

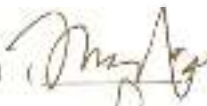



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Oleh:

Nama : Peranti Permesta Br Sitepu
NPM : 30130014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jenjang : Strata satu (S-1)

Dinyatakan Telah Mengikuti Ujian Akhir (Meja Hijau) 17 April 2024 dan Telah Memenuhi Syarat dengan Memperoleh Nilai A.

Diserahi Oleh:

1. Moenisa Murti Sihuan S.II,M.H Pembimbing 1 
2. Kondies M.D.Pasaribu,S.Pd.,S.H.,M.H Pembimbing 2 
3. Dr. Hozsids Simanjuntak S.Pd.,S.II,MHI Pd Penguji 1 
4. Drs. Lukman Pardede,S.II.,S.Pd.,M.Pd Penguji 2 

Dekan FKIP UHN Medan



(Dr. Wala Sitepu, M.Si., Pa.D)

Ketua Program Studi PPKn



(Dr. Hozsids Simanjuntak, S.Pd., S.II., MHI)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru adalah komponen utama proses pembelajaran, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia dalam bidang Pembangunan. Guru dapat disebut juga sebagai ujung tombak dalam pendidikan, karena segala bentuk kebijakan dan program Pendidikan, pada akhirnya akan ditentukan oleh seberapa jauh profesionalisme seorang guru dalam menjalankan tugasnya.

Menurut Mulyasa (2008:7), profesionalisme guru di Indonesia masih sangat rendah, hal tersebut disebabkan karena belum adanya perubahan pola mengajar dari sistem konvensional ke sistem kompetensi, beban kerja guru yang tinggi, dan masih banyak guru yang belum melakukan penelitian tindakan kelas.

Seorang guru penting untuk menciptakan paradigma baru untuk menghasilkan praktik terbaik dalam proses pembelajaran dan termasuk penggunaan internet dalam mencari informasi terkini. Keberhasilan program Pendidikan melalui pembelajaran di sekolah sebagai lembaga formal yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu murid, tenaga Pendidikan, biaya, sarana dan prasarana faktor lainnya. Jadi faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi sudah tentu akan memperlancar proses pembelajaran, yang menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu Pendidikan.

Pendidikan berarti memilih tindakan dan kata yang tepat, menciptakan kondisi dan faktor yang diperlukan dan membantu orang untuk berkembang

sebaik mungkin dan sendirinya perlahan bergerak menuju tujuan dan kesempurnaan yang diinginkan, karena tujuannya arah yang dicapai dalam Pendidikan. Tujuan Pendidikan adalah untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik bagi individu dan masyarakat, upaya pencapaian tujuannya menjadi tanggung jawab orang tua, guru, sekolah dan masyarakat. Dalam hal ini sekolah sebagai salah satu lembaga Pendidikan formal berperan sangat penting dalam membantu anak-anak produktif dan membimbing mereka menuju kedewasaan dan menjadi masyarakat yang produktif.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seorang guru memegang peran penting, jika kualitas belajar yang diberikan guru baik tentunya akan menghasilkan akademik yang baik pula. Menurut (Rusman, 2012) didalam suatu sistem pembelajaran, guru dituntut mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan dapat menggunakan media pembelajaran serta mampu memilih dan menggunakan bahan pembelajaran. Dengan demikian kecenderungan pembelajaran pada mata Pelajaran ppkn saat ini masih kurangnya perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif, proses pembelajaran masih terpusat pada guru yang didominasi dengan metode ceramah dan membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran hal ini akan berdampak pada kurangnya semangat belajar siswa. Semangat belajar adalah segala usaha dalam diri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah belajar hingga tercapainya tujuan dan menumbuhkan keinginan yang tinggi.

Kemampuan literasi numerasi adalah kemampuan seseorang individu untuk menggunakan penalaran yang masuk akal untuk menganalisis pengukuran, biasanya disajikan dalam bentuk grafik, tabel, bagan, gambar, dan memuat unsur-unsur didalamnya (Kemendikbud,2017).

Gerakan literasi disekolah jenjang menengah pertama sifatnya seharusnya wajib. Sebab apabila pemerintah berupaya mendorong demi keluasan pengetahuan pada siswa, bukanlah kesempatan yang sia-sia. Sekolah berhak dan mengharuskan melaksanakan kegiatan literasi, baik literasi menulis, literasi membaca, literasi informasi, yang semuanya akan memberi hasil positif pada pembelajaran peserta lainnya. Sebab literasi disekolah dengan tujuan khusus yang menumbuhkan minat baca, meningkatkan kemampuan melalui membaca buku serta meningkatkan literasi disetiap mata pelajaran.

Rendahnya literasi dan numerasi disebabkan oleh faktor seperti belum adanya pembiasaan membaca baik disekolah maupun dirumah dan kemajuan teknologi informasi, belum adanya pembiasaan membaca dimana ruang baca public yang kekinian bisa menjadi peluang literasi dan numerasi melalui media sosial sehingga lebih banyak siswa yang termotivasi untuk datang dan membaca. Kemajuan teknologi dan informasi yaitu kemudahan mengakses informasi hanya cukup mengetik kata kunci maka akan langsung menemukan jawaban. Kebiasaan ini lambat laun akan menurunkan minat membaca siswa sehingga kemampuan literasinya rendah. Faktor rendahnya literasi dan numerasi yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Kemudian seperti kurangnya

perhatian orangtua , pengaruh TV, pengaruh teman-teman, sarana dan prasarana yang belum mendukung.

Selain itu ,guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab terhadap peserta didiknya untuk melaksanakan tujuan Pendidikan nasional.Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,pasal 3 Bab II berbunyi:Pendidikan nasional mengembangkan keterampilan dan membentuk kepribadian serta budaya peserta didik.Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik.Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik agar peserta didik menjadi manusia beriman ,bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa ,berahlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan warga negara yang bersatu,berbangsa yang demokratis dan negara yang bertanggung jawab.

Tuntutan Pelajaran kepada semua mata Pelajaran salah satu mata Pelajaran PPKn mempunyai peran penting dalam pengembangan berbagai ilmu dan memajukan daya pikir manusia.Dengan demikian kecenderungan pembelajaran pada mata Pelajaran PPKn saat ini masih kurangnya perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran ,siswa kurang aktif,proses pembelajaran masih terpusat pada guru yang didominasi dengan metode ceramah dan membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran hal ini akan berdampak pada kurangnya semangat belajar siswa.Semangat belajar adalah segala usaha dalam diri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah belajar hingga tercapainya tujuan dan menumbuhkan keinginan yang tinggi.

Sebagai pendidik guru perlu memilih metode yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya ,yaitu metode Pembelajaran problem based learning adalah salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.Cara penyajian bahan Pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa.Selain metode tersebut ada juga yang menambah semangat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media ice breaking berdasarkan penelitian yang dilakukan (Said,2010) yang mengatakan bahwa ice breaking adalah sebuah permainan atau kegiatan yang dapat mengubah suasana kebekuan atau ketegangan dalam kelompok.Jadi media tersebut membantu siswa dengan cara sebelum belajar ada permainan yang membuat siswa semangat dalam belajar.*Ice breaking* adalah permainan atau aktivitas yang bertujuan untuk mencairkan suasana dan menghindari terjadinya bosan dan ngantuk,lesu pada siswa.juga saya melihat di sekolah SMP Negeri 1 Tiganderket masih kurang nya semangat siswa ,dimana guru disana kebanyakan ceramah dan kurang efektif dalam mengajar dan belum menggunakan metode,model dan media yang lain.

Berdasarkan pengalaman saya selama PPL di SMP Methodist 7 saya menggunakan Media ice breaking dan itu membuat siswa semakin semangat dalam belajar dan inilah yang menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul”Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Ice Breaking dalam meningkatkan semangat belajar Siswa Pelajaran PPKN Kelas VII SMP NEGERI 1 Tiganderket Kab.Karo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 masih bersifat metode ceramah dan kurangnya efektif dalam belajar tersebut sehingga belum ada keaktifan siswa dan pemecahan masalah secara aktif oleh siswa.
2. Guru belum menekankan suatu model pembelajaran yang lebih memfokuskan pada keterampilan berfikir siswa.
3. Pencapaian hasil belajar siswa kurang optimal membuat banyak nilai siswa masih rendah.
4. Perhatian siswa dalam pembelajaran PPKn masih kurang.
5. Suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik sehingga membuat siswa cenderung merasakan kejenuhan dan rasa bosan dalam proses belajar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis membatasi penelitian ini untuk melihat Pengaruh Model Pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media *ice breaking* terhadap semangat belajar siswa di SMP Negeri 1 Tiganderket Kab.Karo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah penyebab rendahnya minat dan motivasi pada siswa?

2. Bagaimana Pengaruh Model pembelajaran *Based Learning Problem* dengan menggunakan media *Ice breaking* dalam meningkatkan semangat belajar siswa Pelajaran PPKn Kelas VII SMP Negeri 1 Tiganderket?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penyebab rendahnya minat dan motivasi pada siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Ice breaking* dalam meningkatkan semangat belajar siswa Pelajaran PPKn Kelas VII SMP Negeri 1 Tiganderket.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah sebagai sebuah masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta menjadi evaluasi dalam proses pembelajaran kelas.

2. Bagi Guru

Memberikan alternatif media untuk digunakan sesuai dengan mata Pelajaran yang akan di ajarkan guru sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan kemampuan berpikir serta ilmu yang didapat oleh siswa akan melekat pada daya pikir siswa.

4. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan menerapkan model tersebut dan mampu memberikan pembelajaran serta dapat mengembangkan wawasan dan peneliti dalam menciptakan suasana yang menarik bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan actual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negoisasi, dan demokrasi.

Menurut Barrow (1980:1) dalam Sawab (2017) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah yang dipertemukan dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning* merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran, jadi fokusnya adalah pada guru. Sementara Lloyd, Jones, Margeston dan Bligh menjelaskan tiga elemen dasar yang seharusnya muncul dalam pelaksanaan *Problem based learning* yaitu Menginisiasi masalah awal, meneliti isu-isu yang diidentifikasi sebelumnya, dan memanfaatkan pengetahuan dalam memahami lebih jauh situasi masalah.

Problem based learning tidak hanya bisa diterapkan oleh guru didalam kelas, akan tetapi juga oleh pihak sekolah untuk mengembangkan kurikulum. Kurikulum meliputi masalah-masalah yang dipilih dan akan dirancang dengan cermat yang menuntut upaya kritis peserta didik untuk memperoleh

pengetahuan, menyelesaikan masalah, belajar secara mandiri dan memiliki skill partisipasi yang baik.

Sedangkan menurut Jhon Dewey seorang ahli Pendidikan berkebangsaan Amerika menjelaskan 6 langkah Problem based Learning yaitu:

- a. Merumuskan masalah ,yaitu Langkah peserta didik menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- b. Menganalisis masalah,yaitu langkah peserta didik meninjau masalah dari berbagai sudut pandang.
- c. Merumuskan data,yaitu langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. data yaitu langkah peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang di diberikan untuk pemecahan masalah.
- e. Pengujian hipotesis,yaitu langkah peserta didik mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- f. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengajuan hipotesis dan rumusan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah ini membuat peserta didik Menjadi pembelajaran yang mandiri, artinya ketika peserta didik belajar ,maka peserta didik dapat memilih model pembelajaran yang sesuai,terampil menggunakan model pembelajaran tersebut untuk belajar dan mampu mengontrol proses

pembelajaran. Model pembelajaran ini memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir ,pemecahan masalah ,dan ketrampilan intelektual dan menjadi pembelajar yang mandiri.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan teori yang dikembangkan Brrow, Min Liu(2005) dalam Aris Shoimin(2014:130)menjelaskan karakteristik :

- a) *Learning is student-centered* Proses dalam PBL lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang pelajar. Oleh karena itu PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- b) *Autentic Problems from the organizing focus for learning* Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah autentik sehingga siswa mampu dan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- c) *New information is acquired through self-directed learning* Dalam proses pemecaha masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehinga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
- d) *Learning occurs in small group* Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, PBL dilaksanakan dalam kelompok kecil, kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.

- e) *Teacher act as faciliators* Pada pelaksanaan PBL, guru hanya berperan sebagai fasilitator meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Problem based learning dimulai adanya masalah yang dalam hal dapat dimunculkan siswa ataupun guru, kemudia siswa mendalami pengetahuannya tentang apa yang mereka ketahui untuk memecahkan masalah dan siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong untuk berperan aktif dalam belajar.

c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Aris Shoimin (2014:131) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran ,menjelaskan logistik yang dibutuhkan, dan memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut seperti mnetapkan topik,tugas ,jadwal dan lain lain.
- c. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai ,ekperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah,pengumpulan data ,hipotesis dan pemecahan masalah.

- d. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
- e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem based learning* ini memiliki keunggulan yang sangat banyak, diantaranya:

- a. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif peserta didik.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya.
- c. Menambah Motivasi peserta didik dalam belajar.
- d. Membantu peserta didik belajar untuk mentranfer pengetahuan dengan situasi yang baru.
- e. Dapat mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri.
- f. Mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah dilakukan.
- g. Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna.
- h. Model ini peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara baik dan mengaplikasikan dalam konteks yang relevan.
- i. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi

internal untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

e. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Aris Shoimin(2014:132) berpendapat Model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan,diantaranya sebagai berikut:

- a. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi Pelajaran,ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi dan lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keberagaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
- c. Kesimpulan yang dapat di ambil dari beberapa pendapat adalah model problem based learing memerlukan waktu yang tidak sedikit,pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari siswa untuk memecahkan masalah ,jika siswa tidak memiliki minat maka siswa cenderung bersikap enggan untuk mencoba dan model ini ocok untuk pembelajaran yang menurut kemampuan pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran.Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan

belajar. Kegiatan belajar dan mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik antara lain :

a) Faktor dari dalam diri peserta didik (internal)

Faktor dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, ada juga yaitu seperti motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, dan faktor fisik maupun psikis.

b) Faktor Lingkungan (eksternal)

Faktor lingkungan inilah yang kepedulian menunjukkan bahwa ada faktor lain dari luar diri peserta didik yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai peserta didik. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah dan rendahnya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung

terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Menurut Benjamin S. Bloom ada 3 ranah tujuan pendidikan yaitu:

1. Ranah Kognitif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya daripada persepsi, intropeksi, atau memori siswa. Guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan intruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi.

2. Ranah Afektif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan Pendidikan, nilai afektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi ialah berkembang menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan.

3. Ranah Psikomotorik

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Perkembangan

psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan dengan keterampilan hidup.

3. Media *Ice Breking*

a. Pengertian *Ice Breking*

Menurut M.Said dalam "*Ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi mengubah suasana kebekuan dalam kelompok (Sunarto,2017).

Menurut istilah oleh Ucu Sulastrri dalam bukunya yaitu ice breaking adalah peralihan suatu dari yang membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi ceria dan menyenangkan dengan permainan-permainan sederhana. Permainan tersebut seperti aktivitas yang disenangi oleh semua kalangan tanpa bisa dibatasi usia karena setiap individu pasti merasakan kebosanan dalam belajar ,yang kemudian menginginkan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa penapat dapat disimpulkan bahwa *ice breaking* adalah teknik bagi seorang guru untuk mengalihkan suasana yang membosankan peserta didik kembali segar dan bersemangat untuk belajar. Artinya seorang guru dapat menciptakan suasana yang membuat peserta didik aktif atau antusias dalam belajar. Ice breaking ini sangat bermanfaat untuk memfreskan pikiran pesera didik dan menumbuhkan kegairahan untuk kembali belajar.

Menurut Ucu Sulastrri ice breaking yang digunakan dalam dunia Pendidikan harus ada fungsi edukasinya ,sehingga bisa memberikan penguatan Pelajaran .Oleh karenanya guru super kreatif akan selalu membuat suasana cair dan bergairah dengan menciptakan model-model ice breaking.

Adapun games yang dapat dipilih guru yaitu:

a).Yel-yel Pembangkit semangat

Yel-yel adalah kata kata pembangkit semangat atau motivasi ,dengan intonasi suara tegas ,keras,namun bermakna yel-yel bisa dibuat dengan menggerakkan anggota tubuh sambil mengucapkan kata-kata motivasi.Misalnya guru berkata,”mana anak yang cerdas?sambil menunjukkan dua jari jempol ke dada

“Dimana? Tanya guru lagi

“Disini”! jawab siswa.

“Yang mana “tanya guru lagi.

“Yang ini” jawab siswa.

“Bagaimana kalau tidak cerdas?”tanyak guru lagi

Siswa sambil mengangkat tangan kanan dan mengepal mengeluarkan jari jempol terbalik kebawah.Dan banyak lagi bentuk yel-yel yang dikembangkan oleh guru kretarif (Sulastri,2014).

b). Humor

Humor adalah sebuah eknik yang memberikan kesan lucu sehingga anak dapat terlahir ,bahagia dan bisa tertawa.Humor yang dilakukan dalam strategi belajar adalah humor yang sifatnya mendidik dengan nuansa humor yang baik maka siswa akan belajar dengan senang dan tanpa adanya tekanan secara psikologis(Sampels,2010).

Guru yang memiliki selera humor yang bagus akan memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik dalam menerima Pelajaran dan memberikan pengalaman yang berbeda di kelas.Humor akan mewarnai setiap kali pertemuan

dengan peserta didik dengan begitu guru harus kreatif dan membuat humor itu relevan dengan pembelajaran siswa (Barnawi,2012).Jadi humor bisa digunakan dalam pembelajaran apalagi jika humor tersebut mengandung nilai-nilai yang baik dan membuat peserta didik termotivasi serta giat dalam belajar.

b. Manfaat ice breaking

Ada beberapa manfaat ice breaking menurut Ahmad Fanani diantaranya:

- a) .Melatih berfikir secara kreatif dan luas pada siswa .
- b) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreativitas siswa.
- c) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
- d) Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah
- e) Meningkatkan rasa percaya diri
- f) Melatih menentukan strategi secara matang dan melatih konsentrasi berani bertindak dan tidak takut salah,
- g) Melatih untuk menghargai lain dan mengambil keputusan dan tindakan.

Jadi ,berdasarkan diatas maka jelaslah bahwa *ice breaking* dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa serata penyampain dalam pembelajaran bisa maksimal dan optimal.

Proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan.Ketika pikiran tidak bisa berfokus lagi ,maka segera dibutuhkan pemusatan Kembali .Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang

lebih keras lagi, mengnacam atau bahkan memukul-mukul meja untuk memminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk terus menjaga stamina belajar siswanya.

Jadi *ice breaking* dalam pembelajaran sangat penting dalam kejenuhan ketika pembelajaran berlangsung, dengan berbagai jenis ice breaking salah satunya dengan tepuk tangan ,nyanyi-nyanyi serta permainan yang bisa mencairkan suasana ketegangan. Ice breaking membantu kefokusn ,pemahaman pada siswa dan memberikan semangat dalam pembelajaran, timbulnya semangat akan mendapat hasil yang baik seperti mendapat hasil belajar yang bagus pada siswa.

4. Semangat Belajar

a. Pengertian Semangat Belajar

Semangat adalah perasaan yang kuat yang dialami oleh setiap orang, dapat dilihat sebagai bagian fundamental dari suatu kegiatan sehingga sesuatu dapat ditujukaan kepada pengarahan potensi yang menimbulkan ,mengidupkan ,menumbuhkan tingat keinginan yang tinggi. Menurut Harianti semangat adalah kesediaan perasaan yang memungkinkan seseorang bekerja untuk menghasilkan kerja lebih. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena Latihan dan pengalaman ,Chalijah Hasan Menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam belajar bersifat secara konstan dan berbekas dalam kaitan ini maka proses belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling berkaitan

yakni belajar sebagai belajar dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang di proses.

Ciri-ciri Siswa yang mempunyai semangat belajar yaitu:

- a. Rajin, tekun dan bersungguh-sungguh.
- b. Bersegera mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- c. Selalu ingin duduk dideretan kursi terdepan.
- d. Menginginkan tugas tambahan.
- e. Tidak mudah lelah dan putus asa.

b. Pengertian Minat dan Motivasi

Minat adalah ketertarikan seseorang akan sesuatu yang timbul dari dalam diri, minat dapat membangkitkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil dan prestasi belajar. Menurut Slameto minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat hubungan tersebut, semakin kuat minat (Slameto, 2003:57).

Dapat dijelaskan bahwa minat dapat membangkitkan motivasi pada diri seseorang karena adanya ketertarikan dan perhatian pada suatu obyek atau pelajaran tertentu disertai dengan perasaan senang, sehingga bila siswa tertarik pada sesuatu maka ia berusaha untuk melakukan sesuatu yang diminatinya.

Motivasi sebagai suatu keadaan atau kondisi yang timbul dari dalam diri seseorang, motivasi ini memberikan pengaruh pada persepsi agar seorang dapat melakukan kegiatan yang dilihat dari perilaku yang ditunjukkan seseorang. Menurut Oemar Hamalik (2008:7), motivasi memiliki dua komponen yaitu komponen luar dan komponen dalam. Komponen luar adalah apa yang diinginkan seseorang

tujuannya yang menjadi arah kelakuannya sedangkan komponen dalam adalah perubahan didalam diri seseorang,keadaan tidak puas, ketegangan psikologis.

Motivasi belajar adalah dorongan semangat belajar yang ditunjukkan dengan oleh siswa yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak.Dorongan itu muncul dari dalam dirinya atau luar dirinya dalam memperoleh berbagai pengetahuan,keterampilan, dan sikap yang diusahakan selalu berpartisipasi secara aktif, mempunyai minat, sikap dan persepsi , misalnya perasaan senang atau nyaman Ketika berada didalam kelas.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang sudah pernah dilakukan antara lain:

1. Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan ice breaking untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Makassar.
2. Pengaruh ice breaking terhadap model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMK Negeri 3 Malang.

C. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran Problem based learning dalam penelitian ini di terapkan pada kelas ekperimen.Kelas ekperimen adalah kelas yang diberi perlakuan sedangkan untuk mengetahui pengaruhnya dalam pembelajaran kelas control (kelas yang tidak diberi perlakuan) diterapkan model pembelajaran langsung sebagai pembanding keefektifan model tersebut.Sebelum diterapkan

dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa masing-masing kelas diberikan *pretest*

Kemudian dua kelas tersebut pada kelas eksperimen diberikan *treatment* sedangkan kelas control tidak diberikan *treatment*. Terakhir untuk mengukur kemampuan semangat belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas control diberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol tersebut dibandingkan untuk mengetahui terdapat pengaruh signifikan atau tidak, model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *ice breaking* untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

D. Hipotesis

Menurut Sugiono (2001:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Adapun hipotesis penelitian yaitu ada Pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Ice breaking* dalam meningkatkan semangat belajar siswa Pelajaran PPKn Kelas VII SMP Negeri 1 Tiganderket.

Sedangkan untuk hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* dengan menggunakan media *Ice breaking* dalam meningkatkan semangat belajar siswa Pelajaran PPKn Kelas VII

H_a: Terdapat pengaruh model *problem based learning* dengan menggunakan media *Ice breaking* dalam meningkatkan semangat belajar siswa Pelajaran PPKn Kelas VII

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen ,dengan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kuantitatif untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subyek yaitu siswa siswi kelas VII SMP NEGERI 1 Tiganderket.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka metode dan teknik penelitian yang dipilih oleh seorang peneliti. Adapun desain penelitian meliputi metode penelitian dan teknik pengumpulan data ,metode merupakan cara yang digunakan untuk membahas dan meneliti masalah yang terjadi .Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *True Eksperemental* dengan desain penelitian *pretest posttest control group design* yang dilakukan disekolah dengan sampel dua kelas yang diambil secara random.

Metode eksperimen ini digunakan untuk mengetahui model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media ice breaking terhadap semangat belajar siswa .Rancangan penelitian ini ada dua kelompok objek yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media ice breaking sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan bentuk rancangan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rancangan Penelitian

Sampel (R)	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen (kelas VII 1)	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas kontrol (VII 2)	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

X₁: Model pembelajaran *problem based learning* +*Ice breaking*

X₂: Model pembelajaran konvensional

O₁: Tes awal

O₂: Tes akhir

R: Kelas sampel

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentu ada lokasi dan waktu penelitian dilakukan. Menentukan lokasi dan waktu akan mempermudah peneliti melakukan penelitiannya. Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi mengenai data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SMP NEGERI 1 Tiganderket Tahun Pelajaran 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80) dalam bukunya mengemukakan mengenai populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian, maka diperlukan suatu data atau informasi dari objek yang diteliti oleh penelitian itu populasi, dari populasi ini maka penelitian

akan mendapatkan sebuah data dan informasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP NEGERI 1 Tiganderket.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel siswa kelas VII 1 dan VII 2 siswa kelas VII SMP NEGERI 1 Tiganderket tahun Pelajaran 2023. Untuk prosedur pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah secara *cluster sampling*. Menurut Sugiyono (2029:133) teknik *cluster sampling* adalah teknik penentuan sampel bila objek yang diteliti atau sumber data sangat luas. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, maka dipilihlah kelas VII 1 sebagai kelas eksperimen dan VII 2 sebagai kelas kontrol.

D. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi suatu objek pengamatan dalam di dalam penelitian. Artinya apa saja hal yang berperan didalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti maka di dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

- a) Variabel bebas (x) : Menggunakan model *problem based learning* dan media *ice beaking*
- b) Variabel terikat (y) : Semangat belajar siswa pada Pelajaran PPKn siswa kelas VII SMP NEGERI 1
- c)

d) Tiganderket.

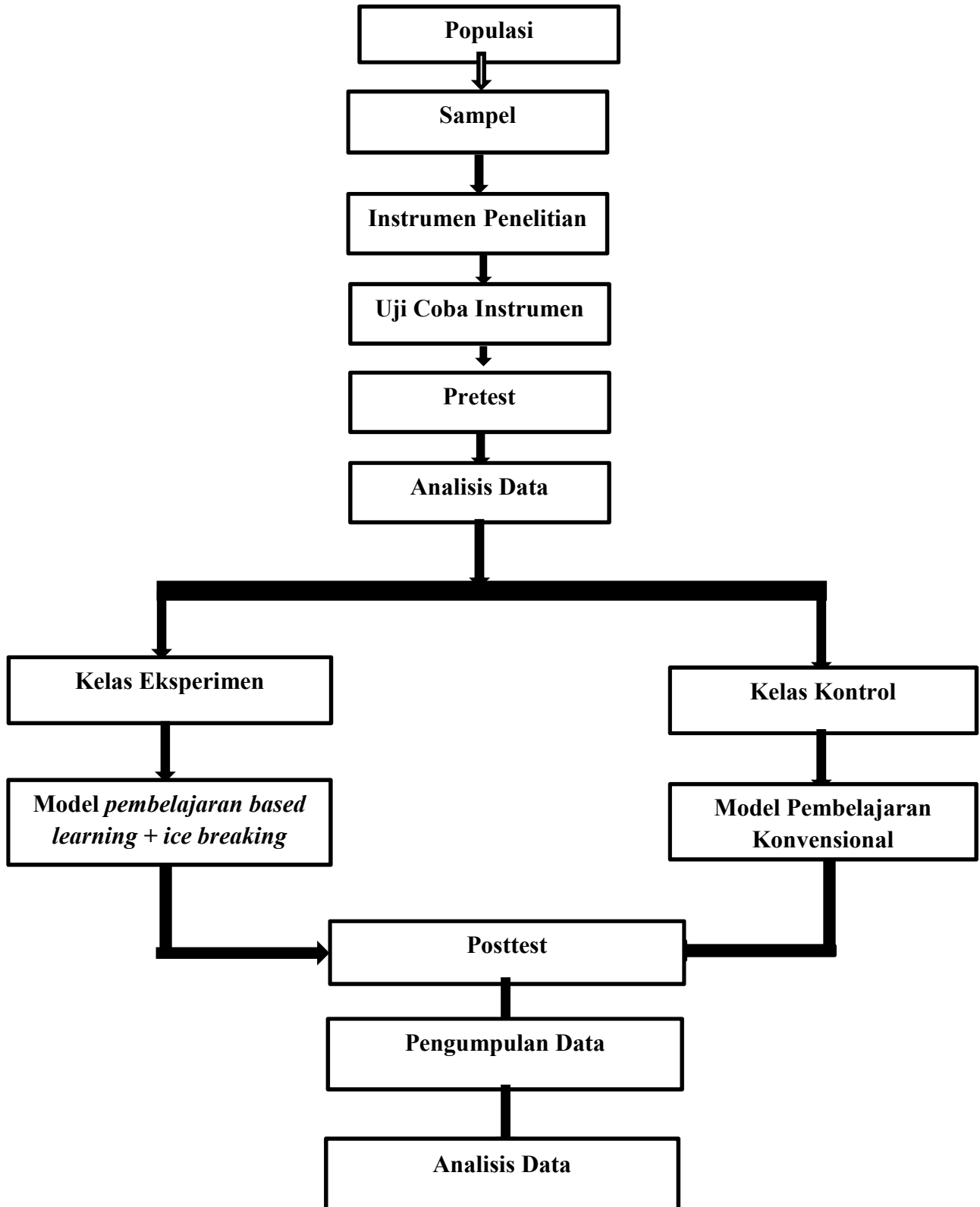
2. Definisi Operasional

Yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. *problem based learning* adalah metode pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mendapatkan ilmu baru dari analisis berbagai pengetahuan dan pengalaman belajar yang dimiliki serta dengan permasalahan belajar dan ice breaking juga sangat membantu dalam belajar karena dengan menggunakan media tersebut pembelajaran tidak membosankan atau pun mengantuk ,dimana media tersebut bisa membuat suasana menjadi lebih meryah,dengan membuat yel-yel dan nyanyi membuat semangat siswa dan memberikan hasil belajar yang bagus.

Dalam hal ini seberapa jauh hasil atau kemampuan yang telah dicapai siswa dalam penugasan atau pemahaman tugas-tugas atau materi pembelajaran yang diterima siswa dalam jangka waktu tertentu.

Gambar 1.2 Skema Rancangan Penelitian





Kesimpulan

E. Instrumen Penelitian

Menurut H.Salim dan Haidir (2019:83),instrumen merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu penelitian.Pada dasarnya instrumen adalah sama dengan menyusun alat untuk evaluasi ,karena didalam mengevaluasi memperoleh tentang apa yang akan diteliti dan hasil yang akan diperoleh diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes uraian terbuka (uraian bebas)dimana siswa diminta untuk menjawab tes yang diberikan berupa masalah actual dan peristiwa nyata berdasakan pengalaman dan pengetahuan yang sudah ia miliki dan mengungkapkan pendapatnya.Adapun isi dari tes yang akan diberikan ini disesuaikan dengan kompetensi dan materi pokok yang relevan dengan kurikulum merdeka.Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.Tes hasil Belajar

Dalam instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah tes penilaian kognitif siswa(taksosnomi bloom C3-C5), digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang akan diberikan dan melihat bagaimana ketuntasan belajar menggunakan tes pilihan berganda sebanyak 20 soal.Tes hasil belajar yang akan dilakukan didalam penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Untuk mendapatkan hasil tes yang baik,maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan konsep berdasarkan konsep kurikulum.
- b. Membuat kisi-kisi tes hasil belajar Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.
- c. Membuat soal berdasarkan instrumen penelitian
- d. Instrumen yang telah dibuat kemudian akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

F.Uji Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2019:363) uji coba instrument dilakukan untuk menguji alat ukur yang digunakan apakah valid dan reliabel. Karena dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Untuk mengetahui alat instrument yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data dilakukan uji instrument berikut:

1. Validitas Tes

Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan untuk memperoleh data sudah valid atau belum, digunakan rumus korelasi produk momen yang dikutip dari Khairinal (2016:347) yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi product momen

n = jumlah seluruh siswa

x = skor butir soal

y = skor total soal

$\sum xy$ = jumlah perolehan x dan y

$\sum x^2$ = jumlah kuadran skor dan distribusi x

$\sum y^2$ = jumlah kuadran skor dan distribusi y

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program spss dengan kriteria berikut:

1. Jika r hitung $>$ r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika r hitung $<$ r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
3. Nilai r hitung dapat dilihat pada kolom corrected item total corrected dengan taraf signifikan sebesar 0,05.

2. Reliabel Tes

Menurut Sugioyono (2019:176) dapat dikatakan reliabel kalau terdapat kesamaan data dalam waktu berbeda, untuk mengukur objek yang sama dan dapat menghasilkan data yang sama dapat menggunakan instrumen yang reliabel yang dimana instrumen itu digunakan beberapa kali. Untuk menguji reabilitastes dihitung dengan menggunakan rumusan KR-20 yang dikemukakan oleh Arikinto (2013:115) yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyaknya item

s = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian)

Selanjutnya koefisien reliabilitas ini dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada tabel r *Product Moment* dengan $\alpha = 0,05$. Kemudian harga r_{11} dikonsultasikan sesuai dengan ketentuan yang telah dikemukakan oleh Arikunto (2013:116), sebagai berikut:

Tabel 1.3 Kriteria Penafsiran Reabilitas Item

Reliabilitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

a. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menghitung tingkat kesukaran soal dihitung dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2013:223) sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Untuk memberikan interpretasi terhadap angka indeks kesukaran item adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penafsiran Tingkat Kesukaran Item

Tingkat Kesukaran	Kriteria
Kurang dari 0,3	Sukar
0,31 – 0,7	Sedang
Lebih dari 0,75	Mudah

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, dimana tujuan penelitian mendapatkan data. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu:

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan-pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif kemampuan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest* dilakukan pada kelas *kontrol* dan kelas eksperimen.

Untuk mengetahui hasil semangat belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T₁ = Jumlah skor total

2. Melalui Lembar Observasi

Untuk observasi dilakukan melalui lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti, dimana lembar observasi ini berupa lembar pengamatan untuk mengamati keaktifan belajar siswa dikelas eksperimen. Kegiatan dalam pembelajaran tersebut diamati dan dicatat dalam lembar pengamatan berdasarkan indikator yang telah di tentukan.

Tabel 2.2.Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Tahapan PBL	Deskriptor	Skor			
		1	2	3	4
Berorientasi pada masalah(aktivitas visual, lisan, mendengarkan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ssiwa mendengarkan penjelasan guru 2. Siswa memahami permasalahan yang diberikan 3. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru 4. Siswa bertanya /berpendapat atas permasalahan yang diberikan 				
Berdiskusi dalam keompok belajar(aktivitas emosional, lisan, mendengarkan, menulis, mental)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan diskusi 2. Ssiwa memperhatikan bimbingan guru 3. Ssiswa membantu anggota kelompoknya untuk menganalisis permasalahan yang diberikan guru 4. Ssiwa mengemukakan pendapat/ide atas permasalahan yang diberikan guru 				
Melaksanakan kegiatan penyelidikan(aktivitas visual, lisan, menulis, motoric)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca buku dan mencari sumber lain sebagai informasi 2. Menyusun jawaban diskusi dengan melibatkan seluruh anggota kelompok 3. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan 4. Siswa menyelesaikan tugas diskusi kelompok sesuai dengan waktu yang ditentukan 				
Mengmbangkan dan Menyajikan Hasil Karya dan Mengeavlulasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyampaikan hasil kerja kelompok dengan suara jelas dan percaya didi 2. Ssiwa bertanya atau menyampaikan pendapat atas alternatif pemecahan masalah yang disampaikan 				

	3. Siswa ikut membuat kesimpulan tentang konsep-konsep yang dipelajari				
	4. Siswa mengerjakan soal evaluasi				

Selanjutnya jumlah total skor dari setiap siswa dikonversikan ke dalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Kriteria penilaian:

85-100	Sangat aktif
75-84	Aktif
65-74	Cukup aktif
55-64	Kurang aktif
45-54	Sangat kurang aktif

3. Dokumentasi

Dokumentasi biasanya digunakan untuk memperoleh informasi dari berbagai bentuk catatan yang berupa buku, foto, surat kabar, video dan catatan lainnya yang berkaitan dengan suatu karya yang dikaji, sehingga diperoleh data-data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

H. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap Awal (persiapan dan perencanaan)

Dalam tahap ini adapun hal-hal yang dilakukan adalah :

- a. Menentukan daerah penelitian
- b. Survei tempat uji coba instrumen dan penelitian

- c. Membuat instrument penelitian,RPP,LKS modul
- c. Menyiapkan tes
- d. .Mengurus surat izin penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menentukan sampel sebanyak dua kelas dan dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu kelompok pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol.
- b. Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal sampel ,dalam hal ini tes diberikan sebelum ada perlakuan baik untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Melakukan perlakuan yaitu untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *ice breaking* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.
- d. Memberikan *posttest* untuk kedua kelompok untuk melihat kondisi akhir sampel dan tes diberikan setelah perlakuan selesai.

3. Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap ini,data dikumpulkan setelah tes diberikan kepada siswa kemudian dilakukan penskoran.Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data yaitu:

- a. Mentabulasi data yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dari dua kelompok sampel
- b. Mencari nilai rata-rata dan simpangan baku

- c. Melakukan uji normalitas data
- d. Melakukan uji homogenitas varian sampel
- e. Melakukan uji hipotesis dengan uji t

I. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari proses dan hasil pembelajaran dianalisis secara deskriptif, yaitu hasilnya diperoleh dari hal penelitian dalam bentuk persentase dengan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji *Liliefors*, dengan langkah sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 : data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

b. Taraf Signifikan (α) = 0,05

- 1) Urutan data sampel dari kecil ke besar
- 2) Menentukan nilai Z_i dari tiap-tiap data dengan rumus $Z = \frac{x_i - X}{s}$

Keterangan:

S : Simpangan baku dan Tunggal

X_i : Data tunggal

X : Rata-rata data tunggal

- 3) Tentukan dasar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan tabel

Z sebut dengan $f(z)$

- 4) Hitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z sebut $S(Z)$
- 5) Tentukan nilai L_0 dengan rumus $F(Z)-S(Z)$ kemudian tentukan nilai mutlaknya. Ambil yang paling besar dan bandingkan dengan L_t dari tabel *liliefors*.
- 6) Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Tolak H_0 Jika $L_0 < L_t$

Terima H_0 Jika $L_0 \geq L_t$

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *Fisher* yaitu $F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$

Keterangan:

F : Homogenitas

S_1^2 : Varians yang besar

S_2^2 : Varians yang kecil

a. Hipotesis

H_0 : Kedua sampel memiliki varians sama

H_1 : Kedua sampel memiliki varians berbeda

b. Tingkat Signifikan, $\alpha = 5\%$

Adapun kriteria untuk uji homogenitas adalah:

H_0 diterima jika $F_h \leq F_t$ H_0 = data memiliki varians homogen

H_0 ditolak jika $F_h \geq F_t$ H_0 = data tidak memiliki varians homogen

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang telah dilakukan pada penelitian ini diterima atau tidak. Uji hipotesis digunakan untuk melihat hasil tes siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan uji parametrik yaitu uji t. Statistik uji digunakan dalam pengujian hipotesis, uji-t digunakan ketika informasi mengenai nilai variansi (ragam) populasi tidak diketahui. Uji-t adalah salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya perbedaan yang signifikan (menyakinkan) dari dua buah mean sampel (dua variabel yang dikomparasikan). Uji hipotesis ini menggunakan uji t dengan

$$\text{rumus } t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_1 + N_2 - 2} \cdot \frac{N_1 + N_2}{N_1 - N_2}}$$

Keterangan:

t : angka atau koefisien derajat perbedaan mean kedua kelompok

M_1 : mean kelompok perlakuan eksperimen

M_2 : mean kelompok perlakuan kontrol

x : deviasi setiap x^2 dan x_1

y : deviasi setiap y^2 dan y_1

n_1 : jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 : jumlah siswa kelompok kontrol

Setelah dilakukan uji t kemudian membentuk interorestasi terhadap (t_0)

dengan rumus : Df atau db = $(N_1 + N_2) - 2$

$t_0 \geq t\text{-tabel}$, berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak

$t_0 \leq t\text{-tabel}$, berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima, dengan taraf $\alpha = 0,05$.

