



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR CODE*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI TUNTANG 03**

**SKRIPSI**

Oleh:

RIZQY ARIES NURHANIFAH

130118A034

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2022



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR CODE*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI TUNTANG 03**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh:

RIZQY ARIES NURHANIFAH

130118A034

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2022

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL:**

**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR-CODE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI  
TUNTANG 03**

Oleh:

RIZQY ARIES NURHANIFAH

130118A034

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk  
diujikan

Ungaran, 31 Januari 2021

**Pembimbing Utama**

Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0606088901

## HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL:

### **KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR-CODE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI TUNTANG 03**

Oleh:

RIZQY ARIES NURHANIFAH

130118A034

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 08 Februari 2022

Tim Penguji:

Ketua Penguji

Ela Suryani, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0616039201

Pengaji 1

Kartika Yuni Purwani, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0623069201

Pengaji 2

Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0606088901

Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan

Ka.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Iwan Setiawan Wijayono, S.T., M.Kom.

NIDN. 0614077901

Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0606088901

## **PERNYATAAN ORISINILITAS**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rizqy Aries Nurhanifah

NIM : 130118A034

Program Studi/Fakultas : S1 PGSD / Fakultas Komputer dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN QR-CODE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI TUNTANG 03**" adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 31 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



## **KESEDIAAN PUBLIKASI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizqy Aries Nurhanifah  
NIM : 130118A034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Komputer dan Pendidikan  
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi  
Judul Skripsi : Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbasis Kontekstual Menggunakan *QR Code* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri Tuntang 03

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk:

1. Memberikan hak bebas royalty/pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UNIVERSITAS NGUDI WALUYO, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 31 Januari 2022



Rizqy Aries Nurhanifah

## **MOTTO DAN PERSEMPAHAN**

### **MOTTO**

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baiknya pelindung.”  
(Q.S: Ali ‘Imran: 173)

### **PERSEMPAHAN**

1. Ibu yang selalu membimbing, memberi semangat dan melantunkan doa untuk saya.
2. Almarhum Bapak dan Adik yang telah menjadi motivasi dan penyemangat saya untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Segenap keluarga, rekan dan Krisna Ardi Nguroho yang telah membantu dan mendampingi saya.

Universitas Ngudi Waluyo  
Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan  
Skripsi, Januari 2022  
Rizqy Aries Nurhanifah  
130118A034

**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR-CODE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI  
TUNTANG 03**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SDN Tuntang 03, lalu sampel penelitiannya adalah kelas IV SDN Tuntang 03. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi, uji *independent sample t test* dan uji *paired sample t test*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan penggunaan model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* pada kelas eksperimen dan model *problem based learning* berbasis kontekstual pada kelas kontrol untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dibuktikan dengan taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$  menggunakan uji *independent sample t test* (2) Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dibuktikan dengan taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$  menggunakan uji regresi (3) Model pembelajaran *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dibuktikan dengan taraf signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  menggunakan uji *paired sample t test*. Kesimpulan penelitian yaitu model *problem based learning* berbasis kontekstual menggunakan *QR Code* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

**Kata Kunci:** *problem based learning*, kontekstual, *QR Code*, pemecahan masalah

*Ngudi Waluyo University*

*Study Program of Primary School Teacher Education, Faculty of Computer and  
Education*

*Final Project, January 2022*

Rizqy Aries Nurhanifah

130118A034

**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN *QR-CODE* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD NEGERI  
TUNTANG 03**

**ABSTRACT**

*This purpose of this research was to know the effectiveness of the contextual problem based learning model using QR Code to improve the student's problem solving ability of the fourth grade students in SDN Tuntang 03. The type of this research was an experiment with a nonequivalent control group design. The population in this research was all students in Public Elementary School Tuntang 03, and the research sample was the 4<sup>th</sup>-grade students in Public Elementary School Tuntang 03. The data was analyzed by normality test, homogeneity test, simple linear regression test, independent sample t test, and paired sample t test. The result resulted: (1) There was a difference of the used of the contextual problem based learning model using QR Code and the contextual problem based learning, proven by the level of significance was  $0,000 < 0,05$  used independent sample t test (2) There is an effect of the contextual problem based learning model using QR Code to improve the student problem solving ability, proven by the level of significance was  $0,000 < 0,05$  used simple linear regression test (3) The contextual problem based learning model using QR Code can improve the student's problem solving ability, proven by the level of significance was  $0,000 < 0,05$  used paired sample t test. Based on research result, then obtained the conclusion is the contextual problem based learning model using QR Code effectiv to improve the student's problem solving ability.*

**Keywords:** *problem based learning, contextual, QR Code, problem solving*

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbasis Kontekstual Menggunakan *QR Code* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri Tuntang 03”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan pernghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. Rektor Universitas Ngudi Waluyo, yang telah memberi kesempatan untuk dapat belajar dengan baik dan dapat menyelesaikan sarjana pendidikan di kampus.
2. Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.
3. Lisa Virdinarti Putra, S.Pd., M.Pd. Kaprodi S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo serta Dosen pembimbing yang dengan sabar dan semangat serta telah memberi motivasi, bimbingan, saran, arahan dan solusi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Segenap Dosen S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.
5. Kepala SD Negeri Tuntang 03 yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
6. Segenap Guru dan Siswa SD Negeri Tuntang 03 yang telah membantu saya melaksanakan penelitian.

7. Ibu yang telah mendukung dalam berbagai aspek, Adik dan Almarhum Bapak yang menjadi motivasi saya sehingga studi S1 PGSD Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo dapat terselesaikan dengan baik.
8. Segenap keluarga, Krisna Ardi Nugroho serta sahabat saya Hanita Bella Safitri dan Maya Mustafidah yang telah mendukung dan mendampingi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Safnawati Khasanah yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Teman-teman yang telah mendukung kesuksesan penulis yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## **DAFTAR ISI**

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I            PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	10
1.3. Tujuan Penelitian .....	11
1.4. Manfaat Penelitian .....	11
BAB II          TINJAUAN PUSTAKA .....	14
2.1. Kajian Relevan .....	14
2.2. Kerangka Teoritis .....	22
2.3. Kerangka Berpikir .....	47
2.4. Hipotesis Penelitian .....	53
BAB III         DESAIN PENELITIAN .....	54
3.1. Desain Penelitian .....	54
3.2. Populasi dan Sampel .....	55

3.3.	Variabel Penelitian .....	58
3.4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.5.	Teknik Analisis Data.....	75
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>79</b>
4.1.	Perbedaan Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kontekstual Menggunakan <i>QR Code</i> dan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. 79	
4.2.	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kontekstual Menggunakan <i>QR Code</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa .....	82
4.3.	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kontekstual Menggunakan <i>QR Code</i> dan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kontekstual Sebelum dan Sesudah Penelitian	
	85	
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
5.1.	Simpulan .....	89
5.2.	Penutup.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>96</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa .....	5
Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i> .....	29
Tabel 2.2 Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Kontekstual Menggunakan <i>QR Code</i> .....	40
Tabel 2.3 Indikator Pemecahan Masalah Wina Sanjaya.....	43
Tabel 2.4 Component and Indicators of Information Literacy Skills Index ....	44
Tabel 2.5 Instrumen Keterampilan Literasi Informasi Menurut Yager .....	45
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen .....	55
Tabel 3.2 Instrumen Soal Tes.....	60
Tabel 3.3 Rubrik Pedoman Penilaian Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.	61
Tabel 3.4 Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Pemecahan Masalah....	62
Tabel 3.5 Instrumen keterampilan literasi informasi Riyanti dan Listika .....	63
Tabel 3.6 Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Pemecahan Masalah ..	65
Tabel 3.7 Skor Berdasarkan Pilihan Jawaban Skala Observasi .....	66
Tabel 3.8 Persentase Taraf Keberhasilan Kegiatan Observasi.....	66
Tabel 3.9 Instrumen Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran.....	67
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Angket Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran	68
Tabel 3.11 Koefisien Reliabilitas Soal.....	68
Tabel 3.12 Koefisien Validitas Butir Soal .....	69
Tabel 3.13 Uji Validitas Soal Uji Coba .....	69
Tabel 3.14 Klasifikasi Nilai Reliabilitas Butiran Soal .....	70
Tabel 3.15 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	71
Tabel 3.16 Indeks Tingkat Kesukaran .....	71
Tabel 3.17 Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....	71
Tabel 3.18 Klasifikasi Daya Pembeda .....	73
Tabel 3.19 Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	73
Tabel 3.20 Uji Normalitas.....	75

Tabel 3.21 Uji Homogenitas .....	76
Tabel 4.1 Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....	79
Tabel 4.2 Uji Regresi Linear Sederhana .....	83
Tabel 4.3 Uji <i>Paired Sample T Test</i> .....	86

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Proses Pembuatan Kertas .....	2
Gambar 1.2 Lembar Jawaban Siswa.....	4
Gambar 1.3 Materi dalam Buku Siswa Kelas IV Tema 3 .....	6
Gambar 2.1 Contoh <i>QR Code</i> .....	37
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	50
Gambar 3.1 Paradigma Penelitian .....	52

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Daftar Nama Uji Coba Instrumen .....	97
Lampiran 2 Daftar Nama Sampel .....	98
Lampiran 3 Soal Uji Coba Instrumen .....	100
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Instrumen .....	114
Lampiran 5 Hasil Olah Data Soal Uji Coba .....	115
Lampiran 6 Lembar Observasi Kemampuan Pemecahan Masalah, Keterampilan Literasi Informasi, dan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran .....	116
Lampiran 7 Hasil Observasi Kemampuan Pemecahan Masalah, Keterampilan Literasi Informasi, dan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran .....	127
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran.....	132
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	145
Lampiran 11 Silabus Pembelajaran.....	154
Lampiran 12 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	156
Lampiran 13 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	161
Lampiran 14 Uji Normalitas dan Homogenitas .....	165
Lampiran 15. Uji Hipotesis .....	167
Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	170
Lampiran 17 Hasil Pekerjaan Siswa .....	171
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian .....	173