PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK DARUL IHSAN

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

CUT NAULA MAULIZA

NIM. 140212026

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM-BANDA ACEH

2019 M/1440 H

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK DARUL IHSAN

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

CUT NAULA MAULIZA
NIM. 140212026
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Yusran, M.Pd.	**Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M**
NIP. 197106261997021003	**NIP.198301042014031002**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK DARUL IHSAN

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal : Jumat, 31 Januari 2019M
25 Jumadil Awal 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Yusran, M.Pd.
NIP. 197106261997021003

Sekretaris,

Muhajir SST

Penguji I,

Rahma Fitria, B.Tech(Hons), MSc

Penguji II,

Khairan M.Kom
NIP. 198607042014031002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cut Naula Mauliza

Nim : 140212026

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan**

Dengan ini mnyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat 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 pihaklain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Januari 2019
Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
78A50AFF687879388
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Naula Mauliza
: 140212026

ABSTRAK

Nama	: Cut Naula Mauliza
Nim	: 140212026
Fakultas/prodi	: Tarbiyah/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul	: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan
Pembimbing I	: Yusran M.Pd
Pembimbing II	: Hendri Ahmadian S.Si,. M.IM
Kata Kunci	: Problem Based Learning (PBL), Simulasi dan komunikasi digital, hasil belajar

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X masih rendah, disebabkan karna model pembelajaran guru yang konvensional dan media yang sudah sering digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest*. Dengan cara menerapkan model pembelajran *Problem Based Learning* (PBL). Sebelum dan setelah siswa menggunakan model pembelajaran tersebut peneliti memberikan test berupa latihan *Pretest-Posttest* dan angket respon untuk melihat seberapa besar Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini buktikan dari hasil pretest siswa sebesar 42.89% dibandingkan dengan hasil posttest sebesar 78.32% . Kemudian dilihat dari pengaruh penimgkatan N-Gain, 40% dari responden mengalami peningkatan hasil belajar kategori tinggi, 44% termasuk kedalam kategori sedang, sementara 16% lainnya termasuk kedalam kategori rendah. Maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Darul Ihsan. Dari hasil respon siswa menunjukan bahwa penerapan model pembelajran *Problem Based Learning* (PBL) lebih diminati oleh siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa yang menjawab pernyatan positif sebanyak 88% sedangkan yang menjawab pernyataan negatif sebanyak 12%.

Keyword : Problem Based Learning (PBL), Simulasi dan komunikasi digital, hasil belajar

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Darul Ihsan** ini dapat penulis selesaikan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu beban studi untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing, kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Terima kasih kepada Bapak Yusran, M.Pd selaku pembimbing pertama dan Bapak Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M selaku pembimbing kedua

yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

2. Ucapan terima kasih juga kepada Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Bapak Yusran, M.Pd, Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Bapak Hazrullah, S.Pd., M.Pd, serta staf Prodi yang telah banyak membantu proses pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
3. Ucapan terima kasih juga kepada Bapak/Ibu dosen pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Ucapan terima kasih juga kepada Pihak Urusan Alumni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta para alumni yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian untuk skripsi ini.
5. Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman yang telah berjuang bersama dan saling memberi dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian.
6. Ucapan terima kasih juga kepada orang tua yang selalu mendo'akan penulis, serta orang terdekat yang banyak membantu selama proses penulisan skripsi ini.

Penulis berserah diri kepada Allah karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak ditemukan

kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Banda Aceh, 15 Januari 2019
Penulis,

Cut Naula Mauliza

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 6
F. Hipotesis Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI 8
A. Belajar 8
B. Metode Pembelajaran 11
C. Problem Based Learning (PBL) 13
D. Penelitian Terdahulu 18
1. Penelitian Annis Eka Aprilyani (2014) 18
2. Penelitian Pipit Pitriani (2014) 18

BAB III METODE PENELITIAN 21
A. Pendekatan Penelitian 21
B. Tempat dan waktu penelitian 21
C. Varian penelitian 22
D. Populasi dan sampel penelitian 22
1. Populasi 22
2. Sampel 23
E. Uji Coba Instrumen 24
1. Validitas 24
2. Reliabilitas 24
F. Instrumen Pengumpulan Data 25
1. Peneliti 25
2. Pedoman observasi 25
3. Angket 26
4. Tes 27
G. Teknik Pengumpulan Data 27
1. Angket 27
2. Tes 28
H. Teknik Analisis Data 28
1. Angket 28
2. Tes 28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 30
A. Deskripsi Objek Penelitian..... 30
B. Identitas Responden 30
C. Analisis Data 31
1. Uji Validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas 31
2. Pengaruh Peningkatan N-Gain 36
3. Uji Hipotesis..... 37
4. Analisis Hasil Angket 39
5. Pembahasan..... 42

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 45
A. Kesimpulan 45
B. Saran..... 46

DAFTAR PUSTAKA 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 17
Gambar 4.1 Presentase Respon Posirif Dan Negatif 42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Model Pembelajaran Berbasis Masalah 14
Tabel 3.1 Skor Alternative Jawaban 26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Pretest Dan Posttes 27
Tabel 4.1 Jumlah Responden 30
Tabel 4.2 Identitas Responden 30
Tabel 4.3 Case Processing Summary 32
Tabel 4.4 Uji Validitas Soal Pretest 32
Tabel 4.5 Uji Validitas Soal Posttest 33
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk 34
Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Soal Pretest 35
Tabel 4.8 Hasil Reliabilitas Soal Posttest 35
Tabel 4.9 Hasil Hipotesis 38
Tabel 4.10 Rata-Rata Pretest Dan Postest 39
Tabel 4.11 Nilai Respon Siswa 39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Simulasi Komunikasi Digital dalam pendidikan sekolah menengah kejuruan mempersiapkan siswa untuk dapat mengkomunikasikan sebuah gagasan melalui media digital dalam kehidupan nyata. Simulasi digital tersebut bertujuan agar siswa dapat mengidentifikasi masalah dalam kehidupannya. Simulasi tersebut dapat dilakukan di sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada kegiatan belajar mengajar atau pada kegiatan lainnya[1].

Proses pembelajaran pada SMK diselenggarakan secara interaktif dan inspiratif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran di SMK dilaksanakan dalam kerangka pembentukan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) peserta didik.

Paradigma *outcome* yaitu pendidikan dan pelatihan profesi guru (PLPG) kompetensi apa yang harus dikuasai peserta didik bukan pembelajaran yang memaksakan apa yang harus diajarkan oleh seorang guru. Seperti yang terjadi di SMK Darul Ihsan, kegiatan

---

[1] Subiyanto. Cahya DKK.*Simulasi Digital Jilit 1. (*Jakarta.2013).. Kmentrian pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Menengah Direk torat Pembinaan SMK.

pembelajaran masih menggunakan sistem konvensional yang berdampak pada minimnya hasil belajar peserta didik[2].

Kondisi pada SMK Darul Ihsan didasari pada hasil observasi terhadap kegiatan belajar mengajar selama ini yang dilaksanakan dengan model konvensional, dimana guru menjelaskan materi secara verbal sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kondisi belajar seperti ini, siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan ide-ide atau gagasannya. namun hanya menerima saja tanpa aktif turut serta dalam berfikir dan mencari masalah yang diajukan oleh guru sehinga menimbulkan komunikasi satu arah.

Seharusnya pembelajaran di sekolah dirancang untuk dapat memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk melakukan olah raga, olah rasio, olah rasa, dan olah rohani. Pembelajaran meletakkan peserta didik sebagai subyek belajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam kegiatan belajar mengajar guru cenderung mendominasi waktu untuk mengajar sedangkan peserta didik bersifat pasif mendengarkan penjelasan atau demontrasi yang dilakukan oleh guru.[3]

Kurangnya peran siswa didalam kegiatan belajar, menjadikan siswa lebih tertarik melakukan melakukan aktivitas lain. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa dengan model pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan.. Hal ini juga menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk berperan aktif di kelas sehingga merasa susah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

---

[2] Sarbiran,Sudira P,Dkk.*Pembelajaran Inovatif Di SMK.*Hal.1
[3] *Sarbiran,Sudira P,Dkk.Pembelajaran Inovatif Di SMK.*Hal.1

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi adalah rendahnya hasil belajar belajar siswa terhadap mata pelajaran simulasi digital yang disebabkan oleh model pembelajaran guru yang konvensional dan media yang sudah sering digunakan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran, salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran PBL. Hal tersebut sejalan dengan Scunnk dkk, dalam Eggen menyatakan bahwa "model-model Pembelajaran Berbasis Masalah bisa efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka memanfaatkan efek motivasi dari rasa ingin tahu, tantangan, tugas autentik, keterlibatan, dan otonomi, semua faktor yang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar[4].

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada pada era globalisasi saat ini. *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada (Amir, 2009 ,h. 124). Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi peserta didik sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah[5].

---

[4] Suprihatiningrum, Jamil,, *Strategi Pembelajaran, (*Yogyakarta2012): Ar-Ruzz Media.

[5] http://www.scribd.com/doc/77893287/*Metode-Pembelajaran-Problem Solving-Dan-Problem-Based-Learning,* diakses 21 september 2018)

Ivor K. Davis, seperti dikutip Rusman, mengemukakan bahwa, “Salah satu kecenderungan yang sering dilupakan ialah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa dan bukan mengajarnya guru.” Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap peserta didik untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir peserta didik (penalaran, komunikasi dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah *Problem Based Learning* (PBL) [6].

Dengan pembelajaran model ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus dari bangku sekolah. *Problem Based Learning* (PBL) dapat dimaknai sebagai metode pendidikan yang mendorong mahasiswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan mahasiswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyiapkan mahasiswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang” Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan”.

---

[6] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Dosen,* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011, cet. III, hal. 229.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.
2. Menganalisa respon peserta didik terhadap Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.

C. Batasan masalah

Penelitian ini mengambil batasan masalah pada bidang ilmu Pendidikan Teknologi Informasi dengan fokus penelitian Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.

Adapun yang akan dibahas hanya terbatas pada seberapa besar Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa.

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.

2. Menganalisa respon peserta didik terhadap Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.

E. Manfaat penelitian

Berdasarkan perumusan dan tujuan penelitian maka manfaatt penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat menjadi bahan masukan bagi SMK Darul Ihsan dalam pengambilan kebijakan dan keputusan yang terbaik dalam menerapkan model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital kepada peserta didik.
2. Sebagai bahan masukan, pemikiran dan pertimbangan bagi SMK darul ihsan dalam menerapkan sistem pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) yang efektif untuk peningkatan jumlah peserta didik dimasa akan datang.

   Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan memilih variabel yang sama untuk diteliti.

F. Hipotesis penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajr Siswa Kelas X pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK Darul Ihsan

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Siswa Kelas X pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK Darul Ihsan

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar

Chaplin menyatakan bahwa belajar memiliki dua definisi yaitu perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman) dan proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus). Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresiv[1].

Menurut Paul Eggen dan Don Kauchak, belajar adalah perubahan struktur mental individu yang memberikan untuk menunjukkan perubahan perilaku[2]. Dan Witherington mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam diri kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian dan suatu pengertian[3].

Di dalam al-Quran Allah telah menjelaskan bahwa dengan belajar diharapkan ada perubahan dalam diri manusia ke arah yang lebih baik. Sebagaimana dalam Q.S. al-Hajj:54 berikut ini: *"Dan agar orang-orang yang telah diberi ilmu, meyakini bahwasanya Al-Quran itulah yang haq dari Tuhan-mu lalu mereka beriman dan tunduk hati mereka kepadanya dan sesungguhnya Allah adalah pemberi petunjuk bagi orang-orang yang beriman kepada jalan yang lurus"*.

---

[1]Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.2004).
[2] Khodijah, Nyayu. *Psikologi Belajar*. (Palembang: IAIN Raden Fatah Press.2006).
[3] Purwanto, Ngalim.*Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2004.)

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada seseorang akibat pengalaman atau latihan yang menyangkut aspek fisik maupun psikis, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak berpengetahuan menjadi tahu tentang sesuatu, dari tahu menjadi lebih tahu, dari tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan dan sebagainya[4].

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Ngalim Purwanto dalam bukunya *Psikologi Pendidikan* mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dibedakan menjadi dua golongan:

a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri atau yang kita sebut dengan faktor individual. Yang termasuk factor individual antara lain :
   1) Kematangan/pertumbuhan Whitherington menyatakan pertumbuhan merupakan perkembangan yang teratur serta progresip dari seluruh individu.
   2) Kecerdasan/intelijensi mempengaruhi hasil belajar karena kecerdasan/intelijensi berperan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksikan rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.
   3) Kebiasaan atau latihan merupakan cara bertindak yang seragam. Ketika kita melakukan suatu tindakan maka kita akan mengalami proses berfikir dan bersikap yang berulang-ulang sehingga latihan dan ulangan yang kita lakukan akan menghasilkan hasil belajar yang baik.

---

[4] Ahmad syarifuddin,*penerapan model pembelajaran cooperatif belajar dan faktor-faktor mempengaruhinya*.vol.XVI.No.1.edisi juni hal.116

4) Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan mental yang mendorong seseorang untuk mengalami terjadinya proses belajar
5) Sifat-sifat kepribadian yang ada pada seseorang sedikit banyaknya akan mempengaruhi hasil belajar. Seorang yang memiliki sifat pribadi menyukai tantangan, berkemauan keras dalam berusaha dan tekun maka akan mendapatkan kesuksesan dalam hasil belajar, sebaliknya seorang yang memiliki sifat pribadi bertentangan dengan sifat tersebut maka akan cenderung mengalami kegagalan

b. Faktor yang ada diluar individu atau yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk faktor sosial antara lain: faktor keluarga (rumah tangga), guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.
   1) Keluarga merupakan lingkungan yang sangat memengaruhi hasil belajar. Seseorang akan beradaptasi terlebih dahulu dengan anggota keluarganya seperti ayah, ibu, adik, kakak, adik sebelum beradaptasi dengan lingkungan lainnya. Kasih sayang, kehangatan hubungan harmonis dalam keluarga, permasalahan keluarga dan ketegangan keluarga berpengaruh terhadap perkembangan psikis dan fisik seseorang dan secara langsung mempengaruhi pula perubahan perilaku dan pemahaman Individu.
   2) Guru menyampaikan guna pendidikan bagi masa depan siswa, dan motivasi tersebut kemudian menumbuhkan semangat belajar siswa.

3) Lingkungan dan kesempatan Seseorang yang berasal dari keluarga yang baik, memiliki intelijensi yang baik, bersekolah di suatu sekolah yang keadaan guru-gurunya dan alat-alatnya baik, belum tentu dapat belajar dengan baik bila keadaan tempat ia bersekolah berisik karena berada di sekitar bandara ataupun karena jarak sekolah yang terlalu jauh untuk ditempuh karena kemacetan yang mengakibatkan kelelahan[5].

B. Model Pembelajaran

Konsep Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Corey adalah konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan[6].

Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala

---

[5] Purwanto, Ngalim.*Psikologi Pendidikan.* (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2004.)
[6] Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup[7].

Menurut Trianto konsep model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.[8]

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah, SB suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaanya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir[9].

---

[7] Depdiknas. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta:Depdiknas Haryanto. 2008. Model Pembelajaran PAKEM Sekolah Dasar.

[8] Trianto. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisti*k. (Jakarta : Prestasi Pustaka. 2007)

[9] Djamarah, S. B. *Strategi belajar Mengajar*. (Bandung: Rineka Cipta. 2008.)

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

C. Problem Based Learning (PBL)

Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri[10].

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang

[10] Trianto. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta : Prestasi Pustaka. 2007.)

cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang essensial dari materi pembelajaran[11].

Arends merinci sintaks pembelajaran berbasis masalah ke dalam 5 tahapan yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis masalah. Tahapan-tahapan tersebut merujuk pada tahapan praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran berbasis masalah sebagaimana disajikan pada tabel 2.1 berikut ini[12].

Tabel 2.1 Model pembelajaran berbasis masalah[13]

Tahapan	Pengalaman Belajar Siswa
Tahap 1 Mengorientasikan siswa kepada masalah	Guru menyampaikan tujuan pembelajarannya, mendeskripsikan pembelajaran sebagai kebutuhan logistikpenting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan dengan tugas belajar terkait dengan permasalahannya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendukung peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari permaslahan dan solusi.
Tahap 4 Mengembangkan dan meyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan meyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video dan model-model serta membantu mereka untuk menyampaikan kepada orang lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

[11] Dasna, I Wayan dan Sutrisno. *Pembelajaran Berbasis Masalah (ProblemBased Learning).* (Malang: Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Malang. 2008)

[12] Dasna, I Wayan dan Sutrisno. *Pembelajaran Berbasis Masalah (ProblemBased Learning).* (Malang: Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Malang. 2008)

[13] Dasna, I Wayan dan Sutrisno. *Pembelajaran Berbasis Masalah (ProblemBased Learning).* (Malang: Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Malang. 2008)

Pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut : (1) belajar dimulai dengan suatu masalah, (2) memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) mengorganisasikan pelajaran diseputar masalah, bukan diseputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada pebelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan atau mempresentasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Sanjaya mengungkapkan model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelebihan diantara model pembelajaran lainnya, yaitu antara lain sebagai berikut : (1) Menantang kemampuan siswa serta meberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa. (2) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. (3) Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata. (4) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. (5) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata. (6) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir[14].

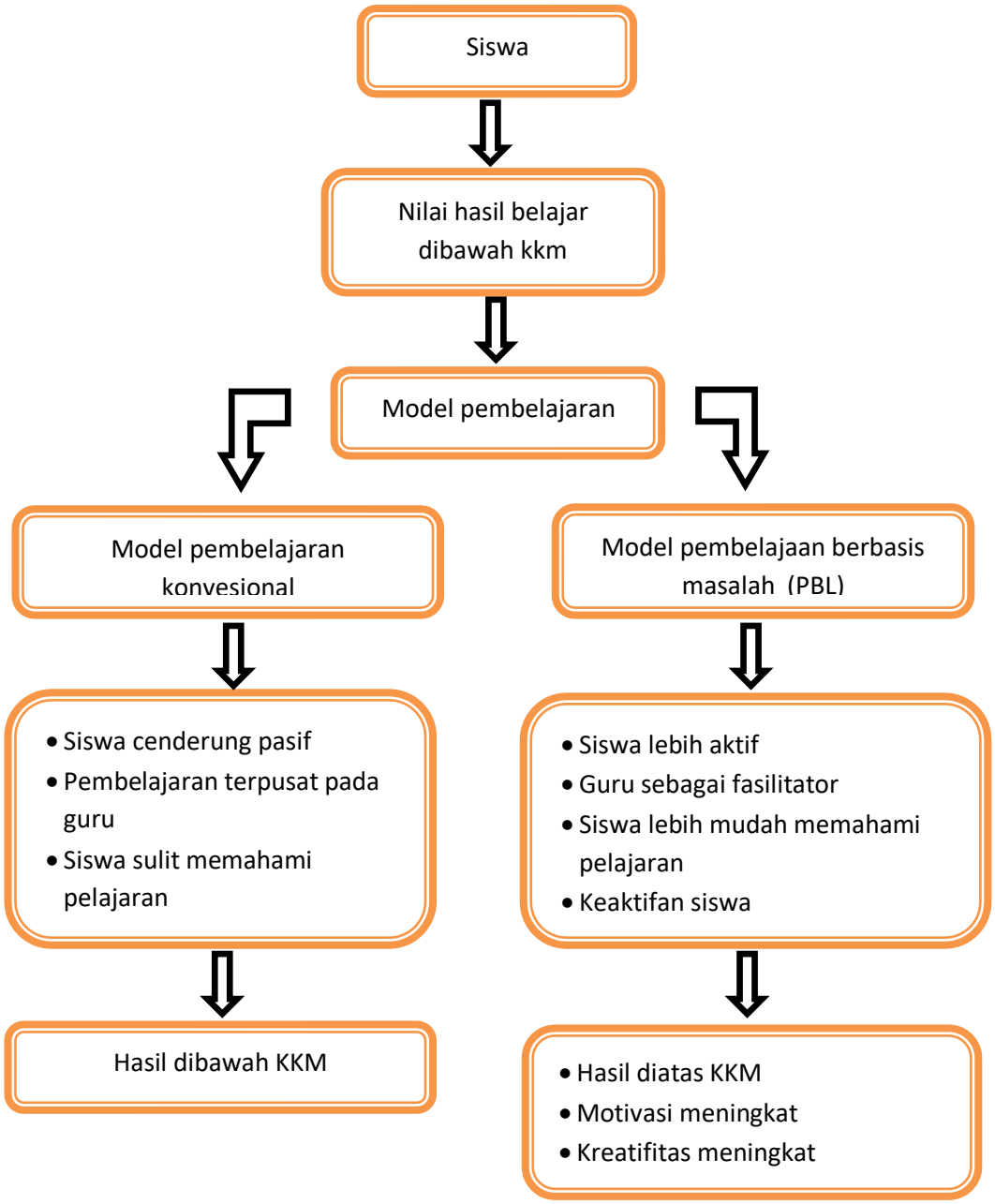
Diharapkan dengan diterapkannya Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) ini dapat membuat siswa belajar aktif, meningkatkan kemampuan bekerja

---

[14] Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana. 2010.)

sama, meningkatkan percaya diri dan tanggung jawab, melatih keterampilan berfikir dengan menempatkan siswa sebagai praktisi yang dihadapkan pada permasalahan nyata di lapangan secara konstektual yang pada akhirnya hasil belajar siswa pun dapat memuaskan.

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 dihalaman selanjutnya.



Gambar 2. 1 Kerangka pikir

D. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Annis Eka Aprilyani (2014)

Penelitian terdahulu yang saya analisis didapat dari skripsi milik Aprilyani (2014) dari Universitas Pasundan Bandung Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang meneliti tentang motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Sabang Bandung pada tema indahnya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku di semester II tahun ajaran 2013/2104 menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajara berbasis masalah yang dilakukan selama 2 siklus menunjukan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Siswa juga menunjukan sikap/respon positif terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah[15].

2. Penelitian Pipit Pitriani (2014)

Penelitian terdahulu yang saya analisis dari skripsi milik Pitriani (2014) dari Universitas Pasundan Bandung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang meneliti tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Cikancung 2 pada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman semester I tahun ajaran 2013/2014 menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

---

[15] *Anis eka aprilyana. motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Sabang Bandung pada tema indahnya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku(,bandung,2014)*

bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian tersebut menunjukan bahwa hasil pembelajaran baru mencapai rata-rata 59% padahal target yang diharapkan rata-rata 80%.

Penelitian tersebut menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan 2 siklus, setelah melakukan siklus 1 hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan siklus 2 mencapai KKM yang ditentukan dan mencapai nilai maksimal. Hal ini menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar pada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman dikelas IV SDN Cikancung 2 kabupaten Bandung[16].

Perbedaan dari penelitian milik Aprilyani dan Pitriani yaitu penelitian dilakukan di tempat yang berbeda, bahwa Aprilyani melakukan penelitian di SDN Sabang Bandung sedangkan Pitriani di SDN Cikancung 2. Penilitian yang dilakukan Aprilyani dilakukan ketika pembelajaran semester 2 sedangkan penelitian Pipit dilaksanakan pada semester I. Materi yang Aprilyani dan Pitriani teliti berbeda.

Perbedaan penelitian milik Aprilyani dan Pitriani dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu dari lokasi penelitian yang dipilih, penulis akan melakukan penelitian di SMK Darul Ihsan pada mata pelajaran Sistem Komunikasi Digital. Penelitian terdahulu dan penelitian milik penulis memiliki kesaman yaitu menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Dilihat dari penelitian terdahulu bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis

---

[16] Pipit pitriani. *hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Cikancung 2 ada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman,(*bandung.2014)

masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti pun akan menggunakan model tersebut untuk penelitian di kelas X SMK Darul Ihsan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari skripsi milik Aprilyani dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Tentang Tema Indahnya Kebersamaan Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku yang dilaksanakan di SDN Sabang Bandung. Dan skripsi milik Pitriani dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Indahnya.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitati, Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan atas perhitungan yang menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dan hasilnya.[1]. Cara menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebelum dan setelah siswa menggunakan model pembelajaran tersebut peneliti memberikan test berupa latihan *Pretest-Posttest* dan quesioner untuk melihat seberapa besar Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMK Darul Ihsan pada siswa kelas X kejuruan TKJ (Teknologi Komputer dan Jaringan). Pada semester ganjil tahun ajaran 2018-2019. Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan materi membuat dokumen tahap pra-produksi untuk pencapaian kompetensi simulasi dan komunikasi digital.

---

[1] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* (jakarta : Rineka Cipta,2006) cet 3 hal 12

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pada penelitian ini menggunakan pre eksperimen dengan bentuk one-group pretest-posttest dimana didalam betuk ini hanya terdapat satu variabel yaitu siswa kelas X SMK Darul ihsan. Rumus bentuk one-group pretest-posttest adalah sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2 \qquad \text{.....(1)}$$

Ket :
O_1 = nilai pretest (sebelum diberi materi)
O_2 = niali posttest (sesudah diberi materi)
Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap prestasi siswa = $(O_2 - O_1)$

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[2]. Populasi juga dapat diartikan sebagai jumlah penghuni, baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada suatu satuan ruang tertentu/sekelompok, orang, benda atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel[3].

Jika seseorang melakukan penelitian di suatu lembaga, maka lembaga tersebut disebut dengan popolasi dan jika sesorang melakukan penelitian di semua elemen-elemen yang ada pada suatu wilayah penelitian, maka penelitiannya

---

[2] Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung : Alfabeta, 2014).hal.118

[3] Kamus Besar Bahasa Indonesia

disebut dengan populasi. Dalam hal ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa di SMK Darul Ihsan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dimiliki oleh populasi tersebut[4]. Sesuai dengan pengertian tersebut maka populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Darul Ihsan.

Berdasarkan pada teori Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa : Apabila jumlah subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan Tetapi, jika peneliti mempunyai beberapa ratus subyek dalam populasi, mereka dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subyek tersebut.[5]

Berdasarkan teori diatas, jumlah populasi kurang dari seratus maka sampel yang diambil adalah semua siswa kelas X SMK Darul Ihsan yang berjumlah 25 siswa untuk dijadikan sampel penelitian.

---

[4]Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung : Alfabeta, 2014).hal.117

[5]Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* ,(Jakarta : Rineka Cipta. 2006). Hal.135

E. Uji coba instrumen

1. Validitas

Untuk mengukur valid atau tidak instrumen tes, peneliti menggunakan rumus korelasi point biserial [6]. Berikut bentuk Rumus pengukuran validitas:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \text{.....(2)}$$

Keterangan:

rxy : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

Dengan kriteria pengujian apabila r hitung> r tabel dengan α= 0,05 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung< r tabel maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

2. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan cara *Internal Consistency* atau konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan

[6] Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan,* (Jakarta: Rineka cipta, 2012), Hlm. 93.

menggunakan teknik K-R 21 (Kuder Richardson 21), berikut bentuk rumus K-R 21:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\{1 - \frac{M(k-M)}{k\,st^2}\} \quad .....(3)$$

keterangan:

r_i = reliabilitas instrumen
k = jumlah item dalam instrumen
M = mean skor total
St^2 = varian total

F. Instrumen pengumpulan data

1. Peneliti

Peneliti merupakan alat pengumpul data utama. Peneliti sekaligus berperan sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian.

2. Pedoman observasi

Observasi yang dilakukan membutuhkan adanya pedoman yang tertulis yang memuat indikator-indikator yang akan diamati. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya maka aspek yang diamati yaitu tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap pelajaran, lebih senang bekerja kelompok, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, adanya kemauan untuk mencapai hasil yang maksimal, adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan belajar, dan semangat siswa dalam melaksanakan tugas-tugas belajar. Untuk mendapatkan data sesuai yang diinginkan, peneliti membatasi penyusunan pedoman observasi hanya terkait

dengan pengaruh model pembelajran berbasis masalah pada siswa kelas X mata pelajaran Simulasi dan komuniasi digital yang diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data, mencatat data, informasi, pendapat dan paham ketika peneliti mengambil data tentang pengaruh model pembelajran berbasis masalah pada siswa kelas X mata pelajaran Simulasi dan komuniasi digital. Dalam menyusun angket telah ditetapkan kisi-kisi yang akan dijadikan dasar dalam menyusun pertanyaan dalam angket dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skor alternativ jawaban

Pertanyaan positif		Pertanyaan negetif	
Alternatif jawaban	Skor	Alternatif jawaban	Skor
Ya	1	Tidak	0

4. Tes

Test yang diterapkan pada penelitian ini berupa pre test yaitu tes yang dilakukan diawal pembelajaran untuk melihat kemampuan awal siswa dan posttest yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat perkembangan yang terjadi pada siswa. Test ini diterapkan untuk melihat efektivitas model pembelajaran yang akan di terapkan pada kelas X SMK Darul Ihsan. Pre test dan

post test ini berbentuk soal essay yang berjumlah 10 soal. Soal dirancang sesuai dengan kompetensi dasar simulasi digital.

Tabel 3. 2 Kisi kisi instrumen pre-test dan post-test

Kompetensi dasar	Indikator penelitian	Nomor butir soal
1. Memahami presentasi video 2. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video	• Definisi presentasi video	1,2,3,4
	• Fungsi prenstasi video	5,6,7,8
	• Jenis presentasi video	9,10,11,
	• Ciri khas presentasi video	12,13,14,15

G. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian kuantitatif, untuk mendapatkan objektivitas pengamatan maka pengumpulan data dilakukan menggunkan alat ukur atau instrumen penelitian. alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagi berikut:

1. Angket

Teknik pengukuran kuesioner pada penelitian ini merupakan teknik Skala Guttman dimana penilaian yang gunakan yaitu apabila jawaban yang menjawab setuju mendapatkan skor 1 dan yang menjawab tidak setuju mendapat nilai 0. Jumlah kuesioner yang akan diberikan pada siswa sebanyak 20 butir soal.

2. Tes

Pada penelitian ini diterapkan dua bentuk tes yaitu pretest dan posttest. Instrumen pretest dan post test diterapkan untuk mengetahui peningkatan kognitif siswa. Soal yang diberikan pada saat pretest sebanyak 15 soal yang bentuk pilihan ganda dan 15 soal yang akan di berikan saat post. Kedua tahap tersebut diberikan

soal yang berkompetensi dasar simulasi dan komunikasi digital atau sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

H. Teknik analisis data

Setelah pengumpulan data maka dilakukan teknik analisis data. Data yang akan dianalisa yaitu hasil tes dan kuesioner sebagai berikut :

1. Angket

Teknik pengolahan data angket menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad \text{.....(4)}$$

Keterangan:
P = persentase
f = jumlah jawaban
n=jumlah siswa

2. Tes

Hasil pretest dan post tes akan dianalisis menggunakan teknik statistik *pre experimen design* bentuk *one-group pretest-posttest.* Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, penelitian ini menggunakan statistik *N-Gain*

Untuk mencari nilai dari *N-Gain* maka menggunakan rumus:

$$N-gain = \frac{\text{Spost} - \text{Spre}}{\text{Smax} - \text{Spre}} \quad \text{.....(5)}$$

Keterangan:

S_{post} : Skor postest

S_{pre} : Skor pretest

Tabel 3.3 Kategori perolehan Skor *N-Gain*

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi objek penelitian

Dalam penelitian ini difokuskan pada pengujian pengaruh model pembelajran *problem based learning* terhadap hasil belajar tentang presentase video pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Peneliti menggunakan responden yaitu seluruh siswa kelas X yang berjumlah 25 orang. SMK Darul Ihsan Aceh Besar menjadi tempat pengumpulan data untuk penelitian yang berlikasi di Jl.krueng kale, Gampong Siem, Kec Darussalam, Kab. Aceh Besar.

B. Identitas Responden

Dari hasil angket yang sudah diisi oleh responden, maka didapatkan data yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Jumlah Responden

Kelas	Jumlah	Persen
X	25	100%

Tabel 4. 2 Identitas Responden

Jenis kelamin	Jumlah	Persentase
Laki – laki	25	100%

C. Analisis Data

1. Uji validitas, uji reabilitas dan uji normalitas

Adapun uji validitas dan reliabilitas dalam menganalisa data menggunakan satu menu program SPSS, dengan taraf signifikansi 0,05 dan banyak responden 24 orang, diperoleh nilai r tabel = 0,39. Kriteria pengambilan keputusan untuk menetukan valid pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikannya 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa butir instrumen tersebut valid, dan sebaliknya jika apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka butir instrumen tersebut tidak valid. Hasil uji validitas berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS terhadap 25 responden.

a. Uji validitas

Setelah dicari hasil validitas dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikannya 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa butir instrument tersebut valid, dan sebaliknya jika apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka butir instrument tersebut tidak valid. Dan dari hasil pengujian, didapatkan hasil bahwa semua butir instrument penelitian ini memiliki nilai rhasil > rtabel, hal itu dibuktikan butir instrument penelitian tersebut dinyatakan valid. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada table 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 Case Processing Summary

	n	%
Cases Valid	25	100,0
Excluded[a]	0	0
Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 4.4 Uji Validitas Soal Pre-test

No. Soal	r table	r hasil	Keterangan
1	0,39	0,513	Valid
2	0,39	0,420	Valid
3	0,39	0,577	Valid
4	0,39	0,609	Valid
5	0,39	0,398	Valid
6	0,39	0,433	Valid
7	0,39	0,608	Valid
8	0,39	0,540	Valid
9	0,39	0,535	Valid
10	0,39	0,433	Valid
11	0,39	0,433	Valid
12	0,39	0,426	Valid
13	0,39	0,426	Valid
14	0,39	0,494	Valid
15	0,39	0,466	Valid

Berdasarkan tabel 4.4 uji validitas soal pre-test menunjukkan bahwa soal pre-test valid. Dari hasil pengujian, didapatkan hasil bahwa semua butir instrument penelitian ini memiliki nilai rhasil> rtabel, hal itu dibuktikan butir instrument penelitian tersebut dinyatakan valid.

Tabel 4.5 Uji Validitas Soal Post-test

No. Soal	r table	r hasil	Keterangan
1	0,39	0,528	Valid
2	0,39	0,442	Valid
3	0,39	0,415	Valid
4	0,39	0,444	Valid
5	0,39	0,482	Valid
6	0,39	0,512	Valid
7	0,39	0587	Valid
8	0,39	0,517	Valid
9	0,39	0,482	Valid
10	0,39	0,482	Valid
11	0,39	0,459	Valid
12	0,39	0,447	Valid
13	0,39	0,485	Valid
14	0,39	0,411	Valid
15	0,39	0,413	Valid

Berdasarkan tabel 4.5 uji validitas soal post-test menunjukkan bahwa soal post-test valid. Dari hasil pengujian, didapatkan hasil bahwa semua butir

instrument penelitian ini memiliki nilai rhasil> rtabel, hal itu dibuktikan butir instrument penelitian tersebut dinyatakan valid.

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk megetahui apakah data sampel yang digunakan berasal dari populasi yang didistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini diperoleh sesudah diberi perlakukan.

Uji normalitas ini bertujuan untuk untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 4.6 Data hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Kelas	Kolmogorov-smirnov[a]			Shapiro-wilk		
		statistic	Df	Sig.	stastistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest	.116	25	.200*	.951	25	.266
	Post test	.184	25	.028	.897	25	.016

Berdasarkan pada table 4.6 uji normalitas yang dianalisis menggunakan SPSS dalam hal ini peneliti mengambil data hasil dari Shapiro wilk, dikarenakan jumlah sampel yang diuji tidak melebihi 50 sampel, sedangkan hasil pengujian dari kolmogorov-smirnov, teknik ini digunakan apabila jumlah sampel yang digunakan melebihi 50 sampel.

Sebagaimana pada dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas nilai signifikansi tersebut > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian dalam hal ini adalah hasil belajar dapat dinyatakan telah berdistribusi normal.

c. Uji Reliabilitas

Butir-butir soal yang sudah valid selanjutnya diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas menunjukkan tingkat keandalan jika instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang hampir sama dalam waktu yang berbeda. Selanjutnya atas dasar analisis butir dan uji keandalan yang diperoleh, maka butir-butir yang dinyatakan sahih dan andal ditetapkan sebagai alat ukur penelitian. Alat ukur ini kemudian digunakan dalam penelitian sesungguhnya.

Tabel 4.7 Hasil Reliabilitas Soal Pre-test

T_{tabel}	Cronbach's Alpha	Keterangan
0,39	0,748	Reliabel

Tabel 4.8 Hasil Reliabilitas Soal Post-test

T_{tabel}	Cronbach's Alpha	Keterangan
0,39	0,777	Releabel

D. Pengaruh peningkatan N-Gain

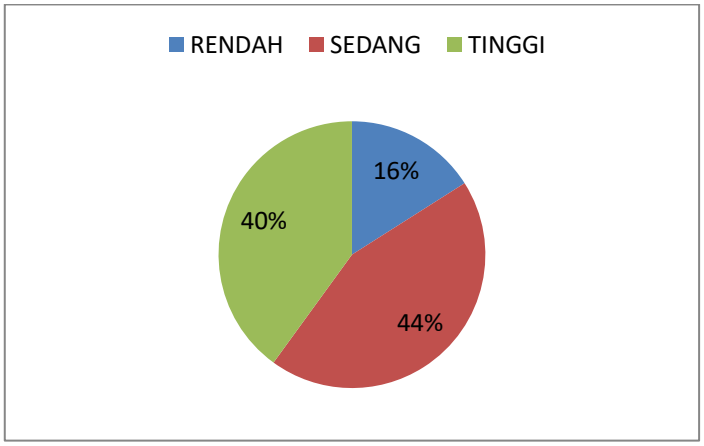
Tabel 4.11 pengaruh peningkatan N-Gain

Responden	Posttest	Pretest	Spost-Spre	Spost-Spost	N-Gain	Kategori
1	80	13	-7	13	-0.496	Rendah
2	93	67	60	67	0.898	Tinggi
3	100	33	33	33	0.997	Tinggi
4	87	60	47	60	0.776	Tinggi
5	100	20	20	20	0.995	Sedang
6	73	67	40	67	0.599	Sedang
7	73	60	33	60	0.554	Sedang
8	93	60	53	60	0.887	Tinggi
9	93	33	27	33	0.797	Tinggi
10	100	53	53	53	0.998	Tinggi
11	60	27	-13	27	-0.498	Rendah
12	87	80	67	80	0.832	Tinggi
13	67	47	13	47	0.285	Rendah
14	80	53	33	53	0.623	Sedang
15	93	47	40	47	0.855	Tinggi
16	87	27	13	27	0.498	Sedang

17	100	73	73	73	0.998	Tinggi
18	60	93	53	93	0.570	Sedang
19	40	87	27	87	0.307	Sedang
20	47	73	20	73	0.272	Rendah
21	100	40	40	40	0.997	Tinggi
22	67	73	40	73	0.544	Sedang
23	40	87	27	87	0.307	Sedang
24	53	87	40	87	0.461	Sedang
25	87	33	20	33	0.598	Sedang

Tabel 4.10 rekapitulasi kategori peningkatan N-Gain

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Tinggi	10	40%
2	Sedang	11	44%
3	Rendah	4	16%



Gambar 4.1 Diagram persentase N-gain

Berdasarkan data yang tampak pada tabel 4.10 di atas, 40% dari responden mengalami peningkatan hasil belajar kategori tinggi, 44% termasuk kedalam kategori sedang, sementara 16% lainnya termasuk kedalam kategori rendah. 8% Responden yang masuk ke dalam kategori rendah tidak ikut berpartisipasi pada beberapa pertemuan. Hal ini mempengaruhi nilai postest dari responden tersebut. Sedangkan 8% lainnya memperoleh nilai posttest lebih tinggi dari prestest namun tidak signifkan.

E. Uji Hipotesis

Untuk melakukan pengujian hipotesis. Hipotesis pada penelitian merupakan sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajr Siswa Kelas X pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK Darul Ihsan.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Siswa Kelas X pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK Darul Ihsan. Digunakan uji T dengan kriteria sebagai berikut:

Dari hipotesis terdapat kriteria berdasarkan sig sebesar 0,000<0,05, maka Ha diterima dan Ho ditolak dan berdasarkan sig sebesar 0,000>0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Tabel 4.11 Hasil Hipotesis

	_evene's test for ecuality of	t-test for ecuality of means

	variances								
	F	Sig	:	Df	Sig.(2-tailed)	mean Differerce	stc.error differerce	95% corfidence interval of the Differerce lower	
Hasil equal variances	1.903	.174	-5.700	48	.000	-35.431	6.216	-47.930	-22.9
Assumec e qual variances not Assumec			-5.700	45.835	.000	-35.431	6.216	-47.945	-22.9

Tabel 4.12 Rata-rata Pretest dan Posttest

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. error mean
Hasil	Pretest	25	42.89	24.249	4.850
	Post test	25	78.32	19.444	3.889

Berdasarkan tabel 4.10 diatas menunjukkan bahwa rata-rata pre-test lebih rendah yaitu 42,89 dibandingkan post-test sebanyak 78,32. Dapat di simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar.

F. Analisis Hasil Angket

Respon siswa Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan dinyatakan dengan persentase. Data tersebut secara singkat disajikan pada tabel 4.11 berikut:

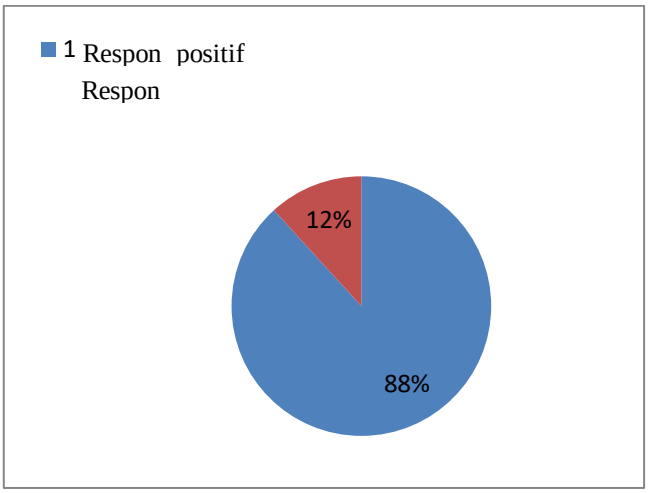
Tabel 4.13 Nilai Respon Siswa

No	**Pernyataan**	**Frekuensi (*f*)**		**Persentase (%)**	
		Ya	**Tidak**	**Ya**	**Tidak**
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**
1	Model PBL lebih bermanfaat untuk belajar Simulasi dan komunikasi digital	24	1	96.00	4.00
2	Menurut saya, model PBL dalam pembelajaran Simulasi dan komunikasi digital menjemukan	1	24	4.00	96.00
3	Belajar Simulasi dan komunikasi digital dengan menggunakan model PBL membuat saya lebih terampil	23	2	92.00	8.00
4	Model PBL membuat saya kurang terampil	2	23	8.00	92.00
5	Model PBL mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pelajaran Simulasi dan komunikasi	2	23	8.00	92.00

	digital				
6	Model PBL mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru	16	9	64.00	36.00
7	Belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL membuat saya merasa tertekan	10	15	40.00	60.00
8	Saya kurang mengerti materi, saat belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL	3	22	12.00	88.00
9	Belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL membuat saya lebih memahami materi	18	7	72.00	28.00
10	Model pembelajaran PBL kurang bermanfaat untuk belajar Simulasi dan komunikasi digital	6	19	24.00	76.00
11	Pembelajaran Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL membuat saya mengantuk	2	23	8.00	92.00
12	Belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL saya merasa lebih termotivasi	21	1	96.00	4.00
13	Saya tidak dapat mengemukakan pendapat, saat belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL	2	23	8.00	92.00
14	Belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL membuang-buang waktu belajar saya	1	24	4.00	96.00
15	Belajar Simulasi dan komunikasi digital dengan model PBL dapat mengeksplorasi diri saya sendiri	24	1	96.00	4.00
16	Belajar Simulasi dan komunikasi digital dengan menggunakan model PBL melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat	24	1	96.00	4.00
17	Belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL membuat saya lebih aktif dalam belajar	24	1	96.00	4.00
18	Belajar Simulasi dan komunikasi	24	1	9.00	4.00

	digital menggunakan model PBL membuat materi mudah diingat				
19	Model PBL membuat pelajaran Simulasi dan komunikasi digital lebih menarik untuk dipelajari	24	1	96.00	4.00
20	Saya merasa rugi belajar Simulasi dan komunikasi digital menggunakan model PBL	1	24	96.00	4.00
Persentase Respon Positif				**88.00%**	
Persentase Respon Negatif				**12.00%**	

Berdasarkan Tabel 4.11 maka hasil persentase data angket menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan, siswa dominan merespon pembelajaran dengan respon positif, nilai rata-rata persentase respon positif pada lembar koesioner adalah 88,00%, sedangkan siswa dengan respon negatif sebanyak 12,00% maka dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik belajar menggunakan model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar.



Gambar 4.2 Presentase respon positif dan negatif

G. Pembahasan

Hasil analisa deskriptif yang diperoleh dari pemberian soal pretest kepada responden guna untuk mengetahui bagaimana pengetahuan mereka tentang materi presentasi vidio. Kemudian peneliti menerapkan metode pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) pada siswa untuk melihat apakah penerapan model pembelajaran ini berpengaruh terhadap penerapan metode pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Setelah siswa belajar menggunakan metode pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) peneliti memberikan test kedua berupa posttest.

Pemberian pretest-posttest bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan yang diperoleh dengan penerapan metode pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) pada proses belajar. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini buktikan dari hasil pretest siswa sebesar 42.89% dibandingkan dengan hasil posttest sebesar 78.32. Dari hasil penelitian yan telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Darul Ihsan. Dari hasil respon siswa menunjukan bahwa penerapan model pembelajran *Problem Based Learning* (PBL) lebih diminati oleh siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa yang menjawab pernyatan positif sebanyak 88% sedangkan yang menjawab pernyataan negatif sebanyak 12%.

Kemudian dilihat dari pengaruh penimgkatan N-Gain, 40% dari responden mengalami peningkatan hasil belajar kategori tinggi, 44% termasuk kedalam kategori sedang, sementara 16% lainnya termasuk kedalam kategori rendah. 8% responden yang masuk ke dalam kategori rendah tidak ikut berpartisipasi pada beberapa pertemuan. Hal ini mempengaruhi nilai postest dari responden tersebut. Sedangkan 8% lainnya memperoleh nilai posttest yang meningkat dari prestest namun tidak signifkan.

Dapat kita lihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aprilyani (2014) dari Universitas Pasundan Bandung Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang meneliti tentang motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Sabang Bandung pada tema indahnya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku di semester II tahun ajaran 2013/2104 menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan selama 2 siklus menunjukan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Siswa juga menunjukan sikap/respon positif terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

Begitu juga halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Pitriani (2014) dari Universitas Pasundan Bandung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang meneliti tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Cikancung 2 pada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan

dalam keberagaman semester I tahun ajaran 2013/2014 menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Siswa Kelas X pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK Darul Ihsan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan, umunya mengalami peningkatan pada kategori sedang dan tinggi sebanyak 84%.
2. Siswa sangat tertarik belajar menggunakan model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital tersebut, terbukti bahwa setiap butir soal, siswa dominan merespon pembelajaran dengan respon positif, nilai rata-rata persentase respon positif pada lembar koesioner adalah 88,00%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Basic Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Darul Ihsan.maka beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru
   a. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
   b. Menggunakan pembelajaran dalam berkelompok dapat memberi kesempatan lebih besar kepada siswa agar mereka menuangkan pendapatnya sehingga siswa dapat ikut berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran.
   c. Guru dapat menerapkan metode pembelajaran problem based learning agar dapat tercipta suasaana belajar yang menyenangkan, tidak membuat siswa tegang, dan cepat jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi siswa
   a. Siswa perlu meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam sigap menghadapi kesulitan, bekerja kelompok, mecari dan memcahkan masalah pada soal-soal, dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru.
   b. Jika ada pertanyaan yang diberikan guru kesiswa hendaknya melakukan diskusi atau saling bertukar pendapat atau informasi kepada sesama teman

kelompok agar menghasilkan suatu jawaban yang benar dari pertanyaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Alsa, Asmadi. (2007). Pendekatan kuatitatif dan kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian psikologi, Yogyakarta.: Pustaka belajar.

Anis eka aprilyana. (2014). *Motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Sabang Bandung pada tema indahnya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku*.bandung.

Ahmad syarifuddin,*penerapan model pembelajaran cooperatif belajar dan faktor-faktor mempengaruhinya*.vol.XVI.No.1.

Arikunto Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta.

Dasna, I Wayan dan Sutrisno.(2008).*Pembelajaran Berbasis Masalah (problembased Learning)*. (Malang: Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Malang.

Depdiknas. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (2008).Jakarta:Depdiknas Haryanto. Model Pembelajaran PAKEM Sekolah Dasar.

Djamarah, S. B. (2008), *Strategi belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2002), *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dafid, (2016). *Metode pembelajran problem solving dan problem based learning*.jogja:skirpsi

Khodijah, Nyayu. (2006).*Psikologi Belajar*. (Palembang: IAIN Raden Fatah Press.

Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitiann Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. PT rajagrafindo Persada.

Pipit pitriani. (2014). *Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah terhadap siswa kelas IV SDN Cikancung 2 ada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman*,bandung.

Purwanto, Ngalim. (2004).*Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rusman,(2011).*Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Dosen,* Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
.

Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana.

Muhibuddinsyah. (2004).*Psikologi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Subiyanto. Cahya dkk. (2013) *Simulasi Digital Jilit 1. (*Jakarta.):Kmentrian pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Menengah Direk torat Pembinaan SMK.

Sugiyono, (2014). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung : Alfabeta,

Suharsimi, Arikunto, (2012), *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Jakarta : Rineka cipta.

Suprihatiningrum, Jamil. (2012). *Strategi Pembelajaran,* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Trianto. (2007). *Model–Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisti*k. (Jakarta : Prestasi Pustaka.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-13501/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2018
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 Sistem 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 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 Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 03 November 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, M. Pd — sebagai pembimbing pertama
2. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Cut Naula Mauliza
NIM	:	140212026
Program Studi	:	Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2018/2019

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 : 5 Desember 2018
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan:
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan;

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

Nomor : B-13961/Un.08/Tu-FTK/TL.00/12/2018 — 17 Desember 2018
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

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

N a m a	: Cut Naula Mauliza
N I M	: 140 212 026
Prodi / Jurusan	: Pendidikan Teknik Informasi
Semester	: IX
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t	: Jl.T.Cut Silang Lr.Lampoh Taroem Blang Krueng Kab. A.Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

SMKS Darul Ihsan Aceh Besar

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

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMKS Darul Ihsan Aceh besar

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

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali

BAG.UMUM BAG. UMUM

Kode 5908

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Cut Naula Mauliza
2. Tempat / Tanggal Lahir : Aceh Besar, 20 Oktober 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Alamat : Blang Krueng, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar
7. Pekerjaan : Mahasiswi
8. Nama Orang Tua
   a. Ayah : T. Jafar Johan
   b. Ibu : Aisyah Nur
   c. Pekerjaan Ayah : Buruh
   d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
   e. Alamat : Ds. Blang Krueng, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar

9. Riwayat Pendidikan
   a. MIN Rukoh, : Tamat Tahun 2008
   b. MTsN Banda Aceh, : Tamat Tahun 2011
   c. MAN 3 Banda Aceh, : Tamat Tahun 2014
   d. Uin Ar-Raniry, : Tamat Tahun 2019

Banda Aceh, 30 Januari 2019
Penulis,

Cut Naula Mauliza