

Erwin Ardhiana (2006), "Pengaruh *Activity-Based-Learning* pada Mata Pelajaran IPS terhadap Kemauan Belajar " Skripsi Sarjana Strata 1.

ABSTRAK

Beberapa dekade akhir ini, banyak terjadi fenomena dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah dialami oleh anak didik kelas V^A SDN Baratajaya Surabaya yaitu : proses pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pengajar tidak mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, menggairahkan dan memberi semangat sehingga menimbulkan akibat yang tidak disadari (*side effect*) yang menjadikan individu merasa kelelahan, bosan, dan capek. Selain hal tersebut, anak didik menjadi korban eksploitasi pendidikan yang dilakukan oleh orang tua, dan pelaku pendidikan, sehingga secara tidak langsung mengakibatkan kurang pemahannya anak didik dalam menyerap materi yang diberikan. Berdasarkan penjelasan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang kreatif, dan inovatif yang diarahkan untuk tercapainya kesuksesan pada anak didik, yang didapat melalui metode penyampaian dan tahap pelaksanaan yang sesuai dengan kebutuhan terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung sehingga anak didik memiliki kemauan belajar. Proses pembelajaran tersebut penulis namakan sebagai *activity-based-learning*.

Activity-based-learning mencakup proses aktivitas yang melibatkan peran aktif anak didik melalui metode penyampaian yang dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan sehingga meningkatkan kemauan belajar. Populasi penelitian ini adalah SDN Baratajaya Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V^A dan V^B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket kemauan belajar, observasi, wawancara dan angket terbuka mengenai keinginan anak didik terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung yang mencakup observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji asumsi dan uji hipotesis

Metode penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen *one group pretest&post test design*. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa *activity-based-learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemauan belajar, dengan nilai t -hitung = -9,697, $Sig.(2-tailed) = 0,000$ pada uji t -test 2 sampel berpasangan antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, tampak bahwa anak didik mengalami peningkatan kategori kemauan belajar secara signifikan. sehingga meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. *Activity-based-learning* merupakan belajar yang efektif, mampu menarik perhatian, anak didik mengalami perubahan perilaku belajar yang spesifik dan dapat mempertahankan kemauan belajar dengan kesadaran penuh