

**PENGARUH PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV MIN MIRUK ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**RISKI ANDRIANTI
NIM : 201223442**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2017 M / 1438 H**

**PENGARUH PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV MIN MIRUK ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh :

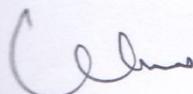
RISKI ANDRIANTI

NIM. 201223442

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Wati Oviana, M.Pd

NIP. 198110182007101001

Pembimbing II



Andriansyah, M.S.Ed.

**PENGARUH PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV MIN MIRUK ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Penelitian Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas
Terbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pada Hari/ Tanggal:

Selasa, 7 Februari 2017 M
10 Jumadil Awal 1438 H

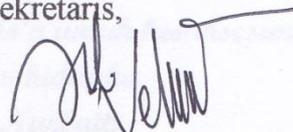
Penelitian Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



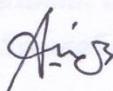
Wati Oviana, M.Pd
NIP. 198110182007101001

Sekretaris,



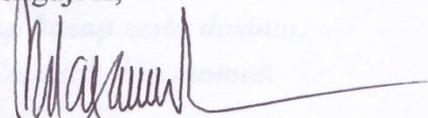
Zulisra Vebriana, S.Pd.I

Penguji I,



Andriansyah, M.S.Ed

Penguji II,

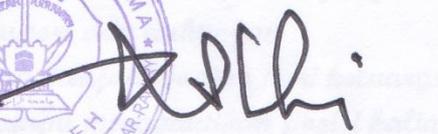


Nida Jarmita, M.Pd
NIP. 198402232011012009

Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Terbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Dr. Mujiburrahman, M. Ag
NIP. 197109082001121001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riski Andrianti

NIM : 201223442

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik kelas IV MIN Miruk Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 Januari 2017

Yang menyatakan,



Riski Andrianti
NIM. 201223442

ABSTRAK

Nama : Riski Andrianti
Nim : 201223442
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN Miruk Aceh Besar.
Tebal skripsi : 161
Tanggal sidang : 07 Februari 2017
Pembimbing I : Wati Oviana, M.Pd
Pembimbing II : Andriansyah, M.S.Ed
Kata kunci : Penerapan metode *Problem Solving*, hasil belajar Pembelajaran tematik

Hasil observasi di MIN Miruk Aceh Besar menunjukkan sebanyak 20% mengalami kesulitan dalam menguasai materi-materi pembelajaran tematik, sehingga hal ini berpengaruh pada nilai akhir siswa yang belum mencapai KKM yaitu 70%. Oleh karena itu dilakukan upaya mengatasi kondisi pembelajaran tematik, salah satu cara adalah dengan memilih pembelajaran *Problem Solving*. Rumusan masalah ini adalah 1) Bagaimanakah pengaruh penerapan metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar, 2) Bagaimanakah pengaruh penerapan metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku terhadap respon belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini sebanyak dua kelas, yaitu kelas IVa yang berjumlah 32 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas IVb yang berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan angket. Data hasil tes dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t untuk menguji perbedaan hasil belajar. Data pengujian hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan = 62, maka distribusi-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,71 > 1,67$. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan sangat termotivasi sebanyak 40,6% dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil

penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar adalah dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya kepada ummatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode *Problem Solving* dengan menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik kelas IV MIN Miruek Aceh Besar”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarga Beliau yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian sampai pada penulisan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag beserta stafnya yang telah membantu penulis
2. Ketua Prodi PGMI Dr. Azhar, M.Pd beserta stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
3. Ibu Wati Oviana, M.Pd selaku dosen pembimbing I, bapak Andriansyah, M.S.Ed selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Anwar S.Ag. selaku kepala sekolah MIN Miruek Aceh Besar serta guru bidang studi IPA Ibu Evanauli, S.Pd yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Madrasah tersebut.
5. Bapak/ibu dosen Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritikan dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 22 Januari 2016

Penulis,

Riski Andrianti

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Perbandingan hasil belajar <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 KD dan Indikator Subtema Hewan dan Tumbuhan Dilingkungan Rumahku.....	28
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	35
Tabel 3.2 Kriteria Respon Siswa.....	41
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN Miruk Aceh Besar	43
Tabel 4.2 Rincian Guru dan Karyawan MIN Miruk Aceh Besar	43
Tabel 4.3 Keadaan Siswa MIN Miruk Aceh Besar	45
Tabel 4.4 Data Hasil Tes Awal (<i>Pre-Test</i>) dan Tes Akhir (<i>Post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	46
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Post-Tes</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa Yang Bermakna Positif.....	50
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa Yang Bermakna Negatif	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	66
Lampiran 2. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan	67
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian Dari Sekolah MIN Miruk Aceh Besar	68
Lampiran 4. RPP Kelas Eksperimen	69
Lampiran 5. RPP Kelas Kontrol.....	80
Lampiran 6. LKS Kelas Eksperimen.	92
Lampiran 7. LKS Kelas Kontrol	95
Lampiran 8. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	98
Lampiran 9. Lembar Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	104
Lampiran 10. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	106
Lampiran 11. Lembar Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	112
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Siswa	114
Lampiran 12. Analisis Data Hasil Belajar.....	117
Lampiran 13. Tabel Uji-T	122
Lampiran 14. Dokumentasi	123
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup Penulis	126

DAFTAR ISI

LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian	5
F. Penjelasan Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Metode <i>Problem Solving</i>	9
1. Pengertian Penerapan <i>Problem Solving</i>	9
2. Langkah-Langkah Penerapan <i>Problem Solving</i>	10
3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan <i>Problem Solving</i>	12
B. Media Gambar	14
1. Pengertian Media Gambar.....	14
2. Manfaat Media Gambar	15
3. Macam-macam Media Gambar.....	13
4. Cara Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran	22
C. Hasil Belajar Siswa dan Hubungannya Dengan Penggunaan Metode <i>Problem Solving</i> dan Media Gambar	23
D. Penggunaan Model <i>Problem Solving</i> dan Media Gambar Sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku	27
E. Sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	42
B. Analisis Hasil Data Penelitian	45
1. Hasil Belajar Siswa dibelajarkan dengan menggunakan metode <i>Problem Solving</i> dan Media Gambar pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	46
a. Data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	46
b. Pengujian Hipotesis.....	48
2. Data Angket Respon Siswa Terhadap penerapan metode <i>Problem Solving</i> dan Media Gambar	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian	53
1. Hasil Belajar Siswa dibelajarkan dengan menggunakan metode <i>Problem Solving</i> dan Media Gambar pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	53
2. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap penerapan metode <i>Problem Solving</i> dan Media Gambar	56
a. Hasil Analisis Angket Respon Siswa Yang Bermakna Positif	56
b. Hasil Analisis Angket Respon Siswa Yang Bermakna Negatif.....	58
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya memerlukan pendidikan guna mengembangkan kualitas diri dalam berbagai aspek, yaitu aspek ekonomi dan aspek demografi. Aspek ekonomi salah satunya adalah bahwa pendidikan dipengaruhi oleh kondisi masyarakat, antara lain keadaan sosial ekonominya, faktor perbedaan ekonomi akan mempengaruhi strategi dalam dalam perencanaan pendidikan. Sedangkan aspek demografi dimana geografis suatu daerah dapat menyebabkan penyelenggaraan pendidikan yang kurang maksimal. Pendidikan merupakan aktivitas yang di sengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor, seperti faktor internal dan faktor eksternal yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi.¹

Proses pendidikan diselenggarakan secara formal di sekolah, dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri seseorang secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling terkait, yang meliputi tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi belajar mengajar, alat/media, sumber pelajaran dan evaluasi.²

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran karena terlibat langsung dalam upaya membina dan

¹ Mahmud & Tedi Priadi, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Bandung: Sahifa, 2005). h.15

² Sukewi, *Proses Belajar Mengajar*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 1994)

mengembangkan kemampuan siswa. Selain itu media yang digunakan juga sangat berpengaruh dalam menyampaikan materi karena apabila guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik maka dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan antara beberapa mata pelajaran kedalam satu tema. Guru dalam pembelajaran tematik juga dituntut dapat menciptakan situasi yang bisa menumbuhkan kegairahan belajar dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi secara profesional sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, termasuk dalam menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik, sehingga anak tidak cepat bosan, selalu fokus, dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *problem solving*. Karena dengan penerapan metode *problem solving* dapat menimbulkan daya kreativitas anak dan melatih anak untuk berpikir menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Penerapan metode *problem solving* menurut penulis yaitu mengaplikasikan kegiatan belajar mengajar yang bermula dari sebuah masalah melalui langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dimana dengan menghadapkan siswa kepada suatu masalah baru yang diperlukan kesanggupan untuk berfikir agar dapat dipecahkan atau diselesaikan dengan cara memberikan masalah dalam kehidupan sehari-hari supaya siswa lebih berkembang dan kreatif.

Metode pembelajaran ini menuntut kemampuan siswa untuk melihat sebab akibat, mengobservasi masalah, mencari hubungan antara berbagai data yang terkumpul dan kemudian menarik kesimpulan yang merupakan hasil pemecahan masalah. Metode problem solving merupakan suatu metode pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang ada, baik secara perorangan maupun secara kelompok.³

Keberhasilan proses belajar selain di pengaruhi penggunaan model juga di dukung oleh pemilihan media dengan tepat, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media gambar. Gambar- gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, di tempel atau di gantung. Dengan adanya gambar-gambar yang di tempel, menjadikan ruangan menarik, memotivasikan siswa, meningkatkan minat, perhatian, serta mendorong siswa lebih aktif serta menambahkan pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi saat melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL) dalam pembelajaran Tematik kelas IV, terlihat masih ada siswa yang belum dapat memahami pelajaran yang telah dipelajarinya sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut. Terutama sekali terlihat jelas pada saat guru bertanya kepada siswa tentang pelajaran yang telah di pelajarinya dan saat siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Siswa tersebut tidak mampu menjawab dan menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar.

³ Syaiful Bahri Djamarah Dan Drs Aswan Zain. Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 92

Berdasarkan fenomena di atas, maka melalui penelitian ini mencoba mengungkapkan bagaimanakah pengaruh penerapan metode *Problem Solving* dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar, dalam hal ini penulis membatasi pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Untuk itu peneliti akan mengkajinya secara lebih mendalam dalam penelitian ini yang berjudul: **Pengaruh Penerapan Metode *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN Miruk Aceh Besar.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengaruh penerapan metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku terhadap respon belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai setelah penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di

Lingkungan Rumahku terhadap hasil belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar.

2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku terhadap respon belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada pendidik atau guru yang pada khususnya guru bidang studi dalam menggunakan metode *Problem Solving*.
2. Diharapkan bagi siswa dengan menggunakan metode *Problem Solving*, agar siswa dapat memahami menyelesaikan masalah pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dengan mudah.
3. Bagi guru dan penelitian diharapkan agar dapat mengembangkan metode *Problem Solving*, agar pembelajaran lebih bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak didik.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara dalam suatu penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis juga berguna untuk memberi arah dalam menyiapkan data yang diperlukan untuk mengetahui hipotesis yang ditentukan.

Anggapan dasar merupakan suatu pernyataan yang dianggap benar tanpa suatu pembuktian.⁴

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

H₀ : Hasil belajar siswa pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

H_a : Hasil belajar siswa pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, maka penulis memberikan pengertian istilah yang digunakan. Adapun penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 69

kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.⁵

2. Metode *Problem Solving*

Problem solving merupakan keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi dan solusi dalam penyelesaian masalah. Menurut Wena pemecahan adalah masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru.⁶

Penerapan *problem solving* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menerapkan suatu peningkatan berfikir dengan memberikan suatu persoalan tertentu, kemudian anak diperintahkan memecahkan atau mencari solusinya dalam pembelajaran Tematik yaitu menggunakan metode *problem solving*.

3. Media Gambar

Media gambar merupakan alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang berupa gambar-gambar yang berwarna sederhana dan realisme yang dipakai dalam proses pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Media gambar berupa gambar-gambar yang berwarna dimaksud terdiri atas media tentang hewan dan bagian-bagian tumbuhan.

⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 254

⁶ Made wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 52

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindakan mengajar.⁷ Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar berupa nilai yang diperoleh siswa setelah pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku berlangsung dengan menggunakan metode *problem solving*. Hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses belajar.

⁷ Dimiyati, Moedjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakart: Rineka Cipta, 1999), h. 3

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Metode *Problem Solving*

1. Pengertian Penerapan *Problem Solving*

Penerapan merupakan suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana atau tersusun sebelumnya. Menurut Gulo penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori pada situasi tertentu.¹ *Problem Solving* merupakan keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi dan solusi dalam penyelesaian masalah. Menurut Wena pemecahan adalah masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru.² Sedangkan menurut Djamarah dan Zain bahwa *problem solving* adalah belajar memecahkan masalah pada tingkat ini para anak didik belajar merumuskan dan memecahkan masalah, memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematika, yang mempergunakan berbagai kaidah yang telah dikuasainya.³

¹W.Gulo, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 60

²Made wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 52

³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 19

Dari uraian pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa penerapan metode *problem solving* merupakan suatu cara dalam mengajar yang melatih siswa untuk dapat menghadapi berbagai masalah yang nantinya dapat dipecahkan sendiri maupun bersama kelompoknya .

2. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Problem Solving*

Langkah-langkah yang diikuti dalam pemecahan masalah, pada umumnya seperti yang telah dikemukakan oleh *John Dewey* dalam bukunya Wina Sanjaya yakni⁴:

1. Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
2. Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pemecahan yang dimilikinya.
4. Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan mengembangkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan merumuskan kesimpulan.

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), h.217

Pada pembelajaran Tematik dengan metode pemecahan masalah, siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan baik secara individu maupun secara kelompok. Belajar memecahkan masalah secara permanen mengembangkan kemampuan individu karena pemecahan masalah dapat diterapkan pada situasi lain yang sama. Proses pemecahan masalah memberi kesempatan kepada peserta didik berperaan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena pemecahan masalah menuntut kemampuan memproses informasi untuk membuat keputusan tertentu. Selain itu, upaya mencari jawaban terhadap persoalan yang dihadapi memerlukan kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan menjajaki bidang-bidang baru.⁵

Menurut Syaiful Bahri langkah-langkah metode *problem solving* yang digunakan dalam mengajar antara lain :

1. Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan siswa.
2. Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan menggunakan gambar, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain.
3. Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua diatas.
4. Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin

⁵Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Askara, 2001), h. 152

bahwa jawaban tersebut itu betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan kegiatan lainnya seperti demonstrasi, tugas, diskusi, dan lain-lain.

5. Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.⁶

Adapun langkah-langkah diatas dapat disimpulkan bahwa metode *problem solving* adalah metode yang terarah dan teratur berdasarkan tahapan yang dimiliki yaitu pertama siswa memahami masalah yakni mengetahui apa yang diketahui dan apa yang ditanya. Kedua dalam tahapan ini siswa merumuskan masalah artinya menjabarkan masalah dengan jelas dan spesifik. Ketiga siswa merumuskan hipotesis artinya merumuskan kemungkinan-kemungkinan dari jawaban atas masalah tersebut yang masih perlu diuji kebenarannya. Keempat setelah mengumpulkan dan mengola data, kemudian siswa menguji hipotesis berdasarkan hasil atau informasi yang telah dikumpulkan tersebut. Kelima menarik kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis jika ujinya salah maka kembali ke langkah 3 dan 4 dan seterusnya, berdasarkan hasil yang diperoleh siswa menerapkan hasil pemecahan tersebut pada situasi baru.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Solving*

Menurut Djamrah dan Zain penerapan metode *problem solving* mempunyai kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 92

1. Kelebihan Penerapan *Problem Solving*

- a. Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan didalam kehidupan.
- b. Metode ini merangsang perkembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melibatkan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahannya.

2. Kekurangan Penerapan *Problem Solving*

- a. Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan berfikir siswa, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru.
- b. Proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ini sering memerlukan waktu yang cukup banyak.
- c. Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengar dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan permasalahan sendiri atau kelompok, yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

B. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran, yang terdiri atas lukisan, ilustrasi, kartun, poster, gambar, potret dan slide⁷. Media gambar merupakan suatu sarana pembelajaran yang berbentuk gambar yang mengandung makna, situasi, keadaan, peristiwa dan benda.

Gambar termasuk media visual, fungsinya sama halnya dengan fungsi media pendidikan yaitu alat penyampaian pesan. Secara khusus media visual berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat untuk dilupakan bila tidak digrafiskan, siswa juga lebih meminati gambar terutama gambar-gambar yang berwarna sederhana dan realisme.⁸

Menurut Soeparno, media gambar bila ditinjau dari pembuatannya dibedakan menjadi 2 yaitu : gambar fotografi dan gambar tangan. Gambar fotografi dapat di produksi dengan sengaja baik oleh foto sendiri maupun yang ada dipasaran. Sedangkan pembuatan yang mudah dan relative murah harganya dengan cara menggambar sendiri di papan tulis atau karton. Gambar juga pada dasarnya membantu mendorong para siswa agar dapat membangkitkan minat siswa pada pelajaran, membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan

⁷Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Citra Aditya Bakti, 1986), h. 43

⁸Kamal Ibrahim Barari, *ta'limul lughot ajnawiyah lidauraot tadrisiyah al- maksyafah*, (bairut: daarul fikr,tt), h. 25

menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks.

Namun yang termasuk media gambar yang penulis maksudkan dalam pembahasan ini, media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (siswa). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, disamping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

2. Manfaat Media Gambar

Manfaat media gambar sebagai salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran tematik adalah media yang mempunyai peran penting karena beberapa alasan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengatur proses pengajaran serta penggunaan waktu di kelas dengan bijak. Media pembelajaran yang biasa digunakan meliputi permainan, Video, CD, VCD, Tape, dan sebagainya. Ketersedian disuatu kelas akan mempengaruhi pembelajaran siswa dimana penempatan media-media yang sesuai akan mendukung proses pencapaian pembelajaran itu sendiri. Manfaat media gambar dalam prosesinstructional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide, dengan tanpa menggunakan banyak bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat memberikan kesan.⁹

⁹Ahmad Rohani, *Media-media Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 76

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru-siswa interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang di pergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Secara garis besar, fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut.

Memilih media yang terbaik untuk tujuan pengajar bukan pekerjaan yang mudah, pemilihan itu didasarkan pada beberapa faktor yang saling berhubungan yaitu: Situasi dan latar belakang pekerjaan yang sebenarnya ditiru dengan cara menggambar sendiri di papan tulis/dikarton, selain itu dapat menggunting gambar-gambar dari majalah dan surat kabar. Bila dilihat dari isinya gambar untuk pembelajaran ada 2 yaitu: Satu perbuatan dan yang satu benda, sedangkan tipe kedua menggambarkan suatu situasi yang mengandung beberapa kegiatan, orang/benda.¹⁰

Ada beberapa alasan pemilihan gambar sebagai media yang paling efektif dan efisien dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran sub-tema Hewan Dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Adapun alasannya sebagai berikut :

- a. Gambar bersifat konkrit
- b. Gambar mengatasi ruang dan waktu
- c. Gambar mengatasi kekurangan daya maupun panca indra manusia

¹⁰Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: IKIP, 1988), h. 45

- d. Dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu masalah karena itu bernilai, terhadap semua pelajaran di sekolah
- e. Gambar-gambar yang mudah di dapat dan murah
- f. Mudah digunakan, baik untuk perorangan maupun untuk kelompok.¹¹

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Meskipun demikian kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar berbagai pertimbangan. Dalam hal ini setiap guru akan berhadapan dengan lima tantangan menyangkut dengan media pendidikan yaitu:

1. Apakah ia memiliki pengetahuan, pemahaman dan pengertian tentang media pembelajaran.
2. Apakah ia memiliki keterampilan tentang cara menggunakan media tersebut dalam proses belajar mengajar di kelas.
3. Apakah ia mampu membuat alat-alat media pendidikan yang dibutuhkan.
4. Apakah ia mampu melakukan penilaian terhadap media yang akan atau yang telah digunakan.
5. Apakah ia memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang administrasi, media pembelajaran.

¹¹Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Citra Aditya Bakti, 1986), h. 63-64

Dari pendapat diatas, dapat kita simpulkan bahwa setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, disamping itu juga harus memiliki keterampilan dan menggunakan media tersebut dengan baik, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan lancar.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yakni proses penyampain pesan dari sumber melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan-pesan, sumber pesan saluran/media dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Oleh karena itu penggunaan berbagai jenis media/saluran harus diperhatikan manfaat, fungsi dan tujuan penggunaan media.¹²

Dari berbagai jenis dan media yang dapat digunakan untuk kepentingan pengajaran, namun secara garis besarnya media dibagi atas tiga jenis, yaitu:

1. Media grafis

Media grafis merupakan media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, yang salurannya menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efesien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian

¹²Arief S. Sadiman dan dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), h.12

ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Dilihat dari bentuk dan jenis serta fungsinya, maka media grafis ini dibedakan atas beberapa jenis yaitu:

a. Gambar/foto

Media gambar atau foto merupakan media yang paling umum digunakan dan merupakan bahasa umum, yang mudah dimengerti dan mudah dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu sebuah gambar yang disajikan dihadapan siswa dapat berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.

Kelebihan-kelebihan media gambar atau foto yang digunakan dalam pengajaran antara lain adalah:

1. Sifatnya konkret, gambar lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal lainnya.
2. Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu. Karena semua benda, objek sesuatu dapat dibawa ke kelas.
3. Gambar dapat mengatasi pengamatan siswa. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
4. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahanpahaman.

5. Murah harganya dan mudah di dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.¹³

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar sangat cocok digunakan dalam pelajaran di sekolah. Karena dengan media gambar guru lebih mudah menjelaskan permasalahan serta mudah untuk dibawa masuk ke dalam kelas.

- b. Chart/bagan

Bagan atau chart termasuk media visual, yang fungsinya menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bisa disampaikan secara tertulis atau lisan. Chart juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Pesan yang disampaikan melalui bagan biasanya merupakan ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

- c. Peta

Peta merupakan gambar permukaan bumi yang dibuat berdasarkan skala yang telah ditetapkan, yang berguna untuk melihat permukaan bumi.

2. Media audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indra penglihatan. Pesan yang disampaikan di tuangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, alat perekam pita menetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

¹³Arief S. Sadiman. . . , h. 31

Oemar Hamalik, menyebutkan bahwa ada beberapa kelebihan menggunakan tipe recorder sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Mempunyai fungsi ganda yang efektif sekali, untuk merekam, menampilkan rekaman dan menghapusnya.
- b. Pita suara dapat diputar berulang-ulang kali tanpa mempengaruhi volume.
- c. Rekaman dapat dihapus secara otomatis dan pitanya bisa dipakai lagi.
- d. Pita rekaman dapat digunakan sesuai jadwal yang ada. Guru dapat langsung mengontrolnya.
- e. Program kaset dapat menyajikan kegiatan-kegiatan atau hal-hal di luar sekolah.
- f. Program kaset bisa menimbulkan berbagai kegiatan (diskusi, dramatisasi dan lain-lain).¹⁴

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perekam pita magnetik sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam hal pengajaran yang berhubungan dengan program rekaman.

3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan ransangan-ransangan visual. Perbedaanya media grafis dapat langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan media

¹⁴Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Citra Aditya Bakti, 1989), h.53

proyeksi, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dilihat oleh siswa terlebih dahulu.

Beberapa jenis media proyeksi di antara lain, film, bingkai, film rangkai, *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *microprojection*, dan *microfilm*.

4. Cara Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran

Bagi seorang guru, mengajar bukanlah merupakan suatu permasalahan atau tantangan yang memberatkan, tetapi mengajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Akan tetapi diharapkan dengan pertanyaan bagaimana mengajar yang baik sehingga berhasil, barulah akan merupakan suatu tantangan tersendiri. Memang mengajar itu nampaknya sederhana namun apabila kita kaji lebih jauh lagi, banyak aspek yang harus diperhatikan. Penguasaan sub-tema, otak siswa, situasi lingkungan sekolah dan lain-lain.

Dengan adanya penggunaan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku diharapkan agar dapat membangkitkan gairah dan minat belajar siswa untuk mempelajari kembali sub-tema yang telah disajikan melalui media gambar dengan berbagai warna dan gambar yang sangat menarik dan sebagainya.

Penggunaan media gambar yang efektif, harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci. Dalam hal ini media yang dapat digunakan adalah media gambar yang memiliki hubungan dengan sub-tema yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.

Media gambar termasuk ke dalam media jenis visual. Media gambar dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kemampuan visual anak,

mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas. Penggunaan media gambar sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Gambar yang ditampilkan harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.
2. Gambar yang digunakan harus bagus, menarik perhatian dan mudah dimengerti.
3. Ukuran gambar harus sesuai dengan kebutuhan.¹⁵

C. Hasil Belajar Siswa dan Hubungannya Dengan Penggunaan Metode *Problem Solving* dan Media Gambar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁶ Hasil belajar merupakan perolehan seseorang dari suatu perbuatan belajar, atau hasil belajar merupakan kecakapan nyata yang dicapai siswa dalam waktu tertentu yang juga disebut sebagai prestasi belajar. Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat yang diperoleh oleh setiap siswa setelah proses belajar. Didalam proses belajar siswa mengerjakan hal-hal yang akan dipelajari sesuai dengan tujuan dan maksud belajar.

¹⁵Safitri Rochmani, “*Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas V Di Sd Tripusaka Surakarta*”, *Jurnal Program Diploma III Bahasa China* (Pdf. Diakses 4 Agustus 2016) Universitas Sebelas Maret, h. 18

¹⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 1990), h. 22

Secara umum yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua katagori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar.

Adapun yang termasuk dalam faktor intern yaitu:

- a. Faktor jasmani adalah faktor yang ada dalam diri seseorang menyangkut kemampuan seseorang, seperti kesehatan dan cacat tubuh.
- b. Faktor psikologi yaitu meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan.

2. Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar diri siswa. Adapun yang termasuk dalam faktor ekstern yaitu:

- a. Faktor keluarga meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah meliputi: metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat meliputi : kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.¹⁷

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai

¹⁷Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Pembagiannya*, (Jogjakarta: UGM press, 1989), h. 69

masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Penyelesaian masalah merupakan proses dari menerima tantangan dan usaha-usaha untuk menyelesaikannya sampai menemukan jalan penyelesaiannya.

Pada pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut untuk melakukan pemecahan masalah-masalah yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan dicari solusi dari permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut tidak mutlak mempunyai satu jawaban yang benar artinya siswa dituntut pula untuk belajar secara kritis. Siswa diharapkan menjadi individu yang berwawasan luas serta mampu melihat hubungan pembelajaran dengan aspek-aspek yang ada dilingkungannya.

Media gambar merupakan suatu sarana pembelajaran yang berbentuk gambar yang mengandung makna, situasi, keadaan, peristiwa dan benda. Penggunaan media gambar yang efektif, harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci.

Media gambar termasuk ke dalam media jenis visual. Media gambar dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kemampuan visual anak, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karya wisata.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, hubungan penggunaan metode *problem solving* dengan media gambar sangat berkaitan dimana dengan adanya penggunaan media gambar dapat memberikan manfaat positif guna mencapai keberhasilan proses, dan mendorong siswa dalam memecahkan masalah yang dianggap sulit, membangkitkan gairah minat belajar siswa untuk mempelajari subtema yang telah disajikan melalui media gambar dengan berbagai warna dan gambar yang menarik, menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan dicari solusinya. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut akan memberikan dampak pada peningkatan kemampuan siswa yang diwujudkan dalam hasil belajar yang memuaskan.

D. Penggunaan Metode Problem Solving dan Media Gambar Pada Sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Adapun penelitian ini meliputi 3 tahap, yaitu tahap awal, tahap persiapan dan tahap akhir pembelajaran. Berdasarkan tahapan yang pertama yaitu kegiatan pada tahap ini adalah guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama, mengabsen kehadiran siswa, membuat apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar, memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang yang terkait dengan sub-tema seperti menanyakan fungsi dari setiap bagian tubuh-tumbuhan, kemudian guru menyampaikan kompetensi dan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, guru memberikan soal *pre-test*.

Kedua tahap persiapan pembelajaran, kegiatan pada tahap ini adalah guru membagikan siswa dalam kelompok belajar, dalam kelompok terdiri dari 6-7 orang siswa yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan rendah. Yang pertama dilakukan menentukan rangking paling tinggi sampai paling rendah, kemudian baru menentukan jumlah kelompok beserta masing-masing kelompok. Tahap pembagian kelompok dilakukan dengan: a) Menghitung jumlah siswa, b) Menentukan jumlah kelompok siswa, c) Membagi siswa dalam kelompok, selesai membagikan kelompok guru membagikan LKS dan menyiapkan media gambar tentang sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk melakukan pengamatan. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan langkah-langkah mengerjakan LKS. Siswa dibimbing oleh guru dalam menyelesaikan LKS dengan memperhatikan gambar hewan dan tumbuhan di lingkungan

rumahku. Siswa mendiskusikan hasil dari memperhatikan gambar tersebut dalam kelompok masing-masing. Setiap ketua kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok kedepan kelas. Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang hasil yang telah mereka peroleh dari hasil menyimak gambar tersebut.

Ketiga tahap akhir pembelajaran, kegiatan pada tahap ini adalah guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan, guru menutup pelajaran dengan memberikan *post-test*, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

E. Sub-tema Hewan Dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

Adapun KD dan Indikator yang diajarkan di kelas IV SD/MI pada semester pertama (ganjil) :

Tabel 2.1. KD dan Indikator Sub-tema Hewan Dan Tumbuhan diLingkungan RumahkuKelas IV Semester I

Kompetensi Dasar	Indikator
<u>IPA</u>	
3.1 Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya	- Mendeskripsi bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya
4.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya	- Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar tumbuhan dan fungsinya.

<u>Bahasa Indonesia</u>	
<p>3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata buku</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeskripsikan hasil pengamatan pada laporan hasil pengamatan - Menemukan kosakata baku berdasarkan kamus
<u>IPS</u>	
<p>1.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p> <p>4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan - Menuliskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan

lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	
<u>PPKn</u>	
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah,sekolah dan masyarakat	- Menjelaskan sikap warga negara yang baik dalam memperlakukan tumbuhan di sekitar - Memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap tumbuhan dan hewan setelah berdiskusi
4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	

I. Deskripsi Materi Pembelajaran

I. Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya

Struktur tubuh tumbuhan terdiri atas bagian-bagian tertentu seperti akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Masing-masing bagian tumbuhan mempunyai fungsi atau kegunaan untuk kelangsungan hidup tumbuhan tersebut.

1) Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang tumbuh searah dengan gaya tarik bumi. Akar ditemukan pada bagian paling bawah batang, akar terletak didalam tanah. Beberapa tumbuhan mempunyai akar yang terletak di luar tanah, misalnya akar lutut pada tumbuhan bakau dan akar gantung pada tumbuhan beringin.

Akar terdiri atas rambut atau bulu akar dan tudung akar, bulu akar berfungsi sebagai jalan masuk air dan zat hara dari dalam tanah ke tumbuhan. Tudung akar berguna untuk melindungi akar saat menembus tanah.

Menurut bentuknya, akar dibedakan menjadi dua yaitu akar tunggang dan akar serabut. Akar tunggang tumbuh lurus ke bawah yang merupakan akar pokok kelanjutan dari batang, sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar tunggang. Akar tunggang dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping dua (*dikotil*), misalnya wortel, mangga, jeruk, durian, duku, dan anggrek.

Akar serabut adalah akar yang berukuran relatif kecil dan tumbuh dipangkal batang. Ukuran akar yang satu dengan yang lain kurang lebih sama besar dan sama panjang. Akar semacam itu dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping satu (*monokotil*), misalnya rumput, padi, jangung, tebu, kelapa dan tumbuhan yang dibiakkan melalui cangkong.

Fungsi akar adalah sebagai berikut:

- a. Akar menunjang berdirinya tumbuhan
- b. Akar menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah
- c. Akar dapat menyimpan cadangan makanan, seperti wortel dan singkong
- d. Akar digunakan untuk bernapas, misalnya akar lutut pada tanaman bakau.

Bagi manusia, akar bermanfaat sebagai sumber makanan (ubi kayu, wortel), bahan obat-obatan (jahe, kunyit) dan bumbu masakan (kunyit, laos).

2) Batang

Batang adalah bagian tumbuhan yang berguna sebagai tempat tumbuhannya daun, bunga, dan buah. Batang juga berguna untuk tempat pengangkutan air dan mineral dari akar ke seluruh tubuh tumbuhan.

Kegunaan batang adalah sebagai berikut:

- a. Batang sebagai penunjang tumbuhnya daun, bunga, dan buah.
- b. Batang sebagai pengangkut air dan garam mineral dari akar ke daun.
- c. Batang sebagai penyimpan cadangan makanan, seperti kentang dan sagu.

Bagi manusia, batang bermanfaat sebagai sumber makanan (sagu, asparagus), bahan industri (tebu, bambu), dan bahan perabot rumah tangga (jati).

3) Daun

Daun berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis. Bagian-bagian daun terdiri atas tulang daun, helai daun, tangkai daun, dan pelepah daun. Daun pisang dan daun bambu memiliki bagian daun yang lengkap.

Bentuk susunan tulang daun bermacam-macam yaitu:

- a. *Menyirip* (tulang daun menyirip dapat kita jumpai pada daun nangka, jambu, dan mangga)
- b. *Melengkung* (tulang daun melengkung dapat dijumpai pada daun sirih dan gadung)
- c. *Menjari* (tulang daun menjari dapat dijumpai pada daun peria, pepaya dan ketela pohon) dan

d. *Sejajar* (tulang daun sejajar dapat dijumpai pada padi, tebu, dan jangung)

Daun dibagi menjadi dua, yaitu daun majemuk dan daun tunggal. Daun majemuk adalah daun yang mempunyai beberapa helai daun pada tiap tangkai daunnya. Daun tunggal adalah daun yang mempunyai satu helai daun pada tiap tangkai daunnya.

Daun berguna sebagai tempat pembuatan makanan, tempat penguapan air, dan alat pernapasan tumbuhan. Bagi manusia, daun bermanfaat sebagai bahan makanan atau sayuran (daun papaya, daun singkong), obat-obatan (daun jeruk, daun jambu biji) dan rempah-rempah (daun salam).

4) Bunga

Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bunga ada yang berbau dan ada yang tidak berbau, bau yang dikeluarkan bungapun bermacam-macam. Bunga yang berbau wangi misalnya mawar, melati dan sedap malam. Bunga yang tidak berbau misalnya bungenfil dan kembang sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai. Bunga yang berbau bangkai misalnya *Rafflesia arnoldi*, yang merupakan bunga terbesar didunia. Warna bunga pun bermacam-macam, ada yang putih, kuning, merah dan ungu.

Bagian-bagian bunga adalah tangkai bunga, kelopak bunga, mahkota bunga, putik dan benang sari. Tangkai bunga menghubungkan bunga dengan batang. Kelopak bunga menghubungkan mahkota dengan bunga masih kucup. Mahkota bunga merupakan perhiasan bunga yang berwarna indah. Benang sari

dan putik terletak dalam mahkota bunga. Benang sari merupakan alat kelamin jantan, sedangkan putik merupakan alat kelamin betina.

Fungsi bunga yang utama adalah membentuk biji agar tanaman dapat melanjutkan keturunannya. Selain itu, bunga dapat digunakan manusia sebagai hiasan (bunga mawar, melati, dahlia dan lain-lain).

5) Buah

Buah adalah bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga. Buah terdiri atas tangkai buah, kulit buah, daging buah dan biji. Daging buah adalah bagian buah yang biasa dimakan. Biji biasanya terdapat ditengah-tengah buah. Ada buah yang berbiji satu, ada pula yang berbiji banyak.

Buah bermanfaat bagi tumbuhan sebagai cadangan makanan dan tempat adanya biji. Buah dapat menarik organisme lain untuk membantu menyebarkan biji, misalnya kelelawar, burung dan musang. Bagi manusia, buah sangat bermanfaat sebagai sumber vitamin dan mineral.

6) Biji

Biji merupakan hasil pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua¹⁸. Biji berkeping satu disebut monokotil, misalnya jangung dan salak. Sedangkan biji berkeping dua disebut dikotil, misalnya rambutan dan kacang kedelai. Jika biji ditanam maka akan tumbuh tanaman baru.

¹⁸Buku Siwa Kelas 4 Tema 3 *"Peduli Terhadap Mahkluk Hidup"*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiono pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang menghasilkan data berupa angka-angka dari hasil tes.¹ Sedangkan metode penelitiannya adalah metode eksperimen.

Menurut Arikunto penelitian eksperimen adalah “suatu penelitian untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenal pada subjek selidik”.² Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini *Quasi Eksperimen* dengan desain *Pre-test* dan *Post-test*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas tersebut akan diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan mengajar menggunakan metode *Problem Solving*, sedangkan kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas	TesAwal (Pretest)	Treatment	TesAkhir (Posttest)
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

¹Sugiono, *Memahami Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 59

²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Bandung: Bina, 2002), h. 207

Keterangan:

X = Perlakuan yaitu belajar dengan menerapkan metode
Problem Solving

O_1 dan O_3 = Skor *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen

O_2 dan O_4 = Skor *Pre-test* dan *Post-test* kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN Miruk Aceh Besar, penelitiannya dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017

C. Populasi dan Sampel.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV di Min Miruk dengan jumlah kelas terdiri dari 2 kelas (IVa, IVb).

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili populasi. Sampel dalam penelitian ini yang diambil *Purposive Sampling* yaitu kelas IVb sebagai kelas eksperimen yang berjumlah sebanyak 32 orang siswa, dan kelas Iva sebagai kelas kontrol yang berjumlah sebanyak 32 orang siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah penelitian terhadap kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan dan keterampilan segala kegiatan proses belajar mengajar. Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Tes yang diberikan di sini adalah *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum pembelajaran. Sedangkan *post-tets* yaitu tes yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran. Adapun bentuk soalnya pilihan ganda (*multiple choise*) yang mencakup sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

2. Penyebaran angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yaitu siswa kelas IV MIN Miruk Aceh Besar. Angket respon siswa pada peneliti ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan guru dengan penerapan metode *problem solving* dengan menggunakan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Model angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala likert, responden diminta untuk membaca setiap

pertanyaan tersebut dengan pilihan jawaban seksama lalu menjawab pertanyaan tersebut dengan pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari data dalam suatu penelitian. Adapun untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen berupa:

1. Soal tes

Tes yaitu sejumlah soal yang mencakup tentang sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Tujuan tes yaitu untuk mengetahui, mengukur, dan mendapatkan data tertulis tentang kemampuan siswa dalam memahami menguasai sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Tes yang dilakukan pada lembaran *pre-test*, untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa sebelum diajarkan dan lembaran *post-test* diberikan setelah diajarkan. Materi tes yaitu tentang sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal untuk *pre-test* dan 10 butir soal untuk *post-test*.

2. Angket Respon Siswa

Angket merupakan suatu instrument pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan secara tertulis dan diedarkan kepada seluruh siswa kelas IV MIN Miruk Aceh Besar. Dalam hal ini

angket yang digunakan adalah angket tertutup. Dimana untuk setiap pertanyaan telah tersedia jawabannya. Responden hanya dapat memilih salah satu jawaban tersebut yang dianggap sesuai dengan pengalaman mereka.³

F. Teknik Analisi Data

Tahap pengolahan data merupakan tahap paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan hasil-hasil penelitiannya, setelah semua data terkumpul, maka untuk mendeskripsikan penelitian dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan uji-t. Rumus yang digunakan dalam uji-t atau test adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata nilai kelas kontrol

S = standar deviasi

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol⁴

³Margono,S, *Metodologi Pendidikan*, (Jakarta: RinekaCipta, 2009), h.160

⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), h. 242

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pembelajaran Tematik siswa pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang diajarkan dengan metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar dengan criteria sebagai berikut:

Terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Terima H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Dengan:

$H_0: \mu_1 < \mu_2$: Hasil belajar siswa pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di lingkungan Rumahku yang belajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

$H_a: \mu_1 \geq \mu_2$: Hasil belajar siswa pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

b. Respon siswa

Analisis ini dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = frekuensi yang dijawab benar

N = jumlah soal

100% = nilai konstan

Setelah proses data tersebut dibahas dan dimasukkan kedalam tabel seperti di bawah ini yang meliputi kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:⁵

Tabel. 3.2. Kriteria Angket Respon Siswa

Angka 100	Angka	Huruf	Keterangan
80-100	8,0-10,0	A	Baik Sekali
66-79	6,6-7,9	B	Baik
56-65	5,6-6,5	C	Cukup
40-55	4,0-5,5	D	Kurang
30-39	3,0-3,9	E	Gagal

⁵Suharsimi Arikuto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 32

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN Miruk Aceh Besar yang terletak di jalan Lambaro Angan Desa Miruk Taman Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. MIN Miruk Taman berdiri pada tahun 1936 dengan kepala madrasah adalah Tengku Muhammad Hasan. Madrasah ini sudah dipimpin oleh sembilan orang, enam orang laki-laki, 3 orang perempuan, dan sekarang dipimpin oleh Bapak Anwar, S.Ag.

Adapun lokasi MIN Miruk Taman Aceh Besar berbatasan dengan:

- a. Utara dengan kebun penduduk
- b. Timur dengan kebun penduduk
- c. Selatan dengan kebun penduduk
- d. Barat dengan jalan desa

Letak bangunan MIN Miruk berada di lingkungan yang jauh dari kebisingan kendaraan, dengan demikian proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik.

Peneliti melakukan penelitian di sekolah ini mulai tanggal 02 Oktober sampai dengan 24 Oktober 2016.

1. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan penunjang bagi proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas pengajaran MIN Miruk Aceh Besar tidak terlepas dari adanya sarana dan prasarana yang memadai, sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN Miruk Aceh Besar

No	Jenis Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Dewan Guru	1
3	Ruang Perpustakaan	1
4	Ruang Kelas	13
5	Koperasi/kantin	1
6	WC	6
7	Lapangan Olah Raga	1
Jumlah		24

Sumber: Dokumentasi MIN Miruk Aceh Besar 2016

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sarana dan prasarana yang terdapat di MIN Miruk Aceh Besar sudah memadai dan mendukung proses belajar mengajar.

2. Keadaan Guru dan Karyawan

Jumlah guru dan karyawan di MIN Miruk Aceh Besar tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 33 orang. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Rincian Guru dan Karyawan MIN Miruk Aceh Besar

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Anwar, S.Ag	Kep. Madrasah	GT
2	Asmara, A.Ma	Guru Kelas	GT
3	Suraiya, S.Pd	Guru Kelas	GMPU
4	Nasriah, S.Pd	Guru Kelas	GMPU
5	Isnawati, S.Ag	Guru Kelas	GT
6	Marwida, S.Ag	Guru Kelas	GT
7	Syamsidar, S.Ag	Guru Kelas	GT

8	Drs. Syahbuddin Bukot	Guru Kelas	GT
9	Ummi Kalsum, S.Ag	Guru Kelas	GT
10	Alwi, S.Ag	Guru Kelas	GT
11	Rohani, S.Ag	Guru Kelas	GT
12	Hayatul Badri, S.Pd.I	Wakamad	GT
13	Suzanna, S.Ag	Guru Kelas	GT
14	Munzir, S.Pd	Guru Kelas	GT
15	A. Karim, S.Ag	Guru Kelas	GT
16	Mariani, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
17	Syamsidar, S.Ag	Guru Kelas	GT
18	Nurjannah, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
19	Evanauli, S.Pd	Guru Kelas	GT
20	Rosdiana, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
21	Rismidahanim, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
22	Khairani, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
23	Baihaqi, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
24	Nurma, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
25	Nur Azmi, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
26	Irwani, S.Pd.I	Guru Kelas	GT
27	Rahmawati	Tata Usaha	GT
28	Nurfuadi, S.Pd.I	Guru Kelas	GTT
29	Rosdiana, A. Md	Guru Kelas	GTT
30	Zahratul Hayati, S.Pd.I	Guru Kelas	GTT
31	SyarifahMahnidar,S.Pd.I	Guru Kelas	GTT
32	Yuliana, S.Pd.I	Guru Kelas	Bakti
33	Fadhil	Pesuruh	Bakti

Sumber: Dokumentasi MIN Miruk Aceh Besar 2016

3. Keadaan Siswa

Jumlah siswa yang belajar di MIN Miruk Aceh Besar tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan berjumlah 457 siswa, yang terdiri dari 248 laki-laki dan 209 perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Siswa MIN Miruk Aceh Besar

No	Tingkat Kelas	Jumlah Murid		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	38	41	79
2	II	53	39	92
3	III	49	48	97
4	IV	42	22	64
5	V	42	38	80
6	VI	24	21	45
Jumlah Total		248	209	457

Sumber: Dokumentasi MIN Miruk Aceh Besar 2016

B. Analisis Hasil Data Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, telah dilakukan observasi langsung ke sekolah untuk melihat situasi dan kondisi sekolah serta berkonsultasi dengan guru bidang studi pembelajaran Tematik tentang siswa yang akan diteliti. Proses pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di kelas IVa dan IVb MIN Miruk Aceh Besar pada tanggal 02 Oktober s/d 24 Oktober. Untuk mengetahui hasil belajar dan respon siswa, langkah awal yang dilakukan penulis adalah memberikan *pre-test* berupa soal dan mempersiapkan pokok bahasan yang akan dijadikan perangkat pembelajaran yaitu berupa RPP, LKS dan instrumen penelitian yang diperlukan berupa soal *pre-test*, soal *post-test* dan angket.

Sampel yang di ambil sebanyak dua kelas yaitu kelas IVb sebagai kelas eksperimen dan kelas IVa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan penerapan metode *Problem Solving* dan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran yang dibelajarkan

tanpa menggunakan metode *Problem Solving*. Kemudian pada akhir penelitian penulis memberikan *post-test* berupa soal yang bertujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah keseluruhan materi selesai dengan menerapkan metode *Problem Solving*.

Adapun uraian hasil pengolahan data terhadap *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.4

1. Hasil Belajar Siswa dibelajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan Media Gambar pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

a. Data hasil *pre-test* dan *post-test*

Data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui dengan menganalisis data hasil belajar siswa sebelum penerapan metode pembelajaran metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dan setelah penerapan metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Adapun uraian hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Table 4.4. Data Hasil Tes Awal (*Pre-Test*) dan Tes Akhir (*Post-Test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Eksperimen				Kontrol			
	Kode Siswa	Nilai <i>pre-test</i>	Kode Siswa	Nilai <i>post-test</i>	Kode Siswa	Nilai <i>pre-test</i>	Kode Siswa	Nilai <i>post-test</i>
1	X ₁	50	X ₁	80	X ₁	30	X ₁	50
2	X ₂	60	X ₂	50	X ₂	70	X ₂	80
3	X ₃	50	X ₃	80	X ₃	50	X ₃	60
4	X ₄	40	X ₄	90	X ₄	30	X ₄	40
5	X ₅	20	X ₅	70	X ₅	60	X ₅	70
6	X ₆	70	X ₆	80	X ₆	50	X ₆	70

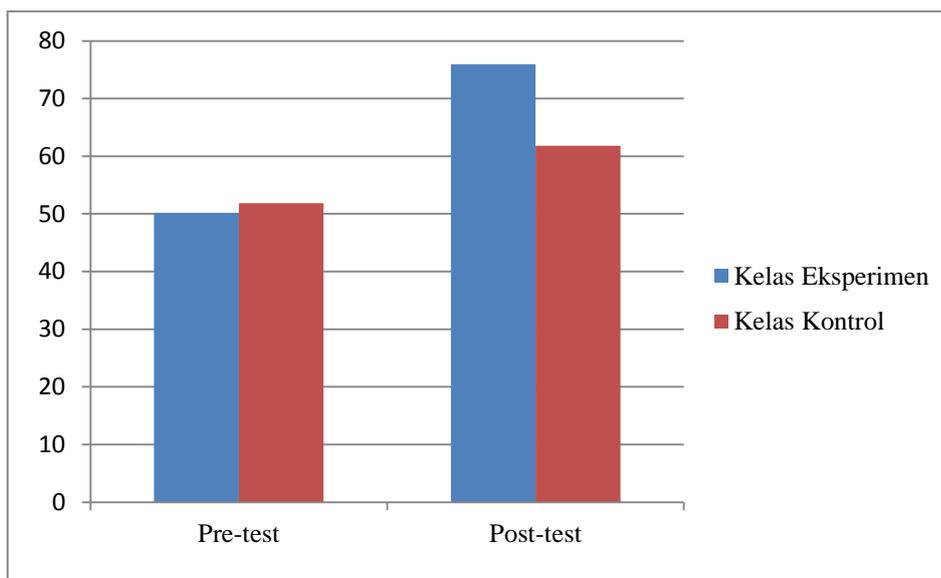
7	X ₇	30	X ₇	90	X ₇	40	X ₇	40
8	X ₈	70	X ₈	80	X ₈	60	X ₈	60
9	X ₉	60	X ₉	80	X ₉	50	X ₉	70
10	X ₁₀	50	X ₁₀	60	X ₁₀	20	X ₁₀	50
11	X ₁₁	40	X ₁₁	90	X ₁₁	40	X ₁₁	40
12	X ₁₂	60	X ₁₂	80	X ₁₂	70	X ₁₂	70
13	X ₁₃	50	X ₁₃	70	X ₁₃	60	X ₁₃	80
14	X ₁₄	60	X ₁₄	70	X ₁₄	50	X ₁₄	50
15	X ₁₅	30	X ₁₅	80	X ₁₅	50	X ₁₅	60
16	X ₁₆	40	X ₁₆	70	X ₁₆	50	X ₁₆	70
17	X ₁₇	40	X ₁₇	80	X ₁₇	60	X ₁₇	80
18	X ₁₈	60	X ₁₈	60	X ₁₈	30	X ₁₈	40
19	X ₁₉	50	X ₁₉	90	X ₁₉	50	X ₁₉	60
20	X ₂₀	40	X ₂₀	80	X ₂₀	60	X ₂₀	70
21	X ₂₁	30	X ₂₁	90	X ₂₁	50	X ₂₁	50
22	X ₂₂	40	X ₂₂	80	X ₂₂	70	X ₂₂	80
23	X ₂₃	60	X ₂₃	90	X ₂₃	50	X ₂₃	60
24	X ₂₄	70	X ₂₄	50	X ₂₄	40	X ₂₄	50
25	X ₂₅	50	X ₂₅	60	X ₂₅	60	X ₂₅	70
26	X ₂₆	20	X ₂₆	70	X ₂₆	70	X ₂₆	70
27	X ₂₇	50	X ₂₇	90	X ₂₇	50	X ₂₇	70
28	X ₂₈	70	X ₂₈	80	X ₂₈	30	X ₂₈	50
29	X ₂₉	50	X ₂₉	80	X ₂₉	70	X ₂₉	70
30	X ₃₀	60	X ₃₀	70	X ₃₀	50	X ₃₀	70
31	X ₃₁	30	X ₃₁	90	X ₃₁	60	X ₃₁	80
32	X ₃₂	70	X ₃₂	80	X ₃₂	50	X ₃₂	70
Jumlah		1.570		2.460		1.630		2.000
Rata-rata		50,15		75,96		51,84		61,81

Sumber: Data hasil penelitian siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol Tahun(2016/2017)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebanyak 50,15 lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu sebanyak 51,84. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan metode *Problem Solving* dan media gambar ini diterapkan pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, prestasi siswa kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh sebab itu peneliti memilih kelas eksperimen sebagai kelas percobaan yang akan

diterapkan metode *Problem Solving* dan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Untuk lebih jelas melihat perbandingan hasil belajar siswa pada pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada grafik 4.1 dibawah ini:



Grafik 4.4 Perbandingan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas Eksperimen dan kelas Kontrol(Tahun: 2016/2017)

b. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Hasil belajar siswa pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang dibelajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

H_a : Hasil belajar siswa pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang dibelajarkan dengan menggunakan metode

Problem Solving dan media gambar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Adapun hasil pengolahan data uji-t dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Uji *Post-Tes* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	\bar{x}	Simpangan Baku Gabungan	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	75,96	12.03	4,71	1,67
Kontrol	61,81			

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa hasil analisis terhadap rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (\bar{x}), adalah 75,96 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol (\bar{x}), adalah 61,81 dan diperoleh simpangan baku gabungan adalah 12.03 maka t_{hitung} adalah 4,71 dan t_{tabel} adalah 1,67 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,71 > 1,67$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak (lihat lampiran 8).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dengan penerapan metode *Problem Solving* dan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

2. Data Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode *Problem Solving* dan Media Gambar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa data angket respon siswa dianalisis dari hasil penyebaran angket yang dibagikan pada

siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar selesai. Adapun pernyataan angket dibagi dalam dua kategori yaitu pernyataan yang bermakna positif yaitu pernyataan yang menunjukkan siswa berminat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Problem Solving* dan media gambar. Sedangkan pernyataan yang bermakna negatif yaitu pernyataan yang menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan metode *Problem Solving* dan media gambar.

Adapun uraian hasil analisis data angket respon siswa dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa Yang Bermakna Positif

No	Pernyataan	Persentase Motivasi Siswa %			
		S	SS	TS	STS
1.	Model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan guru pada pembelajaran sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku adalah model terbaru bagi saya.	6,25	93,75	-	-
2.	Kegiatan pembelajaran pada sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku yang digunakan guru membuat saya tertarik untuk mempelajari materinya.	6,25	90,63	3,12	-
3.	Model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan pada pembelajaran sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku sangat mengesankan karna konsep saya temukan langsung.	87,5	6,25	6,25	-
4.	Saya merasa senang belajar dengan model pembelajaran yang baru diterapkan pada sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku	-	100	-	-
5.	Bekerja sama dalam kelompok dapat membantu saya memahami sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan	3,12	96,88	3,12	-

rumahku.					
7. Menurut saya model pembelajaran dan media gambar yang baru digunakan guru dapat memudahkan saya memahai pembelajaran pada sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa saya terima.	-	100	-	-	
	Jumlah	103,1	487,5	12,4	-
	Rata-rata	8,6%	40,6%	1,0%	-

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa persentase respon siswa yang bermakna positif dari enam item pernyataan yang dipertanyakan hampir seluruh siswa menjawab sangat setuju (ST) sebesar 40,6%, setuju (S) 8,4%, tidak setuju (TS) 1,0%. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Problem Solving* dengan media gambar yang diterapkan guru pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku membuat siswa berminat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa Yang Bermakna Negatif

No	Pernyataan	Persentase Motivasi Siswa %			
		S	SS	TS	STS
1.	Model pembelajaran dengan media gambar yang diterapkan pada sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku sama seperti pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya.	-	-	100	-
2.	Model dalam mengajar pada sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku yang digunakan guru sangat membingungkan.	15,62	-	84,38	

3. Mengikuti pembelajaran pada konsep sub-tema dan tumbuhan di lingkungan rumahku dengan model yang digunakan guru membuat saya tidak termotivasi dalam belajar	-	-	9,38	90,62
4. Saya mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran pada sub-tema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku dengan model pembelajaran yang digunakan guru.	9,38	-	87,5	3,12
5. Saya tidak suka dengan model pembelajaran baru yang diterapkan karna terlalu banyak kegiatan eksperimen.	3,12	-	9,38	87,5
6. Menurut saya menggunakan model pembelajaran yang baru dengan menggunakan media gambar membosankan.	-	-	100	-
Jumlah	28,1	-	390,6	181,2
Rata-rata	2,3%	-	32,6%	15,2%

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa persentase angket respon siswa yang bermakna negatif ada enam item pertanyaan yang di pertanyakan hampir seluruh siswa menjawab tidak setuju (TS) sebesar 32,6%, sangat tidak setuju (STS) 15,2%, setuju (S) 2,3%. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pembelajaran metode *Problem Solving* dengan media gambar yang diterapkan guru membingungkan bagi mereka, sehingga siswa tidak berminat dan tidak termotivasi dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil belajar siswa dibelajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan Media Gambar pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

Penerapan metode *Problem Solving* terhadap proses pembelajaran yang berlangsung akan memberikan nilai positif bagi siswa, karena siswa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya.

Penerapan pembelajaran metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar yang merupakan suatu metode dan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, dimana siswa diberi kesempatan dalam memecahkan masalah yang dianggap sulit, sehingga membangkitkan gairah minat belajar siswa untuk mempelajari materi yang telah disajikan melalui media gambar. Kelebihan dari metode *Problem Solving* ini yaitu dapat merangsang perkembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya siswa banyak melibatkan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahannya.¹Pembelajaran metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang didapatkan siswa dalam proses pembelajaran lebih bermakna, karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran dengan media gambar dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, pembelajaran lebih menarik perhatian siswa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, serta materi pembelajaran lebih

¹Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 93

jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media gambar merupakan media yang mempunyai unsur gambar. Untuk dapat memecahkan masalah, maka media gambar ini sangat membantu siswa dalam mencari solusi pemecahannya, karena sifat gambar yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, dan media gambar paling dekat dengan dunia anak yang masih menyenangi gambar-gambar yang menarik. Pengaplikasian metode *Problem Solving* berbantuan media gambar dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampain materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran media gambar adalah sarana dan prasarana yang menyerapkan melalui pandangan yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.²Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada kelas eksperimen siswa terlihat sangat fokus dalam mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru terkait dengan sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dengan menggunakan media gambar siswa secara langsung dapat melihat apa saja bagian-bagian yang terdapat pada tumbuhan serta fungsinya.

Untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami sub-tema Hewan dan Tumbuhan dilingkungan Rumahku maka penulis mengadakan tes, tes ini diadakan dalam dua tahap yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum proses belajar mengajar. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

²Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Citra Aditya Bakti, 1986), h. 43

materi dapat dikuasi oleh siswa. *Post-test* adalah tes yang dilakukan setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan intelektual (tingkat penguasaan materi) siswa.

Berdasarkan data yang yang diperoleh dan setelah melalui proses pengolahan data, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *Pre-test* yang diperoleh kelas Eksperimen 50,15 dan kelas Kontrol 51,84. Setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata *Post-test* kelas Eksperimen 75,96, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 61,81.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 4,71$ dan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 62$, dengan cara interpolasi diperoleh $t_{(0,95)(50)} = 1,67$ sehingga diperoleh $t_{hit} > t_{tab}$, hasil ini jelas ada dalam daerah penolakan H_0 hasil belajar siswa pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang belajarkan dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar tidak berpengaruh jika dibandingkan dengan yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*.

Pembelajaran pada kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan metode *Problem Solving*, hasil belajar siswa lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol siswa mencoba memahami materi dengan penjelasan guru, sebenarnya sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku materi yang membutuhkan pembuktian. Pembelajaran pada kelas kontrol tidak dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang bisa mengembangkan minat dan motivasi belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada kelas kontrol, pada saat pembelajaran hanya sebagian kecil siswa

yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran ada siswa yang sedang asyik berbicara sendiri, ada siswa yang mengantuk bahkan ada yang mengganggu kawan. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol kurang efektif dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari penjelasan diatas hendaknya setiap guru dapat memilih metode dan media sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar tercipta pembelajaran yang dapat mengembangkan hasil belajar serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan.

2. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode *Problem Solving* Dengan Menggunakan Media Gambar.

a. Hasil Analisis Angket Respon Siswa Yang Bermakna Negatif

Berdasarkan hasil analisis data ada enam item pernyataan yang di pertanyakan untuk angket respon siswa yang bermakna positif, untuk pernyataan pertama model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan guru pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku adalah model terbaru bagi saya, seluruh siswa sangat setuju menganggap bahwa model pembelajaran dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku sebesar 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan media gambar adalah model terbaru bagi mereka.

Pernyataan yang kedua kegiatan pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang digunakan guru membuat saya tertarik untuk mempelajari materinya, seluruh siswa sangat setuju menganggap bahwa

kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku membuat mereka tertarik untuk mempelajarinya sebesar 90,63%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku membuat siswa mempelajarinya.

Pernyataan yang ketiga model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku sangat mengesankan karna konsep saya temukan langsung, seluruh siswa setuju menganggap bahwa model pembelajaran dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang diterapkan guru sangat mengesankan karna konsepnya saya temukan langsung sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan media gambar sangat mengesankan bagi mereka dan konsep pembelajarannya bisa ditemukan langsung.

Pernyataan yang keempat saya merasa senang belajar dengan model pembelajaran yang baru diterapkan pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, seluruh siswa sangat setuju menganggap bahwa model pembelajaran baru yang diterapkan guru pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku membuat siswa senang dengan pembelajaran tersebut sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa mereka senang terhadap model pembelajaran baru yang diterapkan oleh guru.

Pernyataan yang kelima bekeja sama dalam kelompok dapat membantu saya memahami sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku,

seluruh siswa sangat setuju menganggap bahwa bekerja sama dalam kelompok dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bekerja sama dalam kelompok memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pernyataan yang keenam menurut saya model pembelajaran dan media gambar yang baru digunakan guru dapat memudahkan saya memahami pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa saya terima, seluruh siswa sangat setuju menganggap bahwa model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan guru dapat memudahkan saya dalam memahami pelajaran dibandingkan dengan pelajaran yang biasa saya terima sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan media gambar yang diterapkan guru dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dibandingkan dengan pelajaran yang biasa diterima.

Dari data diatas dapat diketahui bahwa cara guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar dengan demikian banyak siswa yang berminat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar, adapun persentase yang menjawab sangat setuju (SS) sebesar 40,6%, setuju (S) 2,3%, tidak setuju (TS) 15,2%, sangat tidak setuju (STS) tidak ada.

b. Hasil Angket Respon Siswa Yang Bermakna Negatif

Adapun hasil analisis data dari enam item pernyataan yang dipertanyakan untuk angket respon siswa yang bermakna negatif, untuk pernyataan pertama model pembelajaran dengan media gambar yang diterapkan pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku sama seperti pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya, seluruh siswa tidak setuju menganggap bahwa model pembelajaran dengan media gambar yang diterapkannya itu tidak sama seperti pembelajaran sebelumnya sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan media gambar adalah hal baru bagi mereka.

Pernyataan yang kedua, model dalam mengajar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang digunakan guru sangat membingungkan, seluruh siswa tidak setuju menganggap bahwa model pembelajaran yang diterapkan guru membingungkan sebesar 84,38%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Pernyataan yang ketiga mengikuti pembelajaran pada konsep sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dengan model yang digunakan guru membuat saya tidak termotivasi dalam belajar, seluruh siswa sangat tidak setuju menganggap bahwa konsep pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang digunakan guru membuat siswa termotivasi dalam belajar sebesar 90,62%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru membuat siswa tertarik dalam mengikuti

pembelajaran pada konsep sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Pernyataan yang keempat, saya mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dengan model pembelajaran yang digunakan guru, seluruh siswa tidak setuju menganggap bahwa pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku yang digunakan guru mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah siswa mengikuti pembelajaran yang diterapkan oleh guru melalui model pembelajaran *problem solving* dengan media gambar, siswa lebih mudah memahami pembelajaran pada sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Pernyataan yang kelima saya tidak suka dengan model pembelajaran baru yang diterapkan karena terlalu banyak kegiatan eksperimen, seluruh siswa sangat tidak setuju menganggap bahwa model pembelajaran baru yang diterapkan guru terlalu banyak kegiatan eksperimen sebesar 87,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyukai terhadap pembelajaran yang diterapkan guru dengan kegiatan eksperimen karena kegiatan ini sangat menantang bagi mereka.

Pernyataan yang keenam menurut saya menggunakan model pembelajaran yang baru dengan menggunakan media gambar membosankan, seluruh siswa tidak setuju menganggap bahwa model pembelajaran baru dengan menggunakan media gambar membosankan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode *Problem Solving* dan media gambar yang diterapkan guru membuat siswa senang belajar dengan pembelajaran tersebut.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa cara guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar dengan demikian banyak siswa yang berminat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* dan media gambar, adapun persentase yang menjawab tidak setuju (TS) sebesar 32,6%, sangat tidak setuju (STS) sebesar 15,2%, setuju (S) sebesar 2,3%.

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan tentang pengaruh penerapan metode *Problem Solving* dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan Metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar dimana dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,71 > 1,67$.
2. Penerapan Metode *Problem Solving* dengan media gambar pada pembelajaran sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku juga berpengaruh terhadap respon siswa di kelas IV MIN Miruk Aceh Besar dimana dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi belajar dengan menggunakan metode *Problem Solving* dengan media gambar, hasil dari persentase yang setuju untuk angket respon siswa yang bermakna positif sebanyak 40,6% dan hasil persentase yang tidak setuju untuk bermakna negatif sebanyak 32,6%.

B. SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peneliti ini maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Dalam proses belajar mengajar lebih baik guru memberikan masalah yang sesuai dengan materi, supaya siswa lebih terangsang untuk berfikir dan lebih aktif, sehingga yang lebih aktif dikelas adalah siswa, guru hanya sebagai fasilitator saja.
2. Berdasarkan hasil yang dicapai dalam penelitian ini, perlu adanya penelitian lanjut untuk mengetahui pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar siswa pada materi lainnya. Sehingga bisa mengukur secara lebih luas sejauh mana metode *problem solving* dapat dikembangkan dalam pembelajaran tematik pada materi sub-tema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 1997. *Media-media Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arief S. Sadiman dan dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Buku Siswa Kelas 4 Tema 3 “*Peduli Terhadap Mahkluk Hidup*”, Kementerian Pendidikan dan Keudayaan RI
- Dimiyati, Moedjiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kamal Ibrahim Barari. *ta’limul lughot ajnawiyah lidauraot tadrisiyah al- maksyafah*. (bairut: daarul fikr,tt)
- Margono,S. 2009. *Metodologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Made wena. 2009. *Stategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mahmud, Tedi Priadi. 2005. *Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: Sahifa
- Nana Sudjana. 1995. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: Citra Aditya Bakti
- Oemar Hamalik. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Askara
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Siti Rahayu. 1989. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Pembahagiannya*. Jogjakarta: UGM press

- Sugiono. 2009. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Bina
- Suharsimi Arikunto. 2004. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Safitri Rochmani, “Penggunaan *Media Gambar* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas V Di Sd Tripusaka Surakarta”, Jurnal Program Diploma III Bahasa China (Pdf. Diakses 4 Agustus 2016) Universitas Sebelas Maret.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yokyakarta: IKIP
- Sukewi. 1994. *Proses Belajar Mengajar*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2002. *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2006. *Stategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2010. *Stategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- W.Gulo. 2002. *Stategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran beriontasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: Un.08/FTK/KP.07.6/8976/2016

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi;
- Mengingat** : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang perubahan atas peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Judul Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 18 Februari 2016.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1. Wati Oviana, M.Pd | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Andriansyah, M.S.Ed | Sebagai pembimbing kedua |

Untuk Membimbing Skripsi:

Nama : Riski Andrianti
Nim : 201223442
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN Miruk Aceh Besar

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2016;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2016/2017
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 7 September 2016 .

An. Rektor,
Dekan,


Dr. Mujiburrahman, M.Ag
NIP. 197109082001121001





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Un.08/TU-FTK/ TL.00/ 10181 / 2016

Banda Aceh, 14 Oktober 2016

Mohon Izin untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon
saudara memberi izin dan bantuan kepada:

Nama : Riski Andrianti
NIM : 201 223 442
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
Alamat : Lr. Gajah Rukoh

mengumpulkan data pada:

Miruk Aceh Besar

rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah
Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan
Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN Miruk Aceh Besar**

manlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan
kasih.



An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali, S.Pd.I., MM
NIP. 196907032002121001



KEMENTERIAN AGAMA RI
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
MIRUK**

KECAMATAN DARUSSALAM- ACEH BESAR
Jl.Lambaro Angan Desa Miruek Taman No. Tel. 06517551688
Darussalam 23373

Miruk, 25 Oktober 2016

No Surat : Mi.01./04/18/KP.01.01/237/2016
Lampiran : -
Hal : Persetujuan selesai penelitian

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry
Darussalam Banda Aceh

Sehubungan dengan surat saudara nomor : Un.08/TU-FTK/TL.00/10181/2016 Perihal mohon izin untuk mengumpulkan data menyusun Skripsi, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Riski Andrianti
Nim : 201223442
Fak/ Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar– Raniry
Darussalam / PGMI
Alamat : Lr. Gajah Rukoh

Telah selesai melaksanakan tugas penelitian pada tanggal 22 dan 24 Oktober 2016 dalam rangka Menyelesaikan Skripsi dengan judul **'Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN Miruk Aceh Besar.**

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan seperlunya.



Miruk, 25 Oktober 2016
Kepala sekolah

Anwar, S.Ag
NIP. 197006031999051001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN Miruk
Kelas / Semester : IV / 1
Tema (3) : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub tema (1) : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit (1 X Pertemuan)
Pertemuan Pb : 3

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**IPA**

- 3.1 Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya
- 4.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

IPS

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

PPkn

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

C. Indikator**IPA**

- 3.1.1 Mendeskripsikan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya
- 4.1.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar tumbuhan dan fungsinya

Bahasa Indonesia

- 3.1.1 Mendeskripsikan hasil pengamatan pada laporan hasil pengamatan
- 4.1.1 Menemukan kosakata baku berdasarkan kamus

IPS

- 4.5.1 Menjelaskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan
- 4.5.2 Menuliskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan

PPkn

- 3.2.1 Menjelaskan sikap warga negara yang baik dalam memperlakukan tumbuhan di sekitar.
- 4.2.1 Memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap tumbuhan dan hewan setelah berdiskusi

D. Deskripsi Materi Pembelajaran

I. Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya

Struktur tubuh tumbuhan terdiri atas bagian-bagian tertentu seperti akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Masing-masing bagian tumbuhan mempunyai fungsi atau kegunaan untuk kelangsungan hidup tumbuhan tersebut.

1) Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang tumbuh searah dengan gaya tarik bumi. Akar ditemukan pada bagian paling bawah batang, akar terletak di dalam tanah. Beberapa tumbuhan mempunyai akar yang terletak di luar tanah, misalnya akar lutut pada tumbuhan bakau dan akar gantung pada tumbuhan beringin.

Akar terdiri atas rambut atau bulu akar dan tudung akar, bulu akar berfungsi sebagai jalan masuk air dan zat hara dari dalam tanah ketumbuhan. Tudung akar berguna untuk melindungi akar saat menembus tanah.

Menurut bentuknya, akar dibedakan menjadi dua yaitu akar. Akar tunggang tumbuh lurus kebawah yang merupakan akar pokok kelanjutan dari batang, sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar tunggang.

Akar tunggang dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping dua (*dikotil*), misalnya wortel, mangga, jeruk, durian, duku, dan anggrek. Akar serabut adalah akar yang berukuran relatif kecil dan tumbuh dipangkal batang. Ukuran akar yang satu dengan yang lain kurang lebih sama besar dan sama panjang. Akar semacam itu dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping satu (*monokotil*), misalnya rumput, padi, jangung, tebu, kelapa dan tumbuhan yang dibiakkan melalui cangkong.

Fungsi akar adalah sebagai berikut:

- a. Akar menunjang berdirinya tumbuhan
- b. Akar menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah
- c. Akar dapat menyimpan cadangan makanan, seperti wortel dan singkong
- d. Akar digunakan untuk bernapas, misalnya akar lutut pada tanaman bakau.

Bagi manusia, akar bermanfaat sebagai sumber makanan (ubi kayu, wortel), bahan obat-obatan (jahe, kunyit) dan bumbu masakan (kunyit, laos).

2) Batang

Batang adalah bagian tumbuhan yang berguna sebagai tempat tumbuhnya daun, bunga, dan buah. Batang juga berguna untuk tempat pengangkutan air dan mineral dari akar ke seluruh tubuh tumbuhan.

Kegunaan batang adalah sebagai berikut:

- a. Batang sebagai penunjang tumbuhnya daun, bunga, dan buah.
- b. Batang sebagai pengangkut air dan garam mineral dari akar ke daun.
- c. Batang sebagai penyimpan cadangan makanan, seperti kentang dan sagu.

Bagi manusia, batang bermanfaat sebagai sumber makanan (sagu, asparagus), bahan industri (tebu, bambu), dan bahan perabot rumah tangga (jati).

3) Daun

Daun berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis. Bagian-bagian daun terdiri atas tulang daun, helai daun, tangkai daun, dan pelepah daun. Daun pisang dan daun bambu memiliki bagian daun yang lengkap.

Bentuk susunan tulang daun bermacam-macam yaitu:

- a. *Menyirip* (tulang daun menyirip dapat kita jumpai pada daun nangka, jambu, dan mangga)
- b. *Melengkung* (tulang daun melengkung dapat dijumpai pada daun sirih dan gadung)
- c. *Menjari* (tulang daun menjari dapat dijumpai pada daun peria, papaya dan ketela pohon) dan,
- d. *Sejajar* (tulang daun sejajar dapat dijumpai pada padi, tebu, dan jangung)

Daun dibagi menjadi dua, yaitu daun majemuk dan daun tunggal. Daun majemuk adalah daun yang mempunyai beberapa helai daun pada tiap tangkai daunnya. Daun tunggal adalah daun yang mempunyai satu helai daun pada tiap tangkai daunnya.

Daun berguna sebagai tempat pembuatan makanan, tempat penguapan air, dan alat pernapasan tumbuhan. Bagi manusia, daun bermanfaat sebagai bahan makanan atau sayuran (daun papaya, daun ingkong), obat-obatan (daun jeruk, daun jambu biji) dan rempah-rempah (daun salam).

4) Bunga

Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bunga ada yang berbau dan ada yang tidak berbau, bau yang dikeluarkan bungapun bermacam-macam. Bunga yang berbau wangi misalnya mawar, melati dan sedap malam. Bunga yang tidak berbau misalnya bungenfil dan kembang sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai. Bunga yang berbau bangkai misalnya *Rafflesia arnoldi*, yang merupakan bunga terbesar di dunia. Warna bunga pun bermacam-macam, ada yang putih, kuning, merah dan ungu.

Bagian-bagian bunga adalah tangkai bunga, kelopak bunga, mahkota bunga, putik dan benang sari. Tangkai bunga menghubungkan bunga dengan batang. Kelopak bunga menghubungkan mahkota dengan bunga masih kucup. Mahkota bunga merupakan perhiasan bunga yang berwarna indah. Benang sari dan putik terletak dalam mahkota bunga. Benang sari merupakan alat kelamin jantan, sedangkan putik merupakan alat kelamin betina.

Fungsi bunga yang utama adalah membentuk biji agar tanaman dapat melanjutkan keturunannya. Selain itu, bunga dapat digunakan manusia sebagai hiasan (bunga mawar, melati, dahlia dan lain-lain).

5) Buah

Buah adalah bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga. Buah terdiri atas tangkai buah, kulit buah, daging buah dan biji. Daging buah adalah bagian buah yang biasa dimakan. Biji biasanya terdapat ditengah-tengah buah. Ada buah yang berbiji satu, ada pula yang berbiji banyak.

Buah bermanfaat bagi tumbuhan sebagai cadangan makanan dan tempat adanya biji. Buah dapat menarik organis melain untuk membantu menyebarkan biji, misalnya kelelawar, burung dan musang. Bagi manusia, buah sangat bermanfaat sebagai sumber vitamin dan mineral.

6) Biji

Biji merupakan hasil pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua. Biji berkeping satu disebut monokotil, misalnya jangung dan salak. Sedangkan biji berkeping dua disebut dikotil, misalnya rambutan dan kacang kedelai. Jika biji ditanam maka akan tumbuh tanaman baru.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Problem Solving*
- Media : Gambar
- Metode : Tanya jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan.

F. Materi Ajar

- IPA : Bagian Tubuh Hewan, Tumbuhan dan Fungsinya
- Bahasa indonesia : Mendeskripsikan laporan hasil pengamatan
- IPS : Interaksi manusia dengan lingkungan alam
- PPkn : Kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

➤ 3 x 35 (untuk 2x pertemuan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. 2. Mengabsen kehadiran siswa. 3. Membuat apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar dengan mengajukan pertanyaan pernahkah kalian melihat tumbuhan? 4. Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang yang terkait dengan tema seperti menanyakan kalian tahu tidak fungsi dari setiap bagian tumbuhan, apa yang harus kita lakukan supaya tumbuhan tumbuh dengan subur? 5. Menyampaikan kompetensi dan manfaat tema pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari 6. Guru memberikan soal <i>pre test</i> 	15 menit
Inti	a. Memahami masalah	
	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok 8. Guru menampilkan gambar di depan kelas tentang tumbuhan serta menunjukkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (<i>Mengamati</i>) 	

	<p>9. Siswa mengamati gambar tubuh hewan dan tumbuhan (<i>Mengamati</i>)</p> <p>10. Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar yang telah diamati siswa dan memberi pendapat tentang masalah yang telah di berikan oleh guru (<i>Menanya</i>)</p> <p>11. Salah satu dari kelompok mereka, diminta maju kedepan untuk menunjukkan bagian-bagian yang ada pada tumbuhan.</p>	75 menit
	b. Merencanakan Pemecahan	
	<p>12. Siswa dalam kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagiakan oleh guru (<i>Mencoba</i>)</p> <p>13. Siswa dengan bimbingan guru merencanakan penyelesaian masalah tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (<i>Menalar</i>)</p>	
	c. Menyelesaikan masalah	
	14. Meminta kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikan soal yang ada dalam LKS	
	d. Memeriksa kembali hasil yang di peroleh	
	15. Setelah selesai, meminta kepada masing-masing kelompok untuk memeriksa kembali hasil kerjanya dan salah satu dari perwakilan kelompok maju kedepan kelas untuk mempersentasikan hasil dari	

	<p>kerja kelompok mereka (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>16. Siswa yang lain mengamati dan menanggapi hasil kerja kelompok mereka kepada guru/ teman yang lain.</p> <p>17. Memberikan soal <i>post test</i></p>	
	e. Menarik kesimpulan	
Penutup	<p>18. Siswa dengan bimbingan guru, merumuskan kesimpulan dengan menjawab pertanyaan yang telah ditemukan di awal pembelajaran</p> <p>19. Pada akhir pembelajaran guru mengajukan pertanyaan sebagai acuan mereka menemukan kesimpulan atas tema peduli terhadap makhluk hidup.</p> <p>20. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa</p> <p>21. Menutup pembelajaran dengan berdoa</p> <p>22. Salam penutup</p>	15 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur)
- b. Penilaian pengetahuan : Pilihan ganda (multiple choice) sebanyak 10 soal

2. Bentuk Instrumen (data terlampir)

I. Media, Alat dan Sumber Belajar

- a. Media : LKS, buku guru, buku siswa, gambar
- b. Alat : Spidol, dan Papan tulis
- c. Sumber :
- Buku Guru kelas IV tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2013.
 - Buku siswa kelas IV tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
 - Buku KTSP Jelajah IPA kelas IV SD, Jakarta: Yudhistira

Mengetahui :

Banda Aceh, 02 Oktober 2016

Guru Pengamat

Peneliti

Evanauli, S.pd
NIP: 197006031999051001

Riski Andrianti
NIM: 201223442

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN Miruk

Kelas / Semester : IV / 1

Tema(3) : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub tema (1) : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit (1 X Pertemuan)

Pertemuan Pb : 3

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar**IPA**

3.1 Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya

4.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya

Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

PPkn

3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat

4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

C. Indikator**IPA**

- 3.1.1 Mendeskripsikan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya
- 4.1.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar tumbuhan dan fungsinya

Bahasa Indonesia

- 3.1.1 Mendeskripsikan hasil pengamatan pada laporan hasil pengamatan
- 4.1.1 Menemukan kosakata baku berdasarkan kamus

IPS

- 4.5.1 Menjelaskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan
- 4.5.2 Menuliskan hubungan antara hewan dengan tumbuhan dan manusia dengan tumbuhan

PPkn

- 3.2.1 Menjelaskan sikap warga negara yang baik dalam memperlakukan tumbuhan di sekitar.
- 4.2.1 Memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap tumbuhan dan hewan setelah berdiskusi

D. Deskripsi Materi Pembelajaran

I. Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya

Struktur tubuh tumbuhan terdiri atas bagian-bagian tertentu seperti akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Masing-masing bagian tumbuhan mempunyai fungsi atau kegunaan untuk ke langsung hidup tumbuhan tersebut.

1) Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang tumbuh searah dengan gaya tarik bumi. Akar ditemukan pada bagian paling bawah batang, akar terletak di dalam tanah. Beberapa tumbuhan mempunyai akar yang terletak di luar tanah, misalnya akar lutut pada tumbuhan bakau dan akar gantung pada tumbuhan beringin.

Akar terdiri atas rambut atau bulu akar dan tudung akar, bulu akar berfungsi sebagai jalan masuk air dan zat hara dari dalam tanah ketumbuhan. Tudung akar berguna untuk melindungi akar saat menembus tanah.

Menurut bentuknya, akar di bedakan menjadi dua yaitu akar. Akar tunggang tumbuh lurus kebawah yang merupakan akar pokok kelanjutan dari batang, sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar tunggang.

Akar tunggang di miliki oleh tumbuhan biji berkeping dua (*dikotil*), misalnya wortel, mangga, jeruk, durian, duku, dan anggrek. Akar serabut adalah akar yang berukuran relatife kecil dan tumbuh di pangkal batang. Ukuran akar yang satu dengan yang lain kurang lebih sama besar dan sama panjang. Akar semacam itu dimiliki oleh tumbuhan biji berkeping satu (*monokotil*), misalnya rumput, padi, jangung, tebu, kelapa dan tumbuhan yang di biakkan melalui cangkong.

Fungsi akar adalah sebagai berikut:

- a. Akar menunjang berdirinya tumbuhan
- b. Akar menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah
- c. Akar dapat menyimpan cadangan makanan, seperti wortel dan singkong
- d. Akar digunakan untuk bernapas, misalnya akar lutut pada tanaman bakau.

Bagi manusia, akar bermanfaat sebagai sumber makanan (ubi kayu, wortel), bahan obat-obatan (jahe, kunyit) dan bumbu masakan (kunyit, laos).

2) Batang

Batang adalah bagian tumbuhan yang berguna sebagai tempat tumbuhnya daun, bunga, dan buah. Batang juga berguna untuk tempat pengangkutan air dan mineral dari akar ke seluruh tubuh tumbuhan.

Kegunaan batang adalah sebagai berikut:

- a. Batang sebagai penunjang tumbuhnya daun, bunga, dan buah.
- b. Batang sebagai pengangkut air dan garam mineral dari akar ke daun.
- c. Batang sebagai penyimpan cadangan makanan, seperti kentang dan sagu.

Bagi manusia, batang bermanfaat sebagai sumber makanan (sagu, asparagus), bahan industri (tebu, bambu), dan bahan perabot rumah tangga (jati).

3) Daun

Daun berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis. Bagian-bagian daun terdiri atas tulang daun, helai daun, tangkai daun, dan pelepah daun. Daun pisang dan daun bambu memiliki bagian daun yang lengkap.

Bentuk susunan tulang daun bermacam-macam yaitu:

- a. *Menyirip* (tulang daun menyirip dapat kita jumpai pada daun nangka, jambu, dan mangga)
- b. *Melengkung* (tulang daun melengkung dapat di jumpai pada daun sirih dan gadung)
- c. *Menjari* (tulang daun menjari dapat di jumpai pada daun peria, pepaya dan ketela pohon) dan,
- d. *Sejajar* (tulang daun sejajar dapat di jumpai pada padi, tebu, dan jangung)

Daun di bagi menjadi dua, yaitu daun majemuk dan daun tunggal. Daun majemuk adalah daun yang mempunyai beberapa helai daun pada tiap tangkai daunnya. Daun tunggal adalah daun yang mempunyai satu helai daun pada tiap tangkai daunnya.

Daun berguna sebagai tempat pembuatan makanan, tempat penguapan air, dan alat pernapasan tumbuhan. Bagi manusia, daun bermanfaat sebagai bahan makanan atau sayuran (daun pepaya, daun singkong), obat-obatan (daun jeruk, daun jambu biji) dan rempah-rempah (daun salam).

4) Bunga

Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bunga ada yang berbau dan ada yang tidak berbau, bau yang dikeluarkan bunga pun bermacam-macam. Bunga yang berbau wangi misalnya mawar, melati dan sedap malam. Bunga yang tidak berbau misalnya bугenfil dan kembang sepatu. Ada pula bunga yang baunya seperti bangkai. Bunga yang berbau bangkai misalnya *Rafflesia arnoldi*, yang merupakan bunga terbesar didunia. Warna bunga pun bermacam-macam, ada yang putih, kuning, merah dan ungu.

Bagian-bagian bunga adalah tangkai bunga, kelopak bunga, mahkota bunga, putik dan benang sari. Tangkai bunga menghubungkan bunga dengan batang. Kelopak bunga menghubungkan mahkota dengan bunga masih kucup. Mahkota bunga merupakan perhiasan bunga yang berwarna indah. Benang sari dan putik terletak dalam mahkota bunga. Benang sari merupakan alat kelamin jantan, sedangkan putik merupakan alat kelamin betina.

Fungsi bunga yang utama adalah membentuk biji agar tanaman dapat melanjutkan keturunannya. Selain itu, bunga dapat digunakan manusia sebagai hiasan (bunga mawar, melati, dahlia dan lain-lain).

5) Buah

Buah adalah bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga. Buah terdiri atas tangkai buah, kulit buah, daging buah dan biji. Daging buah adalah bagian buah yang biasa dimakan. Biji biasanya terdapat ditengah-tengah buah. Ada buah yang berbiji satu, ada pula yang berbiji banyak.

Buah bermanfaat bagi tumbuhan sebagai cadangan makanan dan tempat adanya biji. Buah dapat menarik organisme lain untuk membantu menyebarkan biji, misalnya kelelawar, burung dan musang. Bagi manusia, buah sangat bermanfaat sebagai sumber vitamin dan mineral.

6) Biji

Biji merupakan hasil pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua. Biji berkeping satu disebut monokotil, misalnya jangung dan salak. Sedangkan biji berkeping dua disebut dikotil, misalnya rambutan dan kacang kedelai. Jika biji ditanam maka akan tumbuh tanaman baru.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Metode : Tanya jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan.
- Media : Gambar

F. Materi Ajar

- IPA : Bagian Tubuh Hewan, Tumbuhan dan Fungsinya
- Bahasa Indonesia : Mendeskripsikan laporan hasil pengamatan
- IPS : Interaksi manusia dengan lingkungan alam
- PPkn : Kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

➤ 3 x 35 (untuk 2x pertemuan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. 2. Mengabsen kehadiran siswa. 3. Membuat apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum belajar dengan mengajukan pertanyaan pernahkah kalian melihat tumbuhan? 4. Memotivasikan peserta didik dengan mengajukan pertanyaan menantang yang terkait dengan tema seperti menanyakan kalian tahu tidak fungsi dari setiap bagian tumbuhan, apa yang harus kita lakukan supaya tumbuhan tumbuh dengan subur? 5. Menyampaikan kompetensi dan manfaat tema pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari 6. Guru memberikan soal <i>pre test</i> 	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menampilkan gambar di depan kelas tentang tumbuhan serta menunjukkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (<i>Mengamati</i>) 8. Siswa mengamati gambar tumbuhan dan fungsinya (<i>Mengamati</i>) 	

	<p>9. Guru dan siswa saling bertanya jawab seputar gambar yang telah diamati siswa dan memberi pendapat tentang masalah yang telah di berikan oleh guru <i>(Menanya)</i></p> <p>10. Salah satu dari kelompok mereka, diminta maju kedepan untuk menunjukkan bagian-bagian yang ada pada tumbuhan.</p> <p>11. Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan oleh guru <i>(Mencoba)</i></p> <p>12. Meminta kepada masing-masing untuk menyelesaikan soal yang ada dalam LKS</p> <p>13. Meminta kepada masing-masing kelompok untuk memeriksa kembali hasil kerjanya dan salah satu dari mereka maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil dari kerja mereka <i>(Mengkomunikasikan)</i></p> <p>14. Siswa yang lain mengamati dan menanggapi hasil kerja mereka</p> <p>15. Memberikan soal <i>post-test</i></p>	75 Menit
--	---	-----------------

Penutup	<p>16. Siswa dengan bimbingan guru, merumuskan kesimpulan dengan menjawab pertanyaan yang telah ditemukan di awal pembelajaran</p> <p>17. Pada akhir pembelajaran guru mengajukan pertanyaan sebagai acuan mereka menemukan kesimpulan dengan subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku</p> <p>18. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa</p> <p>19. Menutup pembelajaran dengan berdoa</p> <p>20. Salam penutup</p>	15 Menit
----------------	---	-----------------

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap spiritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur)
- Penilaian pengetahuan : Pilihan ganda (multiple choise) sebanyak 10 soal

2. Bentuk Instrumen (data terlampir)

I. Media, Alat dan Sumber Belajar

- Media : LKS, buku guru, bukusiswa, gambar
- Alat : Spidol, dan Papan tulis
- Sumber :

- Buku Guru kelas IV tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI 2013.

- Buku siswa kelas IV tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”,
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Buku KTSP Jelajah IPA kelas IV SD, Jakarta: Yudhistira

Mengetahui :

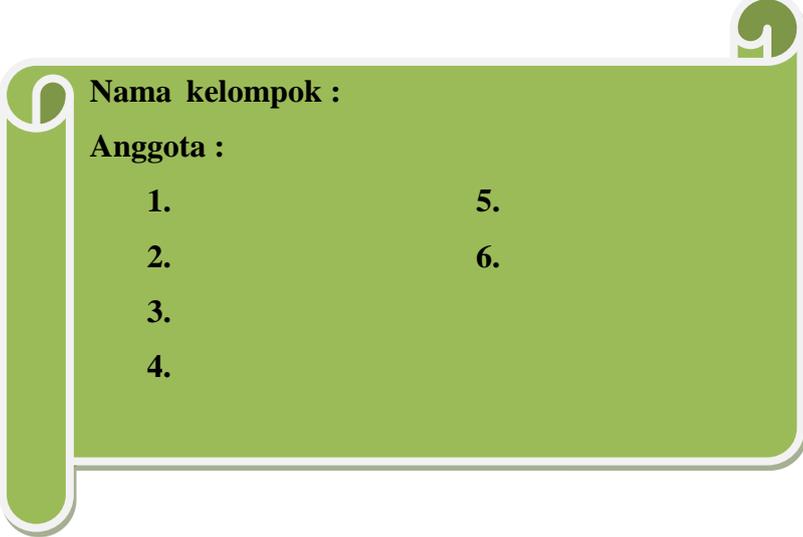
Banda Aceh, 24 Oktober 2016

Guru Pengamat

Peneliti

Evanauli, S.pd
NIP: 197512292007102001

RiskiAndrianti
NIM: 201223442

LKS (Lembar Kerja Siswa)

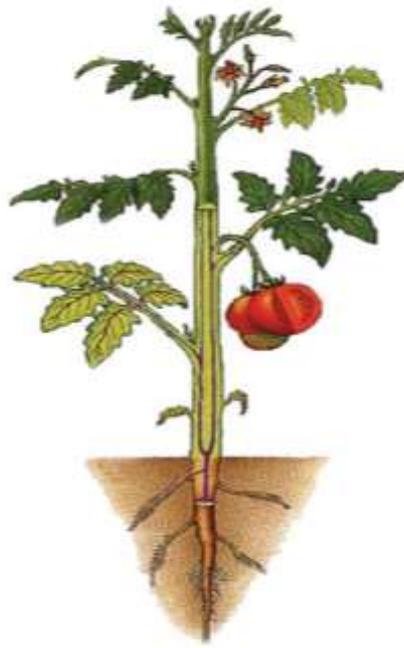
Nama kelompok :

Anggota :

1.	5.
2.	6.
3.	
4.	

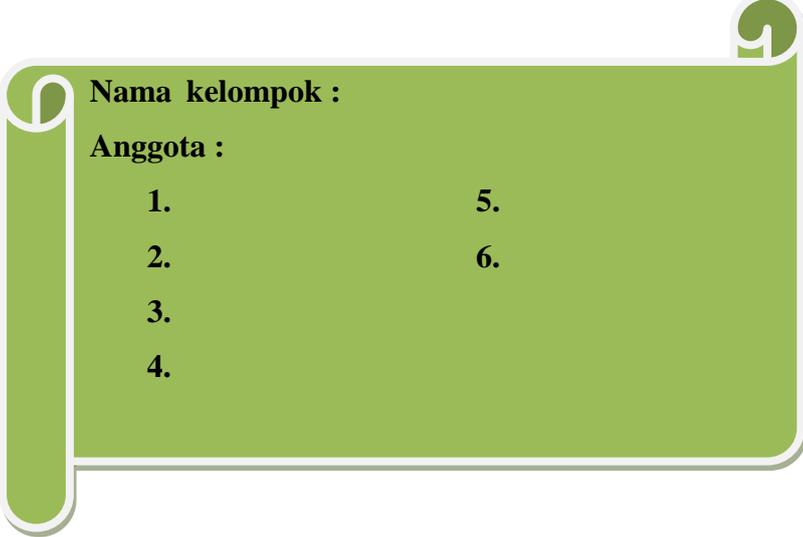
A. Petunjuk

1. Bacalah basmallah sebelum mengerjakan tugas
2. Tulislah kelompok serta anggota-anggota kelompok pada tempat yang tersedia.
3. Amatilah gambar yang ada di LKS, diskusilah dengan teman kelompokmu.
4. Lengkapilah tabel berikut tentang bagian-bagian yang di miliki oleh akar, batang, bunga dan buah serta fungsinya.



No	Bagian-bagian Tumbuhan	Kegunaannya	Fungsinya
1.			
2.			

3.			
4.			
5.			

LKS (Lembar Kerja Siswa)

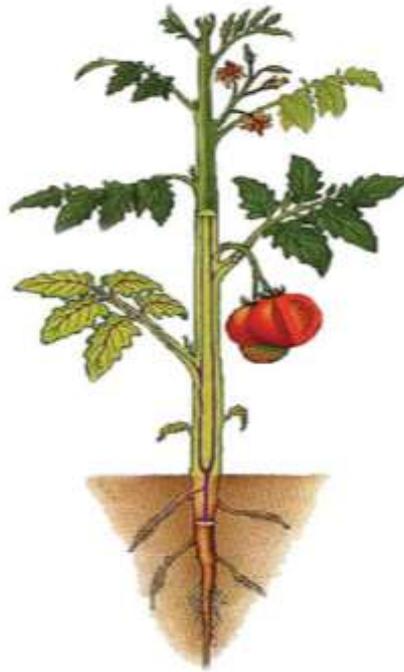
Nama kelompok :

Anggota :

1.	5.
2.	6.
3.	
4.	

A. Petunjuk

1. Bacalah basmallah sebelum mengerjakan tugas
2. Tulislah kelompok serta anggota-anggota kelompok pada tempat yang tersedia.
3. Amatilah gambar yang ada di LKS, diskusilah dengan teman kelompokmu.
4. Lengkapilah tabel berikut tentang bagian-bagian yang di miliki oleh akar, batang, bunga dan buah serta fungsinya.



No	Bagian-bagian Tumbuhan	Kegunaannya	Fungsinya
1.			
2.			

3.			
4.			
5.			

SOAL PRE-TEST

Nama :
Kelas :
Sekolah : **MIN Miruk Aceh Besar**
Tema (3) : **Peduli Terhadap Mahkluk Hidup**
Subtema (1) : **Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan
Rumahku**

I. Pilihlah jawaban yang tepat di bawah ini !

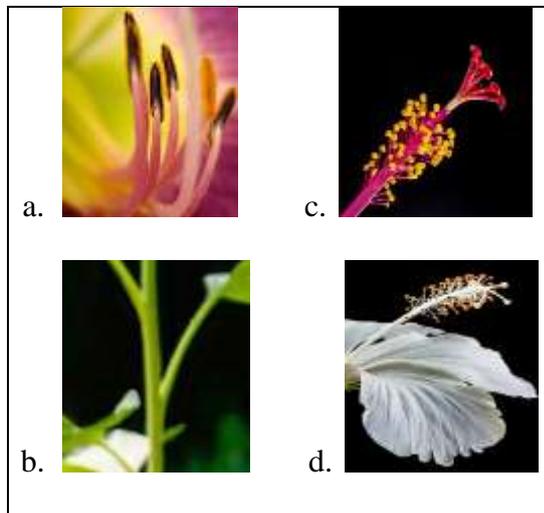
1. Yang berguna sebagai penopang dan penyimpan cadangan makanan pada tumbuhan adalah.....
 - a. Daun
 - b. Akar
 - c. Batang
 - d. Buah

2. Batang berfungsi sebagai pengangkut air dan garam mineral dari..... ke.....
 - a. Batang, buah
 - b. Akar, buah
 - c. Bunga, biji
 - d. Akar, daun

SOAL POST-TEST

Nama :
Kelas :
Sekolah : MIN Miruk Aceh Besar
Tema (3) : Peduli Terhadap Mahkluk Hidup
Subtema (1) : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

1. Manakah yang termasuk bagian benang sari bunga.....?



2. Contoh tumbuhan yang berbatang, beruas, dan berongang adalah....
- a. Padi dan janggung c. Bambu dan padi
 b. Bambu dan kelapa d. Kelapa dan jagung
3. Yang berguna sebagai penopang dan penyimpan cadangan makanan pada tumbuhan adalah.....
- a. Daun c. Batang
 b. Akar d. Buah

- b. Buah dan biji d. Kelopak
8. Yang merupakan alat kelamin jantan pada bunga ialah.....
- a. Tangkai bunga c. Putik bunga
- b. Benang sari d. Mahkota bunga
9. Tanaman yang memiliki akar serabut umumnya merupakan golongan.....
- a. Monokotil c. Klorofil
- b. Dikotil d. Fotosintesis
10. Bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga adalah.....
- a. Biji
- b. Buah
- c. Bunga
- d. Daun

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST

1. B
2. D
3. D
4. C
5. B
6. C
7. A
8. D
9. A
10. A

LEMBAR JAWABAN POST-TEST

1. A
2. C
3. B
4. C
5. D
6. B
7. D
8. C
9. A
10. A

SOAL PRE-TEST

Nama :
Kelas :
Sekolah : **MIN Miruk Aceh Besar**
Tema (3) : **Peduli Terhadap Mahkluk Hidup**
Subtema (1) : **Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan**
Rumahku

I. Pilihlah jawaban yang tepat di bawah ini !

1. Yang berguna sebagai penopang dan penyimpan cadangan makanan pada tumbuhan adalah.....
 - a. Daun
 - b. Akar
 - c. Batang
 - d. Buah
2. Batang berfungsi sebagai pengangkut air dan garam mineral dari..... ke.....
 - a. Batang, buah
 - b. Akar, buah
 - c. Bunga, biji
 - d. Akar, daun

SOAL POST-TEST

Nama :

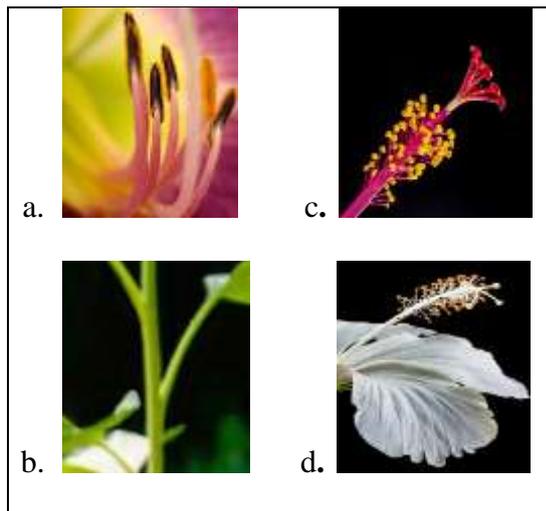
Kelas :

Sekolah : MIN Miruk Aceh Besar

Tema (3) : Peduli Terhadap Mahkluk Hidup

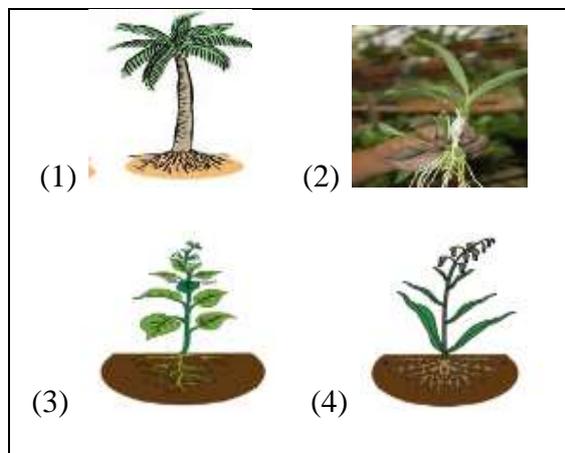
Subtema (1) : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan
Rumahku

1. Manakah yang termasuk bagian benang sari bunga.....?



2. Contoh tumbuhan yang berbatang, beruas, dan berongang adalah....
- a. Padi dan janggung c. Bambu dan padi
- b. Bambu dan kelapa d. Kelapa dan jagung
3. Yang berguna sebagai penopang dan penyimpan cadangan makanan pada tumbuhan adalah.....
- a. Daun c. Batang

- b. Akar
d. Buah
4. Batang berfungsi sebagai pengangkut air dan garam mineral dari.....
ke.....
- a. Batang, buah
c. Bunga, biji
- b. Akar, buah
d. Akar, daun
5. Perhatikan gambar di bawah ini !



- Dari gambar tersebut manakah yang termasuk tumbuhan berakar tunggal.....
- a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (1) dan (4)
d. (2) dan (3)
6. Daun selalu tumbuh dari.....
- a. Akar
c. Buah
- b. Batang
d. Kelopak
7. Bagian-bagian tumbuhan mempunyai fungsi masing-masing dalam proses kehidupannya, bagian penting dari tumbuhan, *kecuali*.....

- a. Akar
 - b. Buah dan biji
 - c. Daun dan bunga
 - d. Kelopak
8. Yang merupakan alat kelamin jantan pada bunga ialah.....
- a. Tangkai bunga
 - b. Benang sari
 - c. Putik bunga
 - d. Mahkota bunga
9. Tanaman yang memiliki akar serabut umumnya merupakan golongan.....
- a. Monokotil
 - b. Dikotil
 - c. Klorofil
 - d. Fotosintesis
10. Bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga adalah....
- a. Biji
 - b. Buah
 - c. Bunga
 - d. Daun

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST

1. B
2. D
3. D
4. C
5. B
6. C
7. A
8. D
9. A
10. A

LEMBAR JAWABAN POST-TEST

1. A
2. C
3. B
4. C
5. D
6. B
7. D
8. C
9. A
10. A

**Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode *Problem Solving*
Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN Miruk Aceh Besar**

Nama sekolah : MIN Miruk Aceh Besar
Subtema : Hewan dan tumbuhan dilingkungan rumah
Nama murid :
Kelas/semester : IV/ I
Hari/ tanggal :

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan masing-masing tanpa dipengaruhi oleh siapapun.
2. Berilah jawaban sesuai dengan yang sebenarnya dan sejujur-jujurnya.
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai pembelajaran Tematik sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

B. Pernyataan

No	Pernyataan	Respon siswa			
		SS	S	TS	STS
1	Model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan guru pada pembelajaran subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku adalah model terbaru bagi saya				
2	Kegiatan pembelajaran pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku yang digunakan guru membuat saya tertarik untuk mempelajari materinya				
3	Model pembelajaran dengan media gambar yang diterapkan pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku sama seperti pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya				
4	Model pembelajaran dengan media gambar yang digunakan pada pembelajaran subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku sangat mengesankan karena konsep saya temukan langsung				
5	Model dalam mengajar pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku yang digunakan guru sangat membingungkan				
6	Mengikuti pembelajaran pada konsep subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku dengan model yang digunakan guru membuat saya tidak termotivasi dalam belajar				
7	Saya merasa senang belajar dengan model pembelajaran baru yang diterapkan pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku				
8	Bekerja sama dalam kelompok dapat membantu saya memahami subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan				

	rumahku				
9	Saya mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku dengan model pembelajaran yang digunakan guru				
10	Menurut saya model pembelajaran dan media gambar yang baru digunakan guru dapat memudahkan saya memahami pembelajaran pada subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku di bandingkan dengan pembelajaran yang biasa saya terima				
11	Saya tidak suka dengan model pembelajaran baru yang diterapkan karena terlalu banyak kegiatan eksperimen				
12	Menurut saya belajar menggunakan model pembelajaran yang baru dengan menggunakan media gambar membosankan				

ANALISIS HASIL DATA

1. KELAS EKSPERIMEN

a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai terbesar} - \text{nilai terkecil} \\ &= 90 - 50 \\ &= 40 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log 33 \\ &= 1 + 3,3 (1,50) \\ &= 1 + 4,95 \\ &= 5,95 \text{ (diambil K = 6)} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas (p)} &= \frac{\text{Range (R)}}{\text{Banyak kelas (BK)}} \\ &= \frac{40}{6} \\ &= 6,66 \text{ (diambil P= 7)} \end{aligned}$$

Panjang kelas interval	F_i	X_i	x_i^2	$F_i \cdot x_i$	$F_i(x_i)^2$
50 – 56	2	53	2809	106	5618
57 – 63	3	60	3600	180	10800
64 – 70	7	67	4489	469	31423
71 – 77	0	74	5476	0	0
78 – 84	12	81	6561	972	78732
85 – 91	8	88	7744	704	61952
Jumlah	32	423	36,679	2431	188,525

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun (2016/2017)

- d. Menentukan nilai rata-rata dengan rumus $\bar{x}_1 = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$

$$\begin{aligned}\bar{x}_1 &= \frac{2431}{32} \\ &= 75,96\end{aligned}$$

- e. Menentukan standar varians dengan rumus $S^2 = \frac{n \sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}$

$$S_1^2 = \frac{32(188,525) - (2431)^2}{32(32-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{6032,800 - 5909,761}{32(31)}$$

$$S_1^2 = \frac{123,039}{992}$$

$$S_1^2 = 124,03$$

2. KELAS KONTROL

- a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang (R)} &= \text{Nilai terbesar} - \text{nilai terkecil} \\ &= 80 - 40 \\ &= 40\end{aligned}$$

- b. Menentukan banyak kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log 32 \\ &= 1 + 3,3 (1,50) \\ &= 1 + 4,95 \\ &= 5,95 \text{ (diambil K = 6)}\end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas (p)} &= \frac{\text{Range (R)}}{\text{Banyak kelas (BK)}} \\ &= \frac{40}{6} \\ &= 6,66 \text{ (diambil } P=7) \end{aligned}$$

Panjang kelas interval	F_i	X_i	x_i^2	$F_i \cdot x_i$	$F_i(x_i)^2$
40 – 46	5	43	1849	215	9245
47 – 53	6	50	2500	300	15,000
54 – 60	5	57	3249	285	16,245
61 – 67	0	64	4096	0	0
68 – 74	10	71	5041	710	50,410
75 – 81	6	78	6084	468	36,509
Jumlah	33	363	22,819	1978	127,404

Sumber: Hasil Pengamatan Data Tahun (2016/2017)

d. Menentukan nilai rata-rata dengan rumus $\bar{x}_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$

$$\begin{aligned} \bar{x}_1 &= \frac{1978}{32} \\ &= 61,81 \end{aligned}$$

e. Menentukan standar varians dengan rumus $S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$

$$S_2^2 = \frac{32(127,404) - (1978)^2}{32(32-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{4076,928 - 3912,484}{32(31)}$$

$$S_2^2 = \frac{164,444}{992}$$

$$S_2^2 = 165,77$$

Setelah nilai S_1^2 dan S_2^2 didapatkan, lalu mencari simpangan baku gabungan

atau S, dengan rumus $S^2 = \frac{(n_1-1) S_1^2 + (n_2-1) S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$

$$S^2 = \frac{(32-1) 124,03 + (32-1) 165,77}{(32+ 32)-2}$$

$$S^2 = \frac{(31) 124,03 + (31) 165,77}{64-2}$$

$$S^2 = \frac{3844,93+ 5138,87}{62}$$

$$S^2 = \frac{8983,8}{62}$$

$$S^2 = 144,9$$

$$= \sqrt{12,03}$$

$$S^2 = 12,03$$

Dan baru menguji hipotesis maka digunakan uji-t. $t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$

$$t = \frac{75,96 - 61,81}{12,03 \sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{32}}}$$

$$t = \frac{14,15}{12,03 \sqrt{\frac{2}{32}}}$$

$$t = \frac{14,15}{12,03 \sqrt{0,0625}}$$

$$t = \frac{14.15}{(12,03) (0,25)}$$

$$t = \frac{14.15}{3,00}$$

$$t = 4,71$$

$$t_{\text{hitung}} = 4,71$$

$$t_{\text{tabel}} = 1,67$$

Untuk t_{tabel} dicari terlebih dahulu dk. $Dk = (n_1 + n_2) - 2 = (32 + 32) - 2 = 62$, dengan $\alpha = 0,05$. Kemudian dilihat tabel distribusi uji t, di dapatkan $t_{\text{tabel}} 1,67$.

t Table

cum. prob one-tail two-tails	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

t Table

cum. prob one-tail two-tails	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

Dokumentasi Hasil Penelitian

Eksperimen



1. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang akan diajarkan



2. Siswa sedang mengerjakan *pre-test*



3. Guru sedang menjelaskan materi



4. Siswa mengerjakan LKS yang dibagikan oleh guru



5. Guru memberikan beberapa permasalahan



6. Siswa mencoba menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru (LKS)



7. Siswa sedang mengerjakan *post-test*



8. Siswa sedang mengerjakan angket

Kontrol



1. Siswa sedang mengerjakan *pre-test*



2. Guru sedang menjelaskan LKS



3. Siswa sedang berdiskusi



4. Siswa sedang menjelaskan hasil dari diskusi mereka



5. Siswa sedang mengerjakan *post-test*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Riski Andrianti
2. NIM : 201223442
3. Tempat/Tanggal Lahir : Alue Padee / 22 April 1995
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
6. Kawin/Belum Kawin : Belum Kawin
7. Alamat : Desa Alue Padee, Kec. Kuala Batee, Kab. ABDYA
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. Alamat : Rukoh Darussalam Banda Aceh
9. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : MIN Alue Padee
 - b. SMP/MTs : MTsN Sikabu
 - c. SMA/MA : MAN Blang Pidie
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
10. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Edin Saputra
 - b. Ibu : Nurbaiti
11. Pekerjaan
 - a. Ayah : Petani
 - b. Ibu : IRT
 - c. Alamat : Desa Alue Padee, Kec. Kuala Batee Kab. ABDYA

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 22 Januari 2017
Penulis

Riski Andrianti
Nim.201223442