

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DESIGN BASED LEARNING* (DBL) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI GUGUS KECAMATAN KINTAMANI KABUPATEN BANGLI

Ni Ngh. Kristayani¹, A. A. Gd. Agung², Ndara Tanggu Renda³

^{1,3}Jurusan PGSD, ²Jurusan TP, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ninengah_kristayani¹, agung2056@yahoo.co.id², ndara.renda@Yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran Model *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Konvensional. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan desain *post test only control group desain*. Populasi penelitian adalah siswa kelas V pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 SD segugus kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling* dan diperoleh SDN 1 Kintamani sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 25 siswa dan SD N 2 Kintamani sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 27 siswa. Data hasil belajar IPS siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda atau obyektif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Design Based Learning* dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisisnya menunjukkan $t_{hitung} = 8,4176$ dan $t_{tabel} = 2,021$ untuk $db = n_1 + n_2 - 2 = 50$ dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: *design based learning*, hasil belajar.

Abstract

This resert have a purpose to identify the influence that significance of IPS learning outcomes between students who teaches by using teaching model that called *Design Based Learning* model(DBL) assisted with media images and conventional model. Type of this research is called penelitian eksperimen (quesi-experiment) through design of post test only control group students. The population of this research wa in fifth greade student in the second semester of academic year 2012/2013 SD cluser of Kintamani district, Bangli regency. The samples was determined through random sampling technique and obtained SDN 1 Kintamani as the experimented group that amounting by 25students and SDN 2 Kintamani as a control group numbering 27 students. Date of l date of IPS learning outcomes students collected using multiple choice test or objective. The date obtainal were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical t-test. The result of this research found that there are significant differences regarding outcomes of IPS learning between the students who teaches using DBL model and using konvensionallearning model. Result of the analisis showed $t_{count} = 8,4176$ and $t_{table} = 2, 021$ for $db = n_1 + n_2 - 2 = 50$ with a significance level of 5%. Based on Testing criteria, for $t_{cunt} > t_{table}$ then H_0 rejected and H_a accepted.

Keywords: *design based learning*, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS), pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi. Namun hal tersebut belum dapat terlaksana dengan maksimal karena adanya masalah yang terjadi dalam pendidikan. Masalah pendidikan yang paling dirasakan saat ini adalah menyangkut rendahnya mutu pendidikan.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, banyak hal yang telah dilakukan pemerintah seperti penyempurnaan kurikulum, menyediakan sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan lain-lain. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan formal dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan awal selama sembilan tahun yang melandasi jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Untuk itu setiap pembelajaran yang diberikan di SD perlu diarahkan kepada pembentukan fondasi yang kuat untuk terbentuknya konsep dasar yang kuat pada diri siswa. Oleh karena itu, seluruh SD yang ada di Indonesia harus melaksanakan pendidikan dengan sebaik-

baiknya untuk memperoleh hasil maksimal.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), telah dirancang berbagai mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa seperti yang telah diatur dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dimana disebutkan bahwa kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran inti. Salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar adalah pelajaran IPS. Menurut Raga, dkk (2006:1) bahwa "IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta keyakinan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya".

Menurut Sumaatmaja (dalam trianto, 2007;121) menyatakan bahwa: tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Sekolah Dasar Negeri 1 dan 2 Kintamani merupakan dua diantara sekolah dasar yang ada di kecamatan Kintamani. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru IPS di SD Negeri Kintamani pada tanggal 4 Januari. Hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan di SD Negeri Kintamani yaitu di bawah 64,00. Hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Kintamani pada semester I disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar IPS siswa Kelas V.

No	Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	SD N 1 Kintamani	25	62,83
2	SD N 2 Kintamani	27	63,1

Dari hasil observasi ditemukan beberapa faktor yang menjadi penghalang pencapaian hasil belajar. *Pertama*, guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dalam proses pembelajaran. Padahal pada paradigma baru, pendidikan haruslah berpusat pada siswa. Metode seperti ini membuat siswa hanya mampu menerima (mendengarkan) materi pelajaran secara searah saja, yaitu dari guru ke siswa, tanpa adanya *feed back* (umpan balik) secara berkesinambungan. Padahal secara aplikatif, guru seharusnya mampu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif sebagai tuntutan perkembangan sistem pembelajaran dewasa ini. *Kedua*, guru kurang memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya berpatokan pada buku ajar. Guru kurang memperhatikan lingkungan di sekitar siswa yang sebenarnya juga merupakan sebagai sumber belajar yang cukup efektif bagi siswa. *Ketiga*, bentuk dan cara penilaian perolehan belajar yang digunakan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mencermati keadaan tersebut agar pembelajaran di kelas lebih efektif dan optimal. Langkah awal yang harus dilakukan guru yaitu dengan memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan menyesuaikan dengan keadaan siswa heterogen baik dari segi potensi dan kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa beragam.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Joyce (dalam Ahmadi.,dkk, 2011:13) menyatakan bahwa "setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pada penelitian ini digunakan model *Design Based Learning (DBL)*.

Model pembelajaran *Design Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat

membangun motivasi dengan melibatkan siswa di dalam mendesain proses pembelajaran. Model *Design Based Learning* menekankan para siswa bekerja secara kooperatif, dengan tujuan memperoleh kecakapan-kecakapan secara profesional, dan mampu mengintegrasikan aspek yang relevan dalam pendidikan (Delhoofen, 2000).

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Djamah (2002:138), mengatakan media "sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran". Gambar/foto adalah media yang paling umum digunakan. Media gambar/foto merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Oemar Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah "bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti". Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Jones (dalam Trianto, 2007:204) Desain pembelajaran dengan model *Design Based Learning (DBL)* dapat membuat suatu tantangan bagi peserta didik melalui partisipasi yang aktif dan mendorong peserta didik untuk mengartikulasi pemahaman mereka terhadap diri mereka sendiri dan rekan-rekannya. Oleh karena itu, dengan *Design* gaya belajar pada model *Design Based Learning (DBL)*, diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengenai pengaruh model *Design Based Learning* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa melalui penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Design Based Learning (DBL)* berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS".

Berdasarkan uraian diatas tujuan Untuk mengetahui perbedaan yang

signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran Model Pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD Gugus Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli.

METODE

Tempat penelitian ini adalah SD Gugus Kecamatan Kintamani, kabupaten Bangli dan waktu pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Populasi yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelas V SD Gugus Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2012/2013. Banyak siswa seluruhnya 52 orang yang tersebar dalam 2 kelas.

Pariabel penelitian yang digunakan ada dua yaitu model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) dan hasil belajar. Model pembelajaran *Design Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat membangun motivasi dengan melibatkan siswa di dalam mendesain proses pembelajaran. Model *Design Based Learning* menekankan para siswa bekerja secara kooperatif, dengan tujuan memperoleh kecakapan-kecakapan secara profesional, dan mampu mengintegrasikan aspek yang relevan dalam pendidikan (Delhoofen, 2000). Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati dan Moedjiono (1999:250-251) bahwa "hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa,

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, yang sebelumnya dilakukan uji kesetaraan. Dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan teknik undian, dimana siswa SDN 1 Kintamani maupun siswa kelas SDN 2 Kintamani berpotensi sama untuk digolongkan ke dalam kelas kontrol atau eksperimen. Dalam proses pengundian tersebut diperoleh kelas

eksperimen, dimana kelas ini nantinya diberikan *treatment* terlebih dahulu yaitu menggunakan model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar. Kemudian kelas yang satunya dimasukkan ke dalam kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent post-test only control group design*. Dalam rancangan ini subjek yang diambil dari populasi dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak (Sugiyono, 2011). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Kintamani dan SDN 2 Kintamani. Sumber data penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Metode yang digunakan adalah metode tes. Tes hasil belajar ini dibuat dalam bentuk tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda tersebut tersebut terdiri dari 30 soal.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif, yang artinya bahwa data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, modus, median, dan standar deviasi. Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk grafik poligon. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah uji-t (*polled varians*).

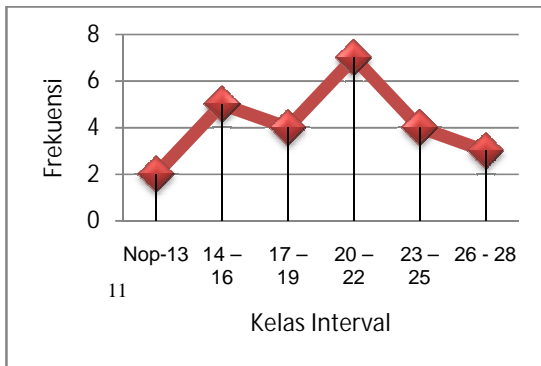
Sebelum melakukan uji hipotesis, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan perlu dibuktikan. Persyaratan yang dimaksud yaitu; (1) data yang dianalisis harus berdistribusi normal, (2) mengetahui data yang dianalisis bersifat homogen atau tidak. Kedua persyaratan tersebut harus dibuktikan terlebih dahulu. Untuk memenuhi hal tersebut dilakukan uji prasyarat analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian ini adalah skor hasil belajar IPA siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media

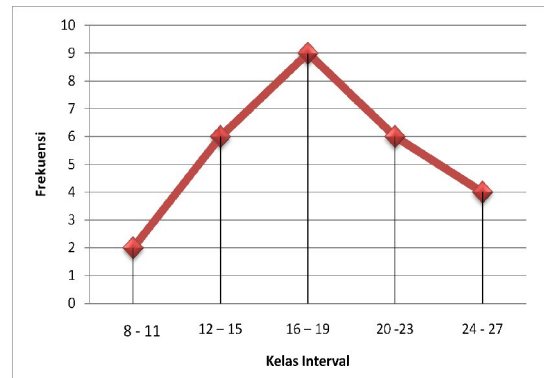
gambar pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Data hasil belajar IPS yang diperoleh melalui hasil belajar terhadap 25 orang siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 28 dan skor terendah adalah 11. Hasil belajar kelompok eksperimen diperoleh modus 21, median 20,15, dan mean 19,8, maka dapat diketahui bahwa nilai modus lebih besar dari median dan mean ($M_o > M_d > M$). Ini berarti bahwa sebagian besar skor yang diperoleh oleh siswa cenderung tinggi, dengan standar deviasi (SD) diperoleh 6,88. Data hasil belajar kelompok eksperimen disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Hasil belajar IPS kelompok eksperimen siswa kelas V SDN 1 Kintamani yaitu sebanyak 24% siswa memperoleh skor di sekitar rata-rata, sebanyak 48% siswa memperoleh skor di atas rata-rata, dan sebanyak 28% siswa memperoleh skor di bawah rata-rata.

Hasil belajar IPS kelompok kontrol yang diperoleh melalui hasil belajar terhadap 27 orang siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 27 dan skor terendah adalah 8 diperoleh modus 17,5, median 17,94, dan mean 18,09 maka dapat diketahui bahwa nilai modus lebih kecil dari nilai median dan mean ($M_o < M_d < M$). Ini berarti bahwa sebagian besar yang diperoleh oleh siswa cenderung rendah, dengan standar deviasi diperoleh 4,56. Data hasil belajar kelompok kontrol disajikan dalam Gambar 2



Gambar 2. Grafik Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Hasil belajar IPS kelompok kontrol siswa kelas V SDN 2 Kintamani yaitu sebanyak 28% siswa memperoleh skor di sekitar rata-rata, sebanyak 28% siswa memperoleh skor di atas rata-rata, dan sebanyak 44% siswa memperoleh skor di bawah rata-rata.

Perbandingan rata-rata hasil belajar (M) dan standar deviasi (SD) kedua kelompok disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Rerata dan Standar Deviasi Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Variabel	Rerata	Standar Deviasi
Kelompok Eksperimen	19,8	6,88
Kelompok Kontrol	18,09	4,56

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor rata-rata (M) hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar adalah 19,8 yang berada

pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata (M) hasil belajar IPS dengan model pembelajaran konvensional adalah 18,09 yang berada pada kategori rendah.

Sebelum data penelitian ini dianalisis dengan statistik inferensial (uji-t), terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap persyaratan-persyaratan yang diperlukan terhadap sebaran data hasil penelitian. Uji prasyarat analisis meliputi dua hal, yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas data dilakukan pada keseluruhan unit analisis yaitu kelompok belajar yang mengikuti model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dan kelompok belajar yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan Chi-Kuadrat.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat, hasil belajar kelompok eksperimen χ^2_{hitung} sebesar 4,0092 pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 5 dan diketahui χ^2_{tabel} adalah 7,815. Ini berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka data hasil belajar berdistribusi normal. Chi-Kuadrat data hasil belajar kelompok kontrol χ^2_{hitung} sebesar 3,493 pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan 5 dan diketahui χ^2_{tabel} adalah 7,815. Ini berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka data hasil belajar kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan dengan pengelompokan berdasarkan pembelajaran

Design Based Learning (DBL) dan pembelajaran konvensional. Untuk menghitung uji homogenitas menggunakan rumus uji-F. Dengan kriteria pengujian data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pengujian dilakukan dengan derajat kebebasan untuk pembilang $V_1 = n_1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $V_2 = n_2 - 1$.

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 2,260$ sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% serta dk pembilang 24 dan dk penyebut 26 adalah 2,38. Ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga data homogen menunjukkan bahwa varians homogen.

Pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS dengan model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 1 Kintamani dan SDN 2 Kintamani. Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan uji homogenitas terhadap kedua sampel adalah homogen. Selain itu, jumlah siswa pada kelas eksperimen dan kontrol tidak sama, maka pengujian hipotesis ini dilakukan dengan rumus *polled varians*. Ringkasan analisis hipotesis uji-t dengan rumus *separated varians* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Data	Kelompok	N	\bar{X}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Hasil Belajar	Eksperimen	25	19,88	47,447	8,41769	2,002
	Kontrol	27	19,09	21		

Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah diajukan pada kriteria pengujian H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima, dengan taraf signifikansi 5% dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar mengikuti model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar yaitu 19,88 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar mengikuti model pembelajaran konvensional yaitu 19,09 yang berada pada kategori rendah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 1 Kintamani dan SDN 2 Kintamani.

Pembahasan

Salah satu model yang dikembangkan saat ini yaitu diantaranya model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar untuk mata pelajaran IPS. Pada proses ini siswa mengalami konstruksi konsep kognitif mereka sebagai hasil perencanaan pembelajaran yang memiliki kualitas dan hasil belajar yang lebih baik (Doppelt, 2008). Model *Design Based Learning* menekankan para siswa bekerja secara kooperatif, dengan tujuan memperoleh kecakapan-kecakapan secara profesional, dan mampu mengintegrasikan aspek yang relevan dalam pendidikan (Delhoofen, 2000).

Pembahasan hasil-hasil penelitian dan pengujian hipotesis menyangkut pembahasan tentang hasil belajar IPS pada siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Secara deskriptif, hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS pada kelompok kontrol. Hal ini didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar IPS siswa dan kecenderungan skor hasil belajar IPS siswa. Rata-rata skor hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen adalah 19,88 dan berada pada kategori tinggi. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar IPS siswa pada kelompok kontrol adalah 19,09 dan berada pada kategori rendah. Jika skor hasil belajar IPS kelompok eksperimen siswa digambarkan dalam grafik poligon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juring negatif yang artinya sebagian besar skor cenderung tinggi. Pada kelompok kontrol, jika skor hasil belajar IPS digambarkan dalam grafik poligon tampak bahwa sebaran data merupakan juring positif yang artinya sebagian besar skor cenderung rendah.

Berdasarkan analisis data tersebut di atas diperoleh hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli yang mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar berada pada kategori **tinggi**, dengan pemrolehan skor mean (M) = 19,8, Median (Md) = 20,15, dan modus (Mo) = 21 dan grafik menunjukkan juring negatif yang artinya skor siswa cenderung tinggi. Sedangkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V di sekolah dasar gugus kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berada pada kategori sedang, dengan pemrolehan skor mean (M) = 18,05, Median (Md) = 17,94, dan Mo = 17,5, dan grafik menunjukkan juring positif yang artinya skor siswa cenderung rendah.

Berdasarkan hasil analisis uji-t diketahui nilai $t_{hitung} = 8,41769$ dan t_{tabel} dengan db = 50 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,008 dari hasil perhitungan tersebut diketahui t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) ini berarti hasil penelitian signifikan. Diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS pada siswa kelas V sementara genap tahun pelajaran 2012/2013 di Sekolah Dasar Gugus Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan hasil penelitian hasil belajar IPS antara pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar dan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar yang terdiri dari 6 fase/langkah. Delhoofen (2000). (1) menggambarkan dan mengidentifikasi masalah dan tujuan (*purpose*), (2) mengumpulkan informasi (*input*), (3) mengenalkan solusi interaktif (*solution*), (4) memilih solusi yang sesuai atau optimal (*choice*), (5) merancang dan membangun suatu prototype (*operation*), (6) evaluasi (*evaluation*). Pembelajaran dengan model pembelajaran *Design Based*

Learning aktivitas siswa lebih banyak dari pada aktivitas guru, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Di samping itu, pembelajaran dengan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya siswa, bekerjasama dengan anggota kelompok, siswa dapat membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, dan pembelajaran lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa.

Walaupun demikian, bukan berarti model pembelajaran DBL tidak memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran DBL ditemukan beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut dialami sejak pertama kali diterapkan Model pembelajaran DBL pada kelompok eksperimen. Kendala yang pertama siswa tidak mampu mendesain pembelajaran yang akan digunakan. Kendala yang kedua siswa belum terbiasa berdiskusi dalam kelompok sehingga penyelesaian tugas belajar dalam LKS membutuhkan waktu lebih lama, dan kendala ketiga agak sulit mengorganisasi siswa kedalam kelompok besar. Masalah-masalah tersebut merupakan kalkulasi kendala yang dihadapi dari pertemuan pertama mengajar sampai pertemuan terakhir. Kendala tersebut tidak dialami pada tiap pertemuan. Kendala yang dihadapi mengalami perubahan pada pertemuan berikutnya dan mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik. Berkurangnya kendala yang dihadapi pada pembelajaran karena dilakukan suatu strategi agar tidak terulang kembali.

Model pembelajaran *Design Based Learning* semakin menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran yaitu media gambar. Karena sesuai dengan tahap perkembangan anak usia SD yaitu berada pada tahap operasional konkret, yang artinya siswa akan lebih mudah memahami suatu materi apabila dibantu dengan media. Selain itu, dengan manfaat media dapat memotivasi siswa untuk belajar, membangkitkan rasa ingin tahu siswa,

meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas setara dengan pendapat Doppelt (2008), Pada proses ini siswa mengalami konstruksi konsep kognitif mereka sebagai hasil perencanaan pembelajaran yang memiliki kualitas dan hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran (*Design Based Learning*) menekankan para siswa bekerja secara kooperatif, dengan tujuan memperoleh kecakapan-kecakapan secara profesional, dan mampu mengintegrasikan aspek yang relevan dalam pendidikan (Delhoofen, 2000).

Hasil penelitian setara dengan hasil penelitian yang di laksanakan Doppelt (2008), melaksanakan penelitian pada sekolah teknik di Amerika Serikat dengan menggunakan model *Design Based Learning*. Selain itu penelitian diperkuat pula oleh Pariana (2010) dengan hasil yang diperoleh meningkat. Jadi model pembelajaran *Design Bades Learning* berbantuan media gambar lebih baik diterpkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, bahwa hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pelajaran konvensional menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa $Mo < Me < M$ ($17,5 < 17,94 < 18,09$) dan termasuk ke dalam jenjang kurva juring positif, hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi, hasil ini dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa $Mo > Me > M$ ($27 > 20,17 > 19,8$) dan termasuk ke dalam jenjang negatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran *Design Based Learning* (DBL) berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini

dapat dilihat dari analisis uji hipotesis terhadap hasil belajar IPS menunjukkan bahwa ditemukan harga $t_{hitung} = 8,41769$, harga ini signifikan pada taraf 5% untuk db = 50. Rata-rata skor hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar adalah 18,88. Sementara rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 18. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD gugus Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah. 1) Kepala sekolah, Diharapkan kepala sekolah mengajukan kepada guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga menghasilkan output siswa yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran IPS serta mata pelajaran lain pada umumnya. 2) Para Guru, Guru diharapkan menggunakan model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 3) Para Siswa, Dengan dinggunakannya model pembelajaran *Design Based Learning* berbantuan media gambar siswa dapat mewujudkan kemandiriannya dan meningkatkan hasil belajarnya. 4) Peneliti lain, Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bagi peneliti lain untuk dapat mengetahui berbagai situasi dan kondisi di dalam proses pembelajaran. Nantinya kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini dapat diperbaiki dan disempurnakan dipenelitian selanjutnya. 5) Peneliti, Kepada mahasiswa lulusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar agar selalu inofatif dalam hal menerapkan model pembelajaran sehingga dapat dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar. 6) Para Pembaca, Kepada para pembaca, agar lebih kritis menyikapi hasil penelitian ini, sebab penelitian ini merupakan penelitian

pemula yang masih jauh dari kata kesempurnaan.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi, Iif Khoiru,dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Undang-undang repoblik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional. Jakarta: Depdiknas.

Doppelt, Y.,dkk. 2002. "Pupils identify key aspects and outcomes of a technological learning environment". *Journal of Technologi Studies*, 28(1). 12-18.

Doppelt, Y. 2008. Assessing creative thinking in design-based learning. *International Journal of Technology and Design Education*. 19(10). 55-56. Tersedia pada: <http://www.springerlink.com/content.pdf>. (Diakses tanggal 13 Januari 2013).

Delhoofen & Mulders. 2000. "*Towards Design-Based Learning*". English: Educational Service Centre

Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.

Koyan, I W. 2007. Statistik Terapan (Teknik Analisis Data Kualitatif). *Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nurkancana, Wayan & Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Raga, Gede, dkk. 2006. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Singaraja: Undiksha.

Sadia, I. W. 2007. "Pembangunan Kemampuan Berpikir Formal

Siswa SMA Melalui Penerapan Model Pembelajaran '*Problem Based Learning* dan '*Cycle Learning*' dalam Pembelajaran Fisika". *Journal Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 40, Nomor 1 (hlm. 1-20).

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

