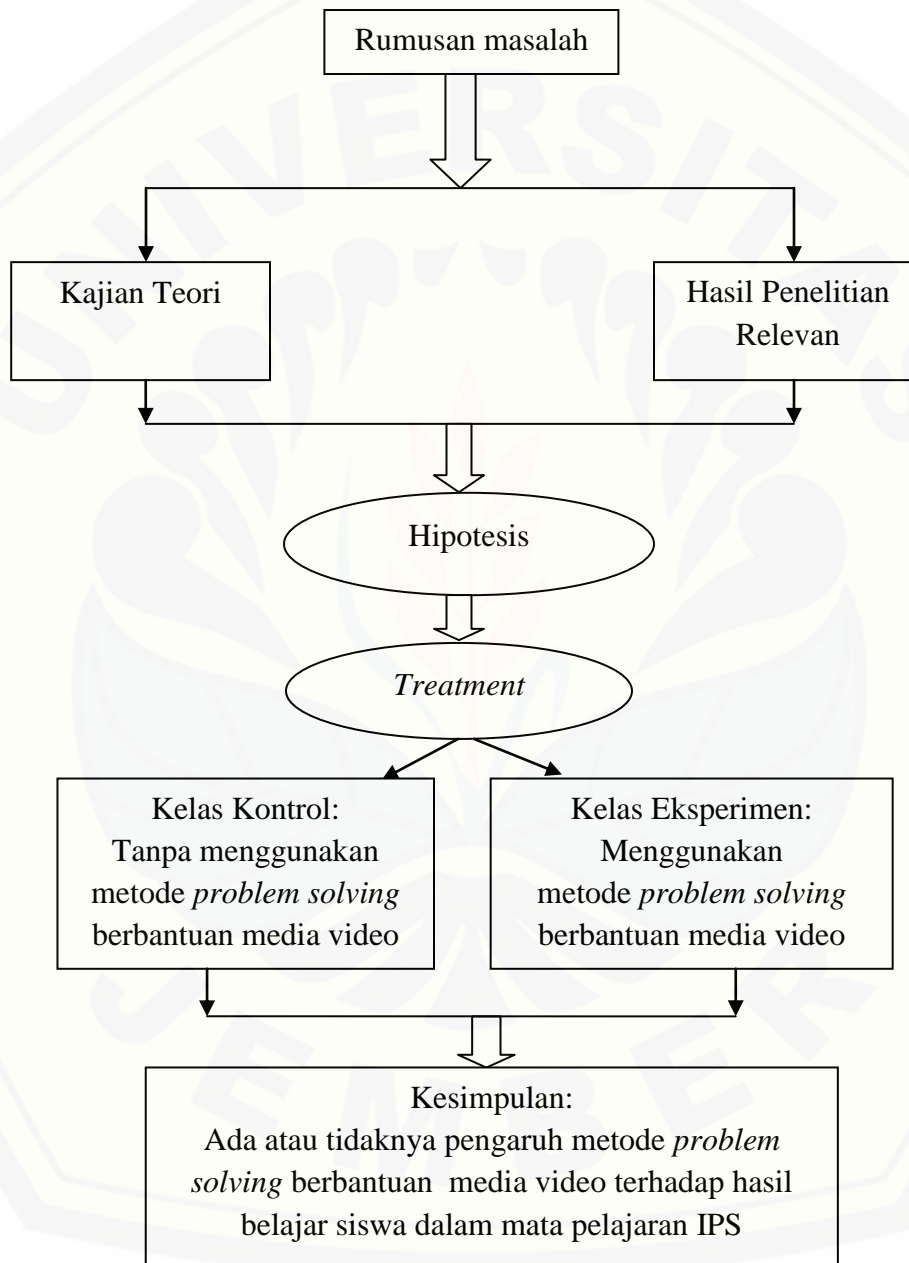
Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, dapat dilihat bahwa penelitian jenis eksperimental dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, sehingga dilakukan penelitian eksperimental menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video.

2.10 Kerangka Berpikir

Kegiatan dalam penelitian eksperimental ini diawali dengan merumuskan masalah, mengkaji teori dan penelitian yang relevan untuk merumuskan hipotesis. Kelas yang akan diteliti terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB. Perlakuan yang akan diberikan pada masing-masing kelas dibedakan menjadi dua. Pada kelas eksperimen, diberikan perlakuan dengan menerapkan metode *problem solving* berbantuan media video, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menerapkan metode *problem solving* berbantuan media video (pembelajaran konvensional). Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), diberikan tes awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengetahui skor awal siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial. *Pre-test* dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang sama terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pertemuan selanjutnya, proses pembelajaran dengan menerapkan metode *problem solving* berbantuan media video pada kelas eksperimen sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video (pembelajaran konvensional). Setelah itu, masing-masing kelas diberikan tes kembali dengan alat ukur yang sama. Tes ini disebut *post-test* (tes akhir).

Selisih antara hasil *post-test* dan *pre-test* yang kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *problem solving* berbantuan media video yang selanjutnya disebut sebagai hasil belajar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.11 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih atau sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan uraian pada landasan teori, dapat dirumuskan hipotesis kerja yang bersifat tidak langsung, sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh penerapan metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan jenis penelitian yang meliputi 1) Tempat dan Waktu Penelitian, 2) Design Penelitian, 3) Penentuan Subyek Penelitian, 4) Variabel Penelitian, 5) Definisi Operasional, 6) Langkah-Langkah Penelitian, 7) Teknik Pengumpulan Data, dan 8) Teknik Analisis Data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, artinya daerah penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu, di antaranya adalah keterbatasan waktu, biaya dan tenaga sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya. (Masyhud, 2014:100-101). Adapun yang menjadi tempat penelitian yaitu SDN Kertosari 01 Jember dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dan kerjasama dari SDN Kertosari 01 Jember untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- b. Metode *problem solving* berbantuan media video belum pernah dibelajarkan oleh guru kelas IV di SDN Kertosari 01 Jember.
- c. Judul penelitian belum pernah diteliti di SDN Kertosari 01 Jember.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015

3.2 Design Penelitian

Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2014:136).

Pada penelitian ini, penelitian eksperimental dilakukan untuk melihat akibat dari penerapan metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena sebagian besar data yang dianalisis berupa data interval.

Penelitian ini menggunakan pola eksperimental sebenarnya (*true experimental*) tipe *pre-test post-test control group design*. Jika digambarkan dalam diagram, pelaksanaan pola eksperimental tersebut adalah sebagai berikut:

E:	O ₁	X	O ₂
C:	O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Rancangan *pre-test post-test control group design*

Keterangan :

- E = kelompok eksperimental
 - C = kelompok kontrol
 - O₁ = observasi/tes awal (*pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Tes untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama
 - X = perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimental
 - O₂ = observasi/tes akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan. Tes untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama.
- (Masyhud, 2014:153)

3.3 Penentuan Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kertosari 01 Jember yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Sebelum penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu diadakan uji homogenitas.

Penghitungan uji homogenitas menggunakan data nilai hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS sebagai acuannya terhadap populasi yakni seluruh siswa kelas IV di SDN Kertosari 01 Jember dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Arikunto, 2010:368)

Keterangan:

- t_0 = t-observasi
- M_1 = mean (rata-rata) kelompok 1
- M_2 = mean (rata-rata) kelompok 2
- MK_d = mean kuadrat dalam = $JK_d : db_d$
- JK_k = jumlah kuadrat kelompok
- JK_d = jumlah kuadrat dalam
- db_d = derajat kebebasan dalam
- n_1 = jumlah subjek dalam kelompok 1
- n_2 = jumlah subjek dalam kelompok 2

Tabel 3.1 Analisis hasil t-observasi

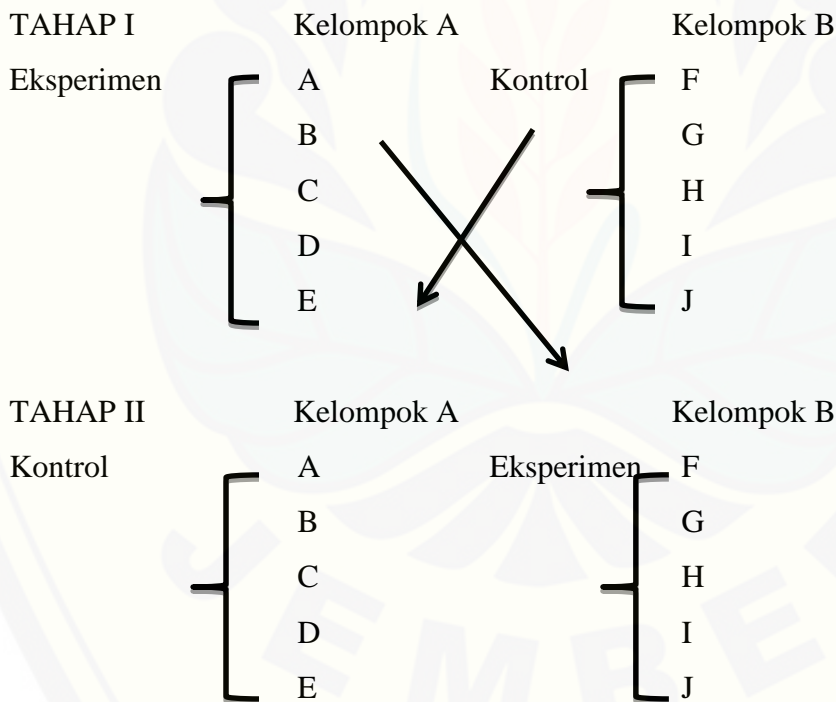
Jika $t_0 \geq t_t$ 5%	Jika $t_0 < t_t$ 5%
1. Ada perbedaan mean secara signifikan	1. Tidak ada perbedaan mean yang signifikan
2. Hipotesis nihil (H_0) ditolak	2. Hipotesis nihil (H_0) diterima

Sumber: Arikunto (2010:367-368)

Apabila analisis hasil $t_0 < t_t$ dengan taraf signifikansi 5% maka populasi dinyatakan homogen sehingga peneliti dapat langsung menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui teknik pengundian.

Namun apabila hasil analisis $t_0 \geq t_t$ dengan taraf signifikansi 5% maka populasi dinyatakan heterogen sehingga peneliti perlu memberikan perlakuan silang terhadap kedua kelompok agar tidak menimbulkan bias subyek dalam penelitian. Ketentuan dalam memberikan perlakuan silang yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sudah ditentukan sebelumnya diberikan perlakuan yang sama secara bergantian. Dalam separuh waktu, satu kelas yang sudah ditentukan sebagai kelompok eksperimen, pada separuh waktu selanjutnya sebagai kelompok kontrol. Begitu juga terhadap kelas yang sudah ditentukan sebagai kelompok kontrol. Pada separuh waktu diberi perlakuan sebagai kelompok kontrol dan pada separuh waktu selanjutnya diberi perlakuan sebagai kelompok eksperimen.

Jika digambarkan dalam sketsa, perlakuan silang dalam pelaksanaan eksperimen sebagaimana dimaksudkan tersebut adalah sebagai berikut.



Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai UTS mata pelajaran IPS dari kelas IVA dan IVB. Hasil penghitungan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 16.00 dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Hasil uji homogenitas

Group Statistics									
VAR00001		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
VAR0	1	27	62.6667	19.39469	3.73251				
0002	2	31	65.0323	18.42007	3.30834				

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR0 0002	Equal variances assumed	.722	.399	-.476	56	.636	-2.36559	4.96966	-12.32101	7.58983
	Equal variances not assumed			-.474	54.010	.637	-2.36559	4.98766	-12.36521	7.63402

Dari hasil penghitungan di atas diperoleh hasil $t_{hitung} = -0,476$. Hasil t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk uji dua pihak. Pada taraf signifikansi 5%, nilai $db = 56$ terletak antara $db = 40$ yang mempunyai harga $t_{tabel} = 2,021$ dan $db = 60$ yang mempunyai harga $t_{tabel} = 2,000$ sehingga nilai t_{tabel} dengan $db = 56$ dapat diperoleh:

$$\begin{aligned}
 t &= 2,021 - \left(\frac{2,021 - 2,000}{60 - 40} \right) (56 - 40) \\
 &= 2,021 - \left(\frac{0,021}{20} \right) (16) \\
 &= 2,021 - 0,0168 \\
 &= 2,0042
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,476 < 2,0042$), sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai obyek penelitian (Masyhud, 2014:51). Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *problem solving* berbantuan media video.
- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial.
- c. Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel bebas terhadap kontrol tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti (Sugiyono, 2013:64). Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah guru kelas kontrol dan eksperimen yang sama, materi pelajaran yang sama, waktu pengajaran yang sama dan kemampuan siswa yang sama. Dalam variabel kontrol yang berbeda hanya perlakuan terhadap masing-masing kelas.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi (Masyhud, 2014:55). Untuk menghindari timbulnya perbedaan-perbedaan pengertian dan kesalahartafiran, maka beberapa istilah-istilah penting dalam penelitian ini perlu ditegaskan pengertiannya, sebagai berikut.

1. Metode *problem solving* berbantuan media video

Metode *problem solving* berbantuan media video adalah metode pembelajaran yang bertujuan melatih siswa memecahkan permasalahan yang dilakukan secara berkelompok, dimana masalah yang akan dipecahkan ditampilkan melalui video pembelajaran yang disajikan melalui LCD dan komputer.

2. Hasil belajar siswa

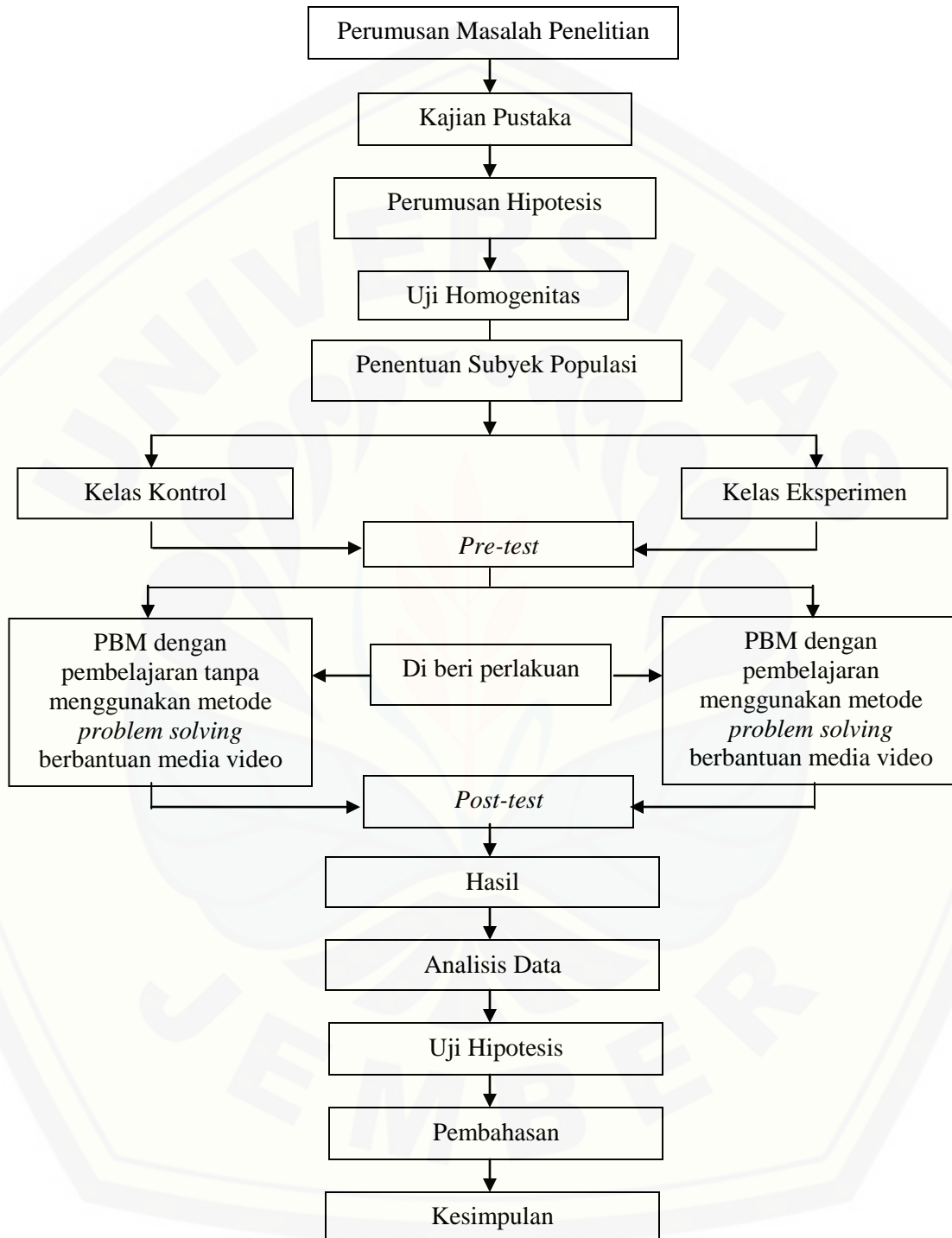
Hasil belajar siswa adalah nilai atau skor yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada materi masalah sosial.

3.6 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian;
- b. melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka;
- c. merumuskan hipotesis penelitian;
- d. melakukan uji homogenitas yang diperoleh dari data nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS;
- e. menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;
- f. memberikan *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa;
- g. melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) pada kelas kontrol yaitu pembelajaran tanpa menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video (pembelajaran konvensional) dan pada kelas eksperimen pembelajaran menerapkan metode *problem solving* berbantuan media video;
- h. memberikan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui hasil belajar siswa;
- i. menganalisis data (*pre-test* dan *post-test*);
- j. mengkaji hasil;
- k. menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 3.2 Diagram alur penelitian

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201), dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis seperti buku-buku, majalah, catatan harian, notulen rapat, peraturan-peraturan dan sebagainya. Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data nama siswa kelas IVA dan IVB SDN Kertosari 01 Jember dan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS kelas IVA dan IVB SDN Kertosari 01 Jember.

3.7.2 Tes

Tes sebagai instrumen pengumpul data penelitian merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar (Masyhud, 2014:215). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

1. *pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video dalam proses pembelajaran.
2. *post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah perlakuan atau setelah proses pembelajaran dengan menggunakan metode *problem solving* berbantuan media video.

Sebelum mengadakan kegiatan pemberian soal *pre-test* dan *post-test*, peneliti terlebih dahulu mengadakan uji validitas dengan menggunakan *Pearson Product Moment* dan reliabilitas dengan menggunakan metode belah-dua atau "*split-half*" terhadap soal tes yang akan diberikan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan rumus t_{test} untuk sampel terpisah.

3.7.3 Pengembangan Instrumen Tes

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen pada soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. Instrumen soal yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* sebanyak 38 item soal. Tes harus menunjukkan adanya jawaban yang benar atau salah. Cara penskoran tes tersebut adalah, jika jawaban tes benar diberi skor 1 dan jika jawaban tes salah diberi skor 0. Selanjutnya memasukkan data pada tabel untuk analisis uji validitas empiric tes. Hasil uji validitas soal dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Hasil validitas soal

No	No soal	Korelasi dgn faktor	Korelasi dgn total	r tabel N=38	Kesimpulan
1.	1	0,215	0,121	0,320	Tidak valid
2.	2	0,377	0,355	0,320	Valid
3.	3	0,454	0,367	0,320	Valid
4.	4	0,506	0,471	0,320	Valid
5.	5	0,382	0,339	0,320	Valid
6.	6	0,468	0,339	0,320	Valid
7.	7	0,383	0,401	0,320	Valid
8.	8	0,479	0,328	0,320	Valid
9.	9	0,458	0,507	0,320	Valid
10.	10	0,481	0,533	0,320	Valid
11.	11	0,353	0,295	0,320	Valid
12.	12	0,067	0,027	0,320	Tidak valid
13.	13	0,463	0,505	0,320	Valid
14.	14	0,302	0,411	0,320	Valid
15.	15	0,405	0,304	0,320	Valid
16.	16	0,446	0,234	0,320	Valid
17.	17	0,461	0,54	0,320	Valid
18.	18	-0,02	-0,11	0,320	Tidak valid
19.	19	0,368	0,241	0,320	Valid
20.	20	0,465	0,368	0,320	Valid
21.	21	0,524	0,357	0,320	Valid
22.	22	0,402	0,417	0,320	Valid
23.	23	0,379	0,377	0,320	Valid
24.	24	0,232	0,135	0,320	Tidak valid
25.	25	0,357	0,399	0,320	Valid
26.	26	0,419	0,411	0,320	Valid
27.	27	0,119	0,091	0,320	Tidak valid
28.	28	0,388	0,357	0,320	Valid
29.	29	0,466	0,418	0,320	Valid
30.	30	0,204	0,148	0,320	Tidak valid

No	No soal	Korelasi dgn faktor	Korelasi dgn total	r tabel N=38	Kesimpulan
31.	31	0,468	0,317	0,320	Valid
32.	32	0,412	0,343	0,320	Valid
33.	33	0,365	0,333	0,320	Valid
34.	34	0,412	0,409	0,320	Valid
35.	35	0,591	0,345	0,320	Valid
36.	36	0,36	0,409	0,320	Valid
37.	37	0,412	0,345	0,320	Valid
38.	38	0,386	0,409	0,320	Valid

CATATAN: Soal dinyatakan valid jika salah satu korelasi item soal dengan skor faktor atau dengan skor total signifikan pada taraf 0,05.

Berdasarkan tabel 3.3 diatas, dapat dilihat ada 6 soal yang tidak valid dari 38 item soal, sehingga soal yang valid sebanyak 32 item soal, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen.

3.7.4 Analisis Uji Reliabilitas Instrumen

Analisis uji reliabilitas instrumen, apabila datanya genap maka analisis reliabilitasnya menggunakan metode belah dua atau “*split-half*”. Instrumen penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu dengan cara atas-bawah. Kemudian mengkorelasikan jumlah skor bagian satu (soal atas) dengan bagian dua (soal bawah) dengan rumus *korelasi product moment* yaitu:

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

Keterangan :

r_{XY} = koefisien korelasi variabel X dengan Y

x = selisih setiap skor pada variabel X dengan rata-rata skor variabel X

y = selisih setiap skor pada variabel Y dengan rata-rata skor variabel Y

xy = hasil perkalian antara x dengan y

x^2 = kuadrat dari x

y^2 = kuadrat dari y

(Masyhud, 2014:304)

Hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split-half}}}{1 + r_{xy \text{ split-half}}}$$

Keterangan :

R_{11} = koefisien reliabilitas
 r_{xy} split-half = hasil korelasi belah dua

Sumber : diadaptasikan dari Hughes, 1994 (dalam Masyhud, 2014:252)

Tabel persiapan analisis uji reliabilitas dengan metode belah-dua dapat dilihat pada tabel 3.4 dan tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.4 Persiapan analisis uji reliabilitas belah-dua (atas-bawah) skor butir-butir belahan atas (X)

No	Nama	Skor Butir-Butir Belahan Atas															JML	
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17		19
1	Safir	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	5
2	Ahmad	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4
3	Zaini	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
4	Ali	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	11
5	Noval	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
6	Abdul	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	4
7	Adeliana	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	8
8	Aril	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	10
9	Artha	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
10	Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14
11	Desnia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
12	Diah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	11
13	Fita	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	8
14	Lola	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	11
15	Miftahul	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11
16	Lana	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10
17	M. Nabil	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
18	Agil	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	7
19	Mufida	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
20	M. Satya	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	13
21	Sendi	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	8
22	Noval R	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	8
23	Rohman	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	7
24	N. Holis	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12
25	Nanda	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
26	Putra	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11
27	Putri	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11
28	Rani	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	7
29	Rania	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	9
30	Reni	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
31	Riski	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12
32	Revinda	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10
33	M.Raihana	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	9
34	Riva	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13
35	Virency	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	11

Tabel 3.5 Persiapan analisis uji reliabilitas belah-dua (atas-bawah) skor butir-butir belahan bawah (Y)

No	Nama	Skor Butir-Butir Belahan Bawah																JML
		20	21	22	23	25	26	28	29	31	32	33	34	35	36	37	38	
1	Safir	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
2	Ahmad	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
3	Zaini	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	
4	Ali	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	
5	Noval	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	5	
6	Abdul	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	4	
7	Adeliana	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	6	
8	Aril	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	9	
9	Artha	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	
10	Bagas	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	9	
11	Desnia	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	
12	Diah	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	8	
13	Fita	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	8	
14	Lola	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	
15	Miftahul	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	11	
16	Lana	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	5	
17	M. Nabil	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	9	
18	Agil	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	7	
19	Mufida	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13	
20	M. Satya	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	
21	Sendi	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	6	
22	Noval R	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	6	
23	Rohman	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6	
24	N. Holis	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	10	
25	Nanda	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11	
26	Putra	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	11	
27	Putri	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	10	
28	Rani	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10	
29	Rania	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	7	
30	Reni	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	8	
31	Riski	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	
32	Revinda	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	
33	M.Raihana	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	9	
34	Riva	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	8	
35	Virency	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	8	

Langkah selanjutnya, jumlah skor butir-butir tes belah dua atas sebagai data X dan jumlah skor butir-butir belah dua bawah sebagai data Y dimasukkan dalam tabel untuk analisis *korelasi product moment* pada tabel 3.6 dibawah ini.

Tabel 3.6 Analisis data untuk *korelasi product moment*

No.	X	Y	x	y	x^2	y^2	xy
1	5	2	-4,6	-6,2	20,898	38,087	28,212
2	4	2	-5,6	-6,2	31,041	38,087	34,384
3	3	2	-6,6	-6,2	43,184	38,087	40,555
4	11	4	1,43	-4,2	2,0408	17,401	-5,959
5	3	5	-6,6	-3,2	43,184	10,058	20,841
6	4	4	-5,6	-4,2	31,041	17,401	23,241
7	8	6	-1,6	-2,2	2,4694	4,7151	3,4122
8	10	9	0,43	0,83	0,1837	0,6865	0,3551
9	14	12	4,43	3,83	19,612	14,658	16,955
10	14	9	4,43	0,83	19,612	0,6865	3,6694
11	13	13	3,43	4,83	11,755	23,315	16,555
12	11	8	1,43	-0,2	2,0408	0,0294	-0,245
13	8	8	-1,6	-0,2	2,4694	0,0294	0,2694
14	11	11	1,43	2,83	2,0408	8,0008	4,0408
15	11	11	1,43	2,83	2,0408	8,0008	4,0408
16	10	5	0,43	-3,2	0,1837	10,058	-1,359
17	12	9	2,43	0,83	5,898	0,6865	2,0122
18	7	7	-2,6	-1,2	6,6122	1,3722	3,0122
19	12	13	2,43	4,83	5,898	23,315	11,727
20	13	12	3,43	3,83	11,755	14,658	13,127
21	8	6	-1,6	-2,2	2,4694	4,7151	3,4122
22	8	6	-1,6	-2,2	2,4694	4,7151	3,4122
23	7	6	-2,6	-2,2	6,6122	4,7151	5,5837
24	12	10	2,43	1,83	5,898	3,3437	4,4408
25	13	11	3,43	2,83	11,755	8,0008	9,698
26	11	11	1,43	2,83	2,0408	8,0008	4,0408
27	11	10	1,43	1,83	2,0408	3,3437	2,6122
28	7	10	-2,6	1,83	6,6122	3,3437	-4,702
29	9	7	-0,6	-1,2	0,3265	1,3722	0,6694
30	10	8	0,43	-0,2	0,1837	0,0294	-0,073
31	12	12	2,43	3,83	5,898	14,658	9,298
32	10	12	0,43	3,83	0,1837	14,658	1,6408
33	9	9	-0,6	0,83	0,3265	0,6865	-0,473
34	13	8	3,43	-0,2	11,755	0,0294	-0,588
35	11	8	1,43	-0,2	2,0408	0,0294	-0,245
TOTAL	335	286	0	0	324,57	340,97	257,57

Keterangan :

- X = skor butir-butir belahan atas
 Y = skor butir-butir belahan bawah
 x = selisih setiap skor pada variabel X dengan rata-rata skor variabel X
 y = selisih setiap skor pada variabel Y dengan rata-rata skor variabel Y
 xy = hasil perkalian antara x dengan y

Hasil penghitungan dalam tabel 3.6 ditransformasi ke dalam rumus *korelasi product moment* sebagai berikut :

$$\begin{aligned} r_{XY} &= \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \\ &= \frac{257,57}{\sqrt{(324,57)(340,97)}} \\ &= \frac{257,57}{\sqrt{(110668,6)}} \\ &= \frac{257,57}{332,67} \\ &= 0,774 \end{aligned}$$

Selanjutnya hasil korelasi hitung kemudian ditransformasikan ke dalam rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut.

$$\begin{aligned} R_{11} &= \frac{2 \times r_{xy \text{ split-half}}}{1 + r_{xy \text{ split-half}}} \\ &= \frac{2 \times 0,774}{1 + 0,774} \\ &= \frac{1,548}{1,774} \\ &= 0,873 \end{aligned}$$

Hasil hitung dari perumusan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan kategori tingkat reliabilitas instrument yang dikemukakan oleh Balian (dalam Masyhud, 2014:256). Berdasarkan pada tabel penafsiran hasil uji reliabilitas tes, hasil reliabilitas yaitu 0,873 termasuk kategori reliabilitas tinggi.

Tabel 3.7 Penafsiran hasil uji reliabilitas tes

Hasil uji reliabilitas	Kategori reliabilitas
0,00-0,79	Tidak reliabel
0,80-0,84	Reliabilitas cukup
0,85-0,89	Reliabilitas tinggi
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

(Masyhud, 2014:256)

3.7.5 Analisis Daya Beda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes

Khusus instrumen yang berupa tes, selain harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, harus memenuhi persyaratan daya pembeda (*discrimination power*) dan tingkat kesulitan (*level of difficulties*). Memiliki daya pembeda artinya setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara kelompok yang pandai atau tinggi dan kelompok yang kurang pandai atau lemah dalam menjawab butir tes tersebut. Sebuah butir tes dinyatakan tidak baik, jika butir tersebut dapat dijawab oleh semua siswa baik pada kelompok pandai maupun kelompok lemah, sehingga daya pembedanya 0 (nol). Suatu soal telah dianggap memenuhi persyaratan jika memiliki indeks daya beda (IDM) minimal 0,20. Butir tes yang direkomendasikan untuk digunakan adalah butir tes yang memiliki tingkat kesulitan antara 10% sampai dengan 90%.

Daya pembeda butir tes ditentukan dengan cara menghitung perbedaan persentase antara jawaban betul dari peserta tes kelompok pandai dan peserta tes kelompok rendah. Rumus daya pembeda butir tes yaitu sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

(Masyhud, 2014:262)

Keterangan:

IDP = indeks daya pembeda tes

JKT = jawaban benar pada kelompok tinggi/pandai

JKR = jawaban benar pada kelompok rendah/lemah

NT = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi/pandai

NR = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah/lemah

Hasil penghitungan daya pembeda kemudian dikonsultasikan dengan klasifikasi indeks daya beda pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Klasifikasi indeks daya pembeda test

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
< 0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21 – 0,40	Daya pembeda lemah
0,41 – 0,60	Daya pembeda cukup
0,61 – 0,80	Daya pembeda baik
0,81 – 1,00	Daya pembeda sangat baik

(Masyhud, 2014:263)

Apabila proses penghitungan indeks daya beda selesai dilakukan, maka selanjutnya perlu dilanjutkan dengan penghitungan indeks tingkat kesulitan (*level of difficulties*). Adapun rumus untuk penghitungan indeks tingkat kesulitan adalah sebagai berikut.

$$IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

Keterangan:

IKES = indeks tingkat kesulitan tes

JKT = jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = jawaban benar pada kelompok rendah

NT = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi

NR = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah

(Masyhud, 2014:263)

Tabel 3.9 Klasifikasi indeks tingkat kesulitan tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
< 0,20	Sangat sulit
21%-40%	Sulit
41%-60%	Sedang
61%-80%	Mudah
81%-100%	Sangat mudah

(Masyhud, 2014:264)

Hasil penghitungan daya pembeda dan tingkat kesulitan dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut.

Tabel 3.10 Rangkuman hasil analisis indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tes

No. Soal	Jawaban betul oleh kelompok pandai		Jawaban betul oleh kelompok rendah		Indeks daya beda	Indeks tingkat kesulitan (%)	Keterangan direvisi atau tidak
	Jml	%	Jml	%			
1.	13	76,471	8	47,06	0,2941	61,76471	Baik
2.	11	64,706	5	29,41	0,3529	47,05882	Baik
3.	15	88,235	9	52,94	0,3529	70,58824	Baik
4.	9	52,941	2	11,76	0,4118	32,35294	Baik
5.	16	94,118	13	76,47	0,1765	85,29412	Direvisi
6.	15	88,235	8	47,06	0,4118	67,64706	Baik
7.	9	52,941	7	41,18	0,1176	47,05882	Direvisi
8.	13	76,471	5	29,41	0,4706	52,94118	Baik
9.	17	100	13	76,47	0,2353	88,23529	Baik
10.	8	47,059	7	41,18	0,0588	44,11765	Direvisi
11.	16	94,118	6	35,29	0,5882	64,70588	Baik
12.	9	52,941	3	17,65	0,3529	35,29412	Baik
13.	11	64,706	6	35,29	0,2941	50	Baik
14.	13	76,471	9	52,94	0,2353	64,70588	Baik
15.	13	76,471	9	52,94	0,2353	64,70588	Baik
16.	15	88,235	11	64,71	0,2353	76,47059	Baik
17.	12	70,588	6	35,29	0,3529	52,94118	Baik
18.	16	94,118	11	64,71	0,2941	79,41176	Baik
19.	7	41,176	1	5,882	0,3529	23,52941	Baik
20.	14	82,353	9	52,94	0,2941	67,64706	Baik
21.	8	47,059	4	23,53	0,2353	35,29412	Baik
22.	10	58,824	6	35,29	0,2353	47,05882	Baik
23.	11	64,706	5	29,41	0,3529	47,05882	Baik
24.	10	58,824	3	17,65	0,4118	38,23529	Baik
25.	14	82,353	9	52,94	0,2941	67,64706	Baik
26.	12	70,588	4	23,53	0,4706	47,05882	Baik
27.	11	64,706	7	41,18	0,2353	52,94118	Baik
28.	9	52,941	5	29,41	0,2353	41,17647	Baik
29.	17	100	11	64,71	0,3529	82,35294	Baik
30.	10	58,824	5	29,41	0,2941	44,11765	Baik
31.	9	52,941	6	35,29	0,1765	44,11765	Direvisi
32.	11	64,706	5	29,41	0,3529	47,05882	Baik

Berdasarkan hasil analisis butir tes pada tabel 3.10 diatas dapat dikemukakan, bahwa dari 32 butir tes yang dianalisis, terdapat 4 butir tes yang harus direvisi yaitu butir tes no. 5, 7, 10, dan 31 karena memiliki indeks daya pembeda yang kurang dari 0,20.

3.8 Teknik Analisis Data

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka untuk mengolah data digunakan teknik analisis statistik t_{test} sampel terpisah.

$$t_{test} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

M_1 = nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)

M_2 = nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)

x_1 = deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1

x_2 = deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2

N = banyaknya subyek/sampel penelitian

(Masyhud, 2014:319)

Untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{tes} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

- Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_o) ditolak dan H_a diterima
- Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_o) diterima dan H_a ditolak

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan metode *problem solving* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial di SDN Kertosari 01 Jember diterima.