

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA GRAFIS TERHADAP
HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**DEWI RENITA SARI
ALBEN AMBARITA
YULINAHAMDAN**



**FAKULTAS KEGURUANDAN ILMUPENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR

Oleh

Dewi Renita Sari *)
Alben Ambarita **)
Yulina Hamdan *)**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Alat pengumpul data penelitian menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPA siswa pada ranah afektif, psikomotor, kognitif, dan hasil belajar secara keseluruhan.

Kata kunci: *problem based learning*, media grafis, hasil belajar.

Keterangan :

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- **) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

INFLUENCE OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL WITH GRAPHIC MEDIA TO LEARNING RESULTS

By

Dewi Renita Sari *)
Alben Ambarita **)
Yulina Hamdan *)**

The purpose of this study was to determine the influence of implementation problem based learning model with graphic media to learning results. This research used experiment research method. Data collecting instrument were observation sheet and test. Data were analyzed by quantitative analysis. The results of research suggests that there are significant influence on the application of problem based learning model with graphic media based on learning results in the affective, psychomotor, cognitive, and learning result as a whole.

Keywords. Problem based learning, graphic media, learning results

*) Author 1
**) Author 2
***) Author 3

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul : PENGARUH MODEL PROBLEM BASED
LEARNING DENGAN MEDIA GRAFIS
TERHADAP HASIL BELAJAR

Nama Mahasiswa : Dewi Renita Sari

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, April 2015
Peneliti,

Dewi Renita Sari
NPM 1113053030

MENGESAHKAN,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Alben Ambarita, M.Pd
NIP 19570711 198503 1 004

Dra. Hj. Yulina H., M. Pd. I
NIP19540722 198012 2001

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Purwanto (2004: 11) pendidikan ialah usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.

Pendidikan nasional sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Makna manusia yang berkualitas, menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan nasional harus berfungsi secara optimal sebagai wahana utama dalam pembangunan bangsa dan karakter.

Pelaksanaan pendidikan pada jenjang SD/MI khususnya di SD Negeri 4 Metro Utara mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dilaksanakan per mata pelajaran. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada jenjang pendidikan dasar memuat 8 mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan hasil prasarvei yang dilakukan pada tanggal 23 Nopember 2014 di SD Negeri 4 Metro Utara, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 masih tergolong rendah. Hasil belajar siswa yang tergolong rendah disebabkan oleh beberapa faktor yaitu 1) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), 2) kurang adanya variasi pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan membosankan, 3) kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang diberikan, dan 4) belum diterapkannya model *problem based learning* dalam pembelajaran IPA di sekolah tersebut.

Oleh sebab itu, maka perlu adanya variasi baru dalam proses pembelajaran. Beberapa alternatif yang dapat digunakan sebagai solusi dalam mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif. Seorang guru harus mampu memilih dan menyesuaikan model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Abidin (2014: 118) mengemukakan bahwa model pembelajaran yaitu suatu rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar di dalam kelas berkenaan dengan proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan. Terdapat beberapa model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu model *problem based learning*.

Menurut Trianto (2010: 91) *problem based learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan masalah yang terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Model *problem based learning* dapat lebih optimal diterapkan dengan dipadukan menggunakan media

pembelajaran, yaitu media grafis. Menurut Sanjaya (2014: 157) media grafis yaitu media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata, media grafis tidak hanya berisi gambar atau kata-kata saja akan tetapi bisa keduanya, oleh karena sifatnya media grafis termasuk pada media visual, yakni media yang dapat dilihat. Menurut Arsyad (2011: 23) media grafis memiliki beberapa karakteristik yaitu bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, dan mengandung pesan yang bersifat *interpretatif*.

Model *problem based learning* dengan media grafis sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu agar siswa mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut Sutrisno, dkk. (2008: 23) pengetahuan IPA dibangun melalui penalaran inferensi berdasarkan data yang tersedia. Kebenarannya diuji lewat pengamatan nyata. Oleh sebab itu, maka model *problem based learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa, (2) pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar afektif IPA siswa, (3) pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar psikomotor IPA siswa, serta (4) pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPA siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2010: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Adapun jenis design yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah 79 siswa. Peneliti mengambil sampel kelas IVC berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IVB berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IVA dengan jumlah 28 siswa digunakan untuk melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen soal.

Peneliti menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *problem based learning* dan media grafis. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang

menekankan pada pemberian stimulus kepada siswa berupa penyajian suatu masalah kontekstual yang harus dipecahkan dengan mengeksplor pengetahuan dan pengalaman siswa. Adapun langkah-langkah penerapan model *problem based learning* (1) membimbing siswa menentukan masalah, (2) membantu siswa dalam merumuskan masalah, (3) membantu siswa merumuskan hipotesis, (4) mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, (5) membantu siswa menguji hipotesis, (6) membantu siswa menentukan pilihan penyelesaian. Selanjutnya media grafis yaitu salah satu bentuk dari media visual yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan kata-kata. Pada penelitian ini media grafis yang digunakan yaitu berupa media gambar. Indikator media gambar yang baik yaitu memperjelas sajian ide, memuat ringkasan visual suatu proses, mudah untuk diperoleh dan digunakan, serta dapat menarik perhatian siswa dengan tampilan gambar berwarna. Adapun variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar. Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku seseorang setelah mengalami kegiatan belajar. Indikator hasil belajar dilihat secara komprehensif yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan, pemahaman, dan penerapan), afektif (percaya diri, kerja sama, dan tanggung jawab), dan psikomotor (mengumpulkan data, merumuskan hipotesis, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil).

Pada penelitian ini, data yang berkaitan dengan penelitian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa. Teknik non-tes digunakan untuk mengukur data kualitatif berupa hasil belajar afektif, psikomotor, dan kinerja guru. Peneliti menggunakan teknik non-tes berupa lembar observasi. Setelah data terkumpul, kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif menggunakan aplikasi *microsoft office excel 2007* dan SPSS versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Utara pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2015 selama 8 hari. Penelitian ini dimulai pada hari Senin, 19 Januari 2015 – Selasa, 27 Januari 2015 untuk kelas eksperimen, dan hari Selasa, 20 Januari 2015 – 30 Januari 2015 untuk kelas kontrol. Setiap kelas dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan materi yang sama yaitu energi dan penggunaannya.

Peneliti melakukan pengumpulan data dan analisis data tentang kinerja guru, dan hasil belajar siswa (afektif, psikomotor, kognitif).

Tabel 1. Data persentase ketuntasan siswa berdasarkan nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 67 (Tuntas)	4	15,38 %	3	11,54 %
2	< 67 (Tidak Tuntas)	22	84,62 %	23	88,46 %
Jumlah		26	100 %	26	100 %
Rata-rata nilai		52,5		51,15	

Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan saat proses pembelajaran, kedua kelas diberikan *post-test*, baik untuk kelas eksperimen, maupun kelas kontrol. Butir soal yang digunakan untuk *post-test* sama dengan butir soal pada *pre-test*. Jumlah butir soal dan penskoran juga sama dengan *pre-test*. Selanjutnya nilai *post-test* dari masing-masing siswa direkap untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran.

Tabel 2. Data persentase ketuntasan siswa secara klasikal berdasarkan nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 68 (Tuntas)	24	92,31 %	19	73,08 %
2	< 68 (Tidak Tuntas)	2	7,69 %	7	26,92 %
Jumlah		26	100 %	26	100 %
Rata-rata nilai		79,62		74,81	

Setelah semua data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas terkumpul, selanjutnya yaitu untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar kognitif diolah dengan menggunakan n-Gain.

Tabel 3. Penggolongan nilai n-Gain siswa kelas eksperimen dan kontrol

No	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata N-Gain	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai $g \geq 0,7$ Tinggi	3	1	0,57	0,47
2	Nilai g 0,3- 0,69 Sedang	23	24		
3	Nilai $g < 0,3$ Rendah	-	1		

Tabel 4. Hasil perhitungan normalitas, homogenitas, dan uji-t n-gain hasil belajar kognitif

Uji	Kelas	Hasil Uji	Kesimpulan
Normalitas	Eksperimen	0.200	Berdistribusi normal
	Kontrol	0.200	Berdistribusi normal
Homogenitas	Eksperimen	0.850	Varian homogen
	Kontrol		
Uji t	Eksperimen	2.810	Tolak H_0
	Kontrol		

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafisterhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini disebabkan karena penerapan model *problem based learning* memiliki banyak keunggulan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Abidin (2014: 162) yaitu *problem based*

learning memiliki keunggulan sebagai berikut 1) mampu mengembangkan motivasi belajar siswa, 2) mendorong siswa untuk mampu berpikir tingkat tinggi, dan 3) mendorong siswa mengoptimalkan kemampuan metakognisinya

Tabel 5. Persentase hasil belajar afektif siswa secara klasikal kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Predikat	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1	A	4	15,38	-	-
2	A-	8	30,77	-	-
3	B+	4	15,38	1	3,85
4	B	4	15,38	4	15,38
5	B-	1	3,85	8	30,77
6	C+	3	11,54	3	11,54
7	C	1	3,85	5	19,23
8	C-	1	3,85	3	11,54
9	D+	0	0,00	2	7,69
Jumlah siswa yang memperoleh \geq B-		21		13	
Persentase		80,77%		50%	

Tabel 6. Hasil perhitungan normalitas, homogenitas, dan uji-t hasil belajar afektif

Uji	Kelas	Hasil Uji	Kesimpulan
Normalitas	Eksperimen	0.056	Berdistribusi normal
	Kontrol	0.144	Berdistribusi normal
Homogenitas	Eksperimen	0.302	Varian homogen
	Kontrol		
Uji t	Eksperimen	2.810	Tolak H_0
	Kontrol		

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar afektif siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Abidin (2014: 162) bahwa salah satu keunggulan model *problem based learning* yaitu mendorong siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Abidin (2014: 161) mengemukakan bahwa salah satu karakteristik *problem based learning* yaitu dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.

Tabel 7. Persentase hasil belajar psikomotor siswa kelas eksperimen dan kontrol

No	Predikat	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
1	A	1	3,85		
2	A-	2	7,69	1	3,85
3	B+	7	26,92	3	11,54
4	B	4	15,38	3	11,54

No	Predikat	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Jumlah	(%)	Jumlah	(%)
5	B-	5	19,23	6	23,08
6	C+	3	11,54	5	19,23
7	C	2	7,69	5	19,23
8	C-	1	3,85	-	-
9	D+	-	-	1	3,85
10	D	1	3,85	2	7,69
Jumlah siswa yang memperoleh \geq B-		19		13	
Persentase		73,08%		50%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq B- pada kelas eksperimen sebanyak 19 siswa atau 73,08%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq B- pada kelas kontrol sebanyak 13 siswa atau sebesar 50%. Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq B- kelas eksperimen lebih besar dari jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq B- siswa kelas kontrol.

Tabel 8. Perhitungan hasil normalitas, homogenitas, dan uji-t hasil belajar psikomotor

Uji	Kelas	Hasil Uji	Kesimpulan
Normalitas	Eksperimen	0.186	Berdistribusi normal
	Kontrol	0.200	Berdistribusi normal
Homogenitas	Eksperimen	0.958	Varians homogeny
	Kontrol		
Uji t	Eksperimen	2.121	Tolak H_0
	Kontrol		

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar psikomotor siswa. Hal ini disebabkan karena model *problem based learning* mampu menumbuhkan keterampilan pada siswa khususnya pada keterampilan yang berkaitan dengan proses penyelesaian masalah. Sanjaya (2007: 218) mengemukakan bahwa langkah-langkah *problem based learning* yaitu 1) menyadari masalah, 2) merumuskan masalah, 3) merumuskan hipotesis, 4) mengumpulkan data, 5) menguji hipotesis, 6) menentukan pilihan penyelesaian. Berdasarkan pendapat tersebut maka keterampilan siswa akan muncul sesuai langkah-langkah penerapan *problem based learning*.

Tabel 9. Persentase hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan KKM

KKM	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
\geq 67 Tuntas	18 siswa	69,23	16 siswa	61,54
< 67 Tidak Tuntas	8 siswa	30,74	10 siswa	38,46

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa jumlah siswa kelas eksperimen yang mampu mencapai KKM lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jumlah siswa tuntas pada kelas eksperimen yaitu 18 siswa atau 69,23%, dan jumlah siswa tuntas pada kelas kontrol yaitu 16 siswa atau 61,54%.

Tabel 10. Hasil perhitungan normalitas, homogenitas, dan uji-t hasil belajar siswa

Uji	Kelas	Hasil Uji	Kesimpulan
Normalitas	Eksperimen	0,099	Berdistribusi normal
	Kontrol	0,200	Berdistribusi normal
Homogenitas	Eksperimen	0,519	Varian homogen
	Kontrol		
Uji t	Eksperimen	2,400	Tolak H_0

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini sesuai dengan pendapat Dewey (dalam Trianto, 2010: 91) yang mengemukakan bahwa belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Selanjutnya sejalan dengan pendapat Sanjaya (2007: 213) bahwa belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Oleh sebab itu maka terbukti bahwa melalui *problem based learning* dengan media grafis dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 11. Kinerja guru kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kegiatan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2	Skor Pertemuan 1	Skor Pertemuan 2
1	Pra Pembelajaran	7	7	8	8
2	Pendahuluan	10	11	10	11
3	Inti	83	80	84	84
4	Penutup	11	11	10	11
Jumlah		111	109	112	113
Nilai Kinerja Guru		89,52	85,16	87,5	88,28
Rata-rata		87,34		87,89	
Kategori		Baik		Baik	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kinerja guru dalam pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 89,52 dan pada pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,16. Jadi, rata-rata kinerja guru pada kelas eksperimen yaitu 87,34 dengan kategori pada interval baik. Selanjutnya diketahui bahwa kinerja guru dalam pembelajaran di kelas kontrol pada pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 87,5 dan pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,28. Jadi, rata-rata kinerja guru pada kelas kontrol yaitu 87,89 dengan kategori pada interval baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap n-Gain hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar afektif siswa kelas eksperimen, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar psikomotor siswa kelas eksperimen, dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan model *problem based learning* dan media grafis disarankan kepada siswa agar dapat mempersiapkan bahan materi yang akan dibahas sebelum melaksanakan pembelajaran, berperan aktif dalam diskusi kelompok dan berani dalam mengemukakan pendapat, serta menjalin kerja sama dalam kelompok. Bagi guru dapat digunakan sebagai alternatif memberikan variasi proses pembelajaran. Bagi sekolah, perlu meningkatkan fasilitas dan sarana pembelajaran. Bagi peneliti, lebih mengembangkan perangkat pembelajaran serta instrumen penilaian yang digunakan agar memperoleh hasil yang lebih akurat dan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum* 2013. Bandung: Refika ADITAMA.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- PERMEN 22. 2006. *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: BNSP Depdiknas.
- Purwanto, Ngalm. 2004. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Leo. Dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.