

EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP PRESTASI SISWA DI SMA SE-KECAMATAN MENGANTI GRESIK

Ainur Rofiq

Program Studi Manajemen Pendidikan, Program Pasca Sarjana,
Universitas Gresik

ABSTRAK

Pembelajaran yang efektif merupakan bagian yang sangat dominan untuk mewujudkan kualitas output (lulusan) pendidikan, proses pembelajaran menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau Problem Based Learning (PBL) dinilai mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai. Selain hal penting tersebut, penguatan nilai-nilai karakter diharapkan mampu menjadi solusi terhadap proses pembelajaran PBL. Kualitas dan relevansi pendidikan yaitu masih rendahnya persentase lulusan SMA yang memenuhi persyaratan untuk masuk jenjang perguruan tinggi. Salah satu tujuan penyelenggaraan pendidikan menengah atas adalah untuk menyiapkan peserta didik menuju ke pendidikan tinggi, sehingga prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh motivasi dan disiplin, tetapi dipengaruhi oleh karakter peserta didik. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis problem based learning terhadap prestasi siswa dan mengetahui hubungan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa serta mengetahui hubungan antara efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis problem based learning dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian survei, kuantitatif, deskriptif dengan model penelitian korelasi yang bertujuan untuk mencari informasi faktual tentang efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis problem based learning dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 50 Guru pada tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian sesuai dengan hasil dari uji F dan uji t. adalah 1) ada hubungan secara parsial efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis problem based learning terhadap prestasi siswa 2) ada hubungan secara parsial penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa 3) ada hubungan secara simultan antara efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis problem based learning dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.

Kata kunci. *Problem Based Learning, Pendidikan Karakter dan Prestasi Siswa*

a. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu permasalahan pada pendidikan menengah atas seperti yang tercantum dalam Rencana Strategi Depdiknas 2002-2004, diantaranya

adalah kualitas dan relevansi pendidikan yaitu masih rendahnya persentase lulusan SMA yang memenuhi persyaratan untuk masuk jenjang perguruan tinggi. Padahal tujuan penyelenggaraan pendidikan menengah atas adalah untuk menyiapkan peserta didik menuju ke pendidikan tinggi, karena itu fungsinya lebih pada menyiapkan peserta didik dalam kerangka

akademik dengan model pembelajaran serta implementasi dasar-dasar pengetahuan sebagai landasan kuat tumbuhnya sikap dan karakter sebagai akademisi. Dari beberapa deskripsi yang koheren diatas maka penelitian ini mengambil judul “efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik”.

1.2. Rumusan Masalah

- a) Apakah terdapat hubungan secara parsial efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik?
- b) Apakah terdapat hubungan secara parsial penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik?
- c) Apakah terdapat hubungan secara simultan antara efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik?

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui hubungan secara parsial efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.
- b. Mengetahui hubungan secara parsial penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.
- c. Mengetahui hubungan secara simultan antara efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.

1.4. Manfaat Penelitian

- a) Dapat memberikan pengetahuan dan memperluas pemahaman tentang efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa,
- b) Sebagai sumbangsih pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik yaitu SMA Al Azhar, SMA Sunan Giri dan SMA Daruttawwabin pada khususnya dan meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya,
- c) Dapat digunakan sebagai bahan empirik kontekstual tentang efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa.

b. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Problem Based Learning

Ciri-ciri *problem based learning* (PBL) menurut Arends berbagai pengembangan pengajarannya telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut

- (1). Pengajuan pertanyaan atau masalah pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa.
- (2). Berfokus pada keterkaitan antar disiplin meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu, masalah-masalah yang diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
- (3). Penyelidikan autentik Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukann penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.
- (4). Menghasilkan produk dan memamerkannya Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam karya nyata.

Model PBL dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*. Konsep tersebut memberikan dukungan teoritis terhadap pengembangan model PBL yang berorientasi pada kecakapan memproses informasi.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem Based Learning* (PBL) didasarkan pada hasil penelitian Barrow and Tamblyn (1980, Barret, 2005) dan pertama kali diimplementasikan pada sekolah kedokteran di Mc Master University Kanda pada tahun 60-an. PBM sebagai sebuah pendekatan pembelajaran diterapkan dengan alasan bahwa PBM sangat efektif untuk sekolah kedokteran dimana mahasiswa dihadapkan pada permasalahan kemudian dituntut untuk memecahkannya. PBM lebih tepat dilaksanakan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Hal ini dapat dimengerti bahwa para dokter yang nanti bertugas pada kenyataannya selalu dihadapkan pada masalah pasiennya sehingga harus mampu menyelesaikannya.

2.2. Penguatan Pendidikan Karakter

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional. Pengertian Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpatrit dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku

(Kementrian Pendidikan Nasional, 2010).

Pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif Kemdiknas (2010, p. 4). Pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui pendidikan nilai-nilai atau kebajikan yang menjadi nilai dasar budaya dan karakter bangsa.

2.3. Prestasi Siswa

Prestasi siswa dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Menurut Hadari Nawawi (1998 :100) Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

Pengertian prestasi belajar prestasi belajar pada dasarnya berasal dari dua suku kata yaitu prestasi dan belajar. Prestasi belajar sendiri mempunyai arti standart test untuk mengukur kecakapan atau pengetahuan bagi seseorang didalam satu atau lebih dari garis-garis pekerjaan atau belajar. Sedangkan menurut kamus populer prestasi ialah hasil sesuatu yang telah dicapai (Purwodarminto, 1979 : 251). Kemudian pengertian dari belajar menurut Winkel adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut Hilgard dalam (Suryabrata, 1984:252) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Menurut Ahmadi menjelaskan bahwa pengertian dari prestasi belajar adalah sebagai

berikut: secara teori bila sesuatu kegiatan dapat memuaskan suatu kebutuhan maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya. Sumber penguat 12 belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan, penghargaan) dan dapat secara intrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi). Slameto (2003 : 10) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar. Perubahan ini meliputi perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian dari prestasi belajar ialah hasil usaha, bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai.

2.4. Hipotesis

- Diduga ada hubungan secara parsial efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.
- Diduga ada hubungan secara parsial penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.
- Diduga ada hubungan secara simultan antara efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.

c. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X1) pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter (X2), dan variabel terikat (Y) yaitu prestasi siswa. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian survei, kuantitatif, deskriptif dengan model penelitian korelasi yang bertujuan untuk mencari informasi faktual tentang efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis

problem based learning dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah 74 Guru SMA se-Kecamatan Menganti Gresik yaitu SMA Al Azhar, SMA Sunan Giri dan SMA Daruttawwabin pada tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 3.1. Rincian Jumlah Populasi

N o	Sekolah	Jumlah Guru
1	SMA Al Azhar	23
2	SMA Sunan Giri	30
3	SMA Daruttawwabin	21
	Jumlah	74

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 50 Guru.

Tabel 3.2. Rincian Jumlah Sampel

N o	Sekolah	Jumlah Guru
1	SMA Al Azhar	16
2	SMA Sunan Giri	20
3	SMA Daruttawwabin	14

3.3. Instrumen

Instrumen penelitian berbentuk kuesioner dengan jenis pertanyaan tertutup, yaitu peneliti menyediakan jawaban yang terbatas agar responden menjawab hanya dalam jawaban yang telah disediakan saja dan tidak akan keluar dari jawaban yang telah dibuat oleh peneliti.

Dalam penelitian ini akan dilakukan beberapa pengujian awal terhadap instrumen penelitian sebagai syarat sebelum dilakukan pengambilan data kepada responden. Pengujian-pengujian tersebut dengan menggunakan Uji Validitas Kuesioner dan Uji Reliabilitas

3.4. Pengumpulan data

Berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data:

- Mendistribusi Kuesioner Kepada Responden

- b) Mengumpulkan Data Hasil Proses Pengisian Dari Responden
- c) Melakukan Rekap Data

3.5. Analisa Data

Analisa data dengan menggunakan Uji Homogenitas dan Uji Analitis Data Analisis Ragam/*Analysis of Variance* (ANOVA).

Untuk uji Homogenitas meliputi:

- a) Koefisien determinan berganda
- b) Uji secara parsial (t)
- c) Uji koefisien regresi secara simultan / bersama – sama (F),
- d) Uji Variabel dominan

3.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang berasal dari responden. Penelitian ini dilakukan di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik yaitu SMA Al Azhar, SMA Sunan Giri dan SMA Daruttawwabin.

Penelitian ini menempuh waktu selama enam bulan, yakni dari bulan Februari sampai Juli 2019. Hal ini dikarenakan waktu tersebut merupakan batas waktu dalam pengerjaan tesis, sehingga diupayakan penelitian ini dapat dilakukan sesuai waktu yang telah disediakan.

d. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Uji Validitas Variabel Perangkat Pembelajaran PBL (X_1)

Uji validitas pada variabel perangkat pembelajaran PBL dilakukan sebanyak 2 (dua) putaran dengan 8 (delapan) item pernyataan, yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Perangkat Pembelajaran PBL

Putaran Ke-1

Item Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
x11	0.556	Valid

x12	0.667	Valid
x13	-0.353	Tidak valid
x14	0.222	Tidak valid
x15	0.775	Valid
x16	0.799	Valid
x17	0.793	Valid
x18	0.222	Tidak valid

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu x13, x14 dan x18 karena nilai *Corrected Item Total Correlation* yang dihasilkan kurang dari 0,30 dan harus dieliminasi dari pengujian selanjutnya.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Perangkat Pembelajaran PBL

Putaran Ke-2

Item Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
x11	0.439	Valid
x12	0.889	Valid
x15	0.946	Valid
x16	0.966	Valid
x17	0.878	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan yang tersisa sebanyak 5 (lima) butir dan dinyatakan valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* yang dihasilkan lebih dari 0,30.

4.2. Hasil Uji Validitas Variabel Penguatan Pendidikan Karakter (X_2)

Uji validitas pada variabel penguatan pendidikan karakter dilakukan sebanyak 2 (dua) putaran dengan 10 (sepuluh) item pernyataan, yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3.. Hasil Uji Validitas Variabel Penguatan Pendidikan Karakter Putaran Ke-1

Item Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
x21	0.713	Valid
x22	0.713	Valid
x23	0.714	Valid
x24	0.825	Valid
x25	0.927	Valid
x26	0.899	Valid
x27	0.285	Tidak valid
x28	0.815	Valid
x29	0.713	Valid
x210	0.183	Tidak valid

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu x27 dan x210 karena nilai *Corrected Item Total Correlation* yang dihasilkan kurang dari 0,30 dan harus dieliminasi dari pengujian selanjutnya.

Tabel 4.4. Hasil Uji Validitas Variabel Penguatan Pendidikan Karakter Putaran Ke-2

Item Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
x21	0.719	Valid
x22	0.719	Valid
x23	0.679	Valid
x24	0.876	Valid
x25	0.959	Valid
x26	0.938	Valid
x28	0.888	Valid
x29	0.672	Valid

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan yang tersisa sebanyak 8 (delapan) butir dan dinyatakan valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* yang dihasilkan lebih dari 0,30.

4.3. Uji Validitas Variabel Prestasi siswa (Y)

Uji validitas pada variabel prestasi siswa dilakukan sebanyak 2 (dua) putaran dengan 10 (sepuluh) ítem pernyataan, yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Variabel Prestasi Siswa Putaran Ke-1

Item Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
y1	0.411	Valid
y2	0.534	Valid
y3	0.470	Valid
y4	0.567	Valid
y5	0.163	Tidak valid
y6	0.573	Valid
y7	0.126	Tidak valid
y8	0.421	Valid
y9	0.261	Tidak valid
y10	0.003	Tidak valid

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu y5, y7, y9 dan y10 karena nilai *Corrected Item Total Correlation* yang dihasilkan kurang dari 0,30 dan harus dieliminasi dari pengujian selanjutnya.

Tabel 4.6. Hasil Uji Validitas Variabel Prestasi Siswa Putaran Ke-2

Item Pernyataan	<i>Corrected Item Total Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
y1	0.476	Valid
y2	0.667	Valid
y3	0.544	Valid
y4	0.418	Valid
y6	0.777	Valid
y8	0.374	Valid

Berdasarkan tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan

yang tersisa sebanyak 6 (enam) butir dan dinyatakan valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* yang dihasilkan lebih dari 0,30.

4.4. Pembahasan

Variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* terdiri dari delapan item pernyataan, dan sesuai dengan hasil uji validitas yaitu terdapat lima item pernyataan yang valid dan tiga item pernyataan yang tidak valid. Kelima item pernyataan itulah yang dilanjutkan ke pengujian selanjutnya yaitu uji reliabilitas dan menunjukkan bahwa variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* adalah reliabel. Menuju ke pengujian regresi linier berganda, dibutuhkan variabel terikat dimana variabel terikat pada penelitian ini adalah prestasi siswa. Variabel prestasi siswa terdiri dari sepuluh item pernyataan, dan sesuai dengan hasil uji validitas yaitu terdapat enam item pernyataan yang valid dan empat item pernyataan yang tidak valid. Keenam item pernyataan itulah yang dilanjutkan ke pengujian selanjutnya yaitu uji reliabilitas dan menunjukkan bahwa variabel prestasi siswa adalah reliabel. Berdasarkan uji regresi linier berganda terutama pada uji t yaitu uji pengaruh secara parsial menghasilkan nilai t-hitung sebesar 5,313 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 5%, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diartikan bahwa variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa.

Variabel penguatan pendidikan karakter terdiri dari sepuluh item pernyataan, dan sesuai dengan hasil uji validitas yaitu terdapat delapan item pernyataan yang valid dan dua item pernyataan yang tidak valid. Kedelapan item pernyataan itulah yang dilanjutkan ke pengujian selanjutnya yaitu uji reliabilitas dan menunjukkan bahwa variabel penguatan pendidikan karakter adalah reliabel. Menuju ke pengujian regresi linier berganda, dibutuhkan variabel terikat dimana variabel terikat pada penelitian ini adalah prestasi siswa. Variabel prestasi siswa terdiri dari sepuluh item pernyataan, dan sesuai dengan hasil uji

validitas yaitu terdapat enam item pernyataan yang valid dan empat item pernyataan yang tidak valid. Keenam item pernyataan itulah yang dilanjutkan ke pengujian selanjutnya yaitu uji reliabilitas dan menunjukkan bahwa variabel prestasi siswa adalah reliabel.

Berdasarkan uji regresi linier berganda terutama pada uji t yaitu uji pengaruh secara parsial menghasilkan nilai t-hitung sebesar 2,948 dan nilai signifikansi 0,005 kurang dari 5%, sehingga H_0 ditolak. Dengan dapat diartikan bahwa variabel penguatan pendidikan karakter berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa.

Secara parsial variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa yang ditunjukkan dari hasil t-hitung, dan pengaruh secara simultan menunjukkan bahwa variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa, dilihat dari nilai F-hitung sebesar 23,772 dan nilai signifikansinya kurang dari 5% yaitu sebesar 0,000.

Besarnya pengaruh variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap variabel prestasi siswa yaitu sebesar 50,3% sedangkan sisanya 49,7% dipengaruhi variabel yang tidak diteliti.

e. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut :

- Berdasarkan uji regresi linier berganda terutama pada uji t yaitu uji pengaruh secara parsial menghasilkan nilai t-hitung sebesar 5,313 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 5%, sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut dapat diartikan bahwa variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan secara parsial efektifitas

pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.

- b) Berdasarkan uji regresi linier berganda terutama pada uji t yaitu uji pengaruh secara parsial menghasilkan nilai t-hitung sebesar 2,948 dan nilai signifikansi 0,005 kurang dari 5%, sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut dapat diartikan variabel penguatan pendidikan karakter berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan secara parsial penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.
- c) Pengaruh secara simultan menunjukkan bahwa variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi siswa, dilihat dari nilai F-hitung sebesar 23,772 dan nilai signifikansinya kurang dari 5% yaitu sebesar 0,000. Besarnya pengaruh variabel perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap variabel prestasi siswa yaitu sebesar 50,3% sedangkan sisanya 49,7% dipengaruhi variabel yang tidak diteliti. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan secara simultan antara efektifitas pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *problem based learning* dan penguatan pendidikan karakter terhadap prestasi siswa di SMA se-Kecamatan Menganti Gresik.

5.2 Saran

- a) *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna dimana siswa mempunyai kesempatan dalam memilih dan melakukan penyelidikan apapun baik di dalam maupun

di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah. PBM memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Cara tersebut bertujuan agar siswa memiliki pengalaman sebagaimana nantinya mereka hadapi di kehidupan profesionalnya. Guru yang secara terus menerus membimbing siswa dengan cara mendorong dan mengarahkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memberi penghargaan untuk pertanyaan-pertanyaan berbobot yang mereka ajukan, dengan mendorong siswa mencari solusi/penyelesaian terhadap masalah nyata yang dirumuskan oleh siswa sendiri, maka diharapkan siswa dapat belajar menangani tugas-tugas pencarian solusi itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

- b) Pendidikan karakter merupakan salah satu solusi atas kebuntuan dalam sistem pendidikan. Sejalan dengan itu pendidikan karakter artikan sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai luhur, karena pendidikan sesungguhnya memiliki misi yang amat mendasar yakni membentuk manusia seutuhnya dengan akhlak mulia.
- c) Prestasi belajar atau hasil belajar siswa perlu diketahui oleh siswa yang bersangkutan guna mengetahui seberapa besar kemajuan yang telah dicapai oleh siswa serta seberapa baik kualitas dari proses pembelajaran itu sendiri. Sehingga dalam proses perbuatan yang

dilakukan, perlu adanya perubahan, melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dan penguatan nilai karakter diharapkan dapat mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar dan berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (1996). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada,
- A.M, Sardiman. (2000). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali. Pers.
- Anderson. (1981). *Efficient Reading: A Practical Guide*. Sidney: McGraw-Hill. Book Company.
- Arifin, Zainal. (1991). *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi. Press.
- Chaplin. (1972). (dalam Muhibbin Syah 2003:150). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.