

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Pengertian Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Duch (Dalam Aris Shoimin 2014:130) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”. Bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.

Menurut Tan (Dalam Rusman 2013:229) mengatakan bahwa: “pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memperdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan”.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengertian *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau tantangan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Amir,2009).

Model *Problem Based Learning* (PBL) bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa. Dengan model PBL diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak kecakapan dari pada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari kecakapan memecahkan masalah, kecakapan berfikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengolahan informasi (Amir,2007).

Dalam PBL pembelajarannya lebih menggunakan proses belajar, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa, mencapai keterampilan mengarahkan diri. Guru dalam model ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah, dan pemberi fasilitas pembelajaran. Selain itu guru memberikan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual siswa. Model ini hanya dapat terjadi jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan membimbing pertukaran gagasan.

2. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (2014:131) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlihat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik,tugas, jadwal, dll.).
- c) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen 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 berbagi tugas dengan temannya.

e) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap.

Menurut M. Taufiq Amir (2009:21) Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- a) Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas
Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.
- b) Merumuskan masalah
Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.
- c) Menganalisis masalah
Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.
- d) Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis
Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.
- e) Memformulasikan tujuan pembelajaran
Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat
- f) Mencari informasi tambahan dari sumber lain
Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.
- g) Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

Dari dua langkah-langkah PBL tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa langkah-langkah PBL merupakan seperangkat pengajar untuk melakukan cara proses pembelajaran. Melalui pendekatan PBM siswa akan

mempersentasikan gagasannya, siswa juga akan terlatih merefleksikan persepsinya, mengargumentasikan dan mengkomunikasikan ke pihak lain sehingga guru pun memahami proses berpikir siswa, dan guru juga dapat membimbing serta mengintervensikan ide baru berupa konsep dan prinsip. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga interaksi antara guru dan siswa sangat erat, serta siswa dengan siswa juga menjadi terkondisi dan terkendali.

3. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (2014:132) bahwa kelebihan Problem Based Learning adalah sebagai berikut:

- a) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- b) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- d) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- e) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- f) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- g) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau persentasi hasil pekerjaan mereka.
- h) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Menurut M. Taufiq Amir (2009:21) Pembelajaran Problem Based Learning atau berdasarkan masalah memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya, di antaranya sebagai berikut:

- a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.

- b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa
- d) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana menstansfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

Dari dua kelebihan PBL dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah ini dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru dan juga Pemecahan masalah ini dapat memberikan kesempatan pada siswa yang mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

4. Kelemahan Model *Problem Based Learning* :

Menurut Aris Shoimin (2014:132) bahwa kelemahan *Problem Based*

Learning adalah sebagai berikut:

- a) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b) Dalam satu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku ataupun informasi lainnya.

Menurut M. Taufiq Amir (2009:21) model pembelajaran *Problem Based*

Learning juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya.

Kelemahan tersebut diantaranya sebagai berikut:

- a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba

- b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dari dua kelemahan *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* juga memiliki kekurangan yang sulit untuk siswa pahami, siswa mencari dahulu sumber belajar dan mempelajari terlebih dahulu, tetapi sebagian siswa kesulitan untuk menemukan sumber belajarnya.

B. Pengertian Metode *Tipe Make A Match*

1. Pengertian Metode *Tipe Make A Match*

Guru meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *make a match*. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point.

Menurut Agus Suprijono (2009:94) metode pembelajaran *Make a Match* adalah sebuah metode pembelajaran yang menitik beratkan pada permainan, yaitu permainan antara mencari pasangan yang sesuai dengan topik atau bahan yang sedang dipelajarinya, atau mencari pasangan antara pertanyaan dengan jawaban.

Menurut komalasari (2011:19) model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu tipe model pembelajaran konsep model pembelajaran ini mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Dari kedua pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulannya yaitu *Make A Match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Pasangan-pasangan yang akan sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban dan dibacakan di depan kelas.

2. Langkah-langkah metode *Tipe Make A Match*

Menurut komalasari dalam (<http://weblogask.blogspot.com/2012/09/model-pembelajaran-make-match.html#ixzz2BWuMAEfc> yang diakses pada tanggal 12 Juni 2016, pukul 21.30 WIB) langkah-langkah model pembelajaran make a match menurut Lorna Curran adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa karya yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c) Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g) Demikian seterusnya.
- h) Kesimpulan/penutup.

Menurut Mihtahul Huda. (2013:25). Langkah-langkah model pembelajaran tipe *Make A Match* (membuat pasangan) ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu soal dan satu sisi berupa kartu jawaban beserta gambar).
- b) Setiap peserta didik mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban
- c) atau soal dari kartu yang dipegang.
- d) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban), peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point)
- e) Setelah itu babak dicocokkan lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

Dari dua langkah-langkah *Make a Match* dapat disimpulkan bahwa guru dapat menggunakan metode ini dengan menjadikan siswa lebih semangat lagi dalam belajar dan akan lebih aktif lagi dalam proses pembelajarannya karena guru merancang skenario dengan metode ini dengan baik dan akan menghasilkan belajar siswa lebih aktif lagi dalam belajar.

3. Kelebihan metode Tipe *Make A Match*

Setiap metode yang digunakan sudah pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan Menurut Agus Suprijono (2009:97), adapun kelebihan metode *Make A Match* adalah :

- a) Melatih siswa untuk berfikir kritis dalam waktu cepat
- b) *Make a match* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada permainan.
- c) Aktifitas pembelajaran siswa meningkat.
- d) Metode pembelajaran *make a match* menyenangkan dan banyak disukai siswa ketika belajar.
- e) Membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Menurut Aris Shoimin (2014:99). Kelebihan metode *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- a) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- b) Kerja sama antar-sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

Dari dua kelebihan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *make a match* ini dapat menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan, membuat siswa aktif dalam belajar dan siswa dapat berperan aktif dalam mencari sebuah pasangan yaitu menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang dimilikinya.

4. Kelemahan metode Tipe *Make A Match*

Setiap ada kelebihan pasti sudah tentu mempunyai kelemahan adapun kelemahan dari metode *make a match* menurut Agus Suprijono, (2009:97) adalah:

- a) Metode pembelajaran *make a match* membutuhkan media berupa kartu-kartu yang cukup banyak.
- b) Waktu yang diperlukan dalam persiapan pembelajaran lebih lama.
- c) Tanpa pemahaman, siswa kurang memaknai pembelajarannya.

Menurut Aris Shoimin (2014:99) mengemukakan adapun kekurangan *make a match* sebagai berikut:

- a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- b) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Dari dua kelebihan *Make A Match* tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Make A Match* ada kekurangannya yaitu siswa tidak kondusif dan guru juga perlu membimbing dengan baik agar kondisi kelas tetap kondusif.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam mengajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Dari konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Berikut dikemukakan definisi hasil belajar menurut para ahli :

1. Hamalik (Udin Syefudin Sa'ud 2012:120) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.
2. Mulyasa (Dimiyati dan Mudjiono 2006:44) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

3. Suprijono (2009:67) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.
4. Purwanto (2012:107) mengatakan :Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.
5. Dimiyati dan Mudjiono (2006:200) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan Psikomotor yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar.

2. Ranah Hasil Belajar

Bloom 1956 (Suprijono 2006 : 55) mengemukakan tiga ranah hasil belajar siswa yaitu kognitif, Afektif dan Psikomotor.

a. Kawasan Kognitif

Perilaku yang merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, tentang suatu materi yang telah dipelajari.
- 2) Pemahaman, memahami makna materi.
- 3) Aplikasi atau penerapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
- 4) Analisa, sebuah proses analitis teoritis menggunakan kemampuan akal.
- 5) Sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru.
- 6) Evaluasi, kemampuan melakukan evaluative atas penguasaan materi pengetahuan.

b. Kawasan Afektif

Kawasan afektif meliputi tujuan belajar berkenaan dengan minat, sikap, dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Kawasan ini dibagi menjadi lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penerimaan (receiving) meliputi kesadaran akan adanya suatu system nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut.
- 2) Pemberian respon (responding) meliputi sikap ingin merespon terhadap system, puas dalam memberi respon.
- 3) Pemberian nilai atau penghargaan (valuing) penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu system nilai, memilih system nilai yang disukai dan memberikan komitmen menggunakan system nilai tertentu.
- 4) Pengorganisasian (organization) meliputi memilih dan menghimpun system nilai yang akan digunakan.
- 5) Karakterisasi (characterization) karakteristik meliputi perilaku terus menerus sesuai dengan system nilai yang telah diorganisasikannya.

c. Kawasan Psikomotor

lima jenjang tujuan belajar ranah psikomotor, kelima jenjang tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Meniru, kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespon.
- 2) Menerapkan, kemampuan mengikuti pengarahannya, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
- 3) Memantapkan, kemampuan memberikan respon yang terkoreksi atau respon dengan kesalahan-kesalahan terbatas.
- 4) Merangkai, koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
- 5) Naturalisasi, gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis mental.

3. Indikator Hasil Belajar

Banyak guru yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang telah dilakukannya berhasil, dan apa buktinya? Untuk menjawab pertanyaan itu, terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat untuk menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum.

Menurut Sudjana (Dalam Asep Jihad 2004:20) kedua kriteria tersebut adalah:

a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya.

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan dibawah ini:

- 1) Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis?
- 2) Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran ini?
- 3) Apakah guru memakai multi media?
- 4) Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
- 5) Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?

b. Kriteria ditinjau dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasilnya. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang di capai siswa:

- 1) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- 2) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
- 3) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?

4. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Pendapat senada dikemukakan oleh wasliman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- a. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaanhari-hari

berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2006:50) bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan memengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Menurut Dunkin dalam Wina Sanjaya (2006:51) terdapat sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu:

- a. *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk ke dalam aspek ini di antaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.
- b. *Teacher Training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.

c. *Teacher Properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil belajar dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

Ruseffendi (1991:7) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemampuan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Dari kesepuluh faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa.

Sudjana (1989:39), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Analisis dan Pengembangan Materi Bahan Ajar

1. Ruang Lingkup Materi Ajar

a. Keanekaragaman Kenampakan Alam

1) Kenampakan Alam

Kenampakan alam adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam terdiri dari dua bagian pokok, yakni kenampakan alam berupa daratan dan kenampakan alam berupa perairan.

a. Dataran

Dataran adalah tempat di mana kita berpijak. Bentuk daratan bermacam-macam, antara lain gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah dan pantai.

1) Dataran Rendah

Dataran rendah adalah dataran yang memiliki ketinggian mulai dari 0-200 meter di atas permukaan laut. Dataran rendah umumnya terdapat di sekitar pantai yang cukup luas. Selain untuk permukiman, dataran rendah sering digunakan untuk industri dan pertanian.

2) Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah dataran yang lebih tinggi dari daerah di sekitarnya. Dataran tinggi memiliki ketinggian 500-1.500 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi sangat cocok untuk kegiatan wisata dan perkebunan.

Tabel 2.1
Dataran Tinggi di Indonesia dan Letak di Provinsi

| No | Dataran Tinggi | Terletak di Provinsi |
|-----|------------------------------|-------------------------|
| 1. | Dataran Tinggi Alas | Nangroe Aceh Darussalam |
| 2. | Dataran Tinggi Karo | Sumatera Utara |
| 3. | Dataran Tinggi Kerinci | Sumatera Barat |
| 4. | Dataran Tinggi Cianjur | Jawa Barat |
| 5. | Dataran Tinggi Dieng | Jawa Tengah |
| 6. | Dataran Tinggi Tengger | Jawa Timur |
| 7. | Dataran Tinggi Bingkoku | Sulawesi Tenggara |
| 8. | Dataran Tinggi Muler | Kalimantan Barat |
| 9. | Dataran Tinggi Charles Louis | Papua |
| 10. | Dataran Tinggi Minahasa | Sulawesi Utara |
| 11. | Dataran Tinggi Penreng | Sulawesi Tengah |

Sumber : Buku IPS Kelas IV Buku IPS Kelas IV, Penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional oleh P. Winardi Hisnu Tantya.

a) Gunung

Gunung merupakan bagian dari pegunungan. Gunung memiliki ketinggian 600 meter dari permukaan laut. Gunung dibedakan menjadi dua jenis, yaitu gunung berapi dan gunung tidak berapi. Salah satu gunung yang masih aktif, yaitu gunung Tangkuban Parahu yang ada di Jawa Barat. Gunung berapi menghasilkan barang-barang tambang, seperti, batu, pasir, belerang, dan sumber air panas. Sumber air panas dapat menjadi daya tarik pariwisata bagi daerah.

Gunung yang tidak berapi bisa dimanfaatkan untuk kegiatan berkebun, kehutanan, suaka margasatwa, atau tempat rekreasi.

b) Pegunungan

Pegunungan adalah bagian dari dataran yang bergunung-gunung. Tingginya lebih dari 700 meter di atas permukaan laut. Daerah pegunungan berhawa sejuk. Daerah pegunungan sering dimanfaatkan untuk tempat rekreasi, peristirahatan, dan pertanian. Pertanian yang dikembangkan adalah pertanian hortikultura. Pertanian hortikultura adalah pertanian yang mengembangkan jenis tanaman sayur-sayuran dan buah-buahan.

Tabel 2.2
Daerah Pegunungan di Indonesia dan Letak di Provinsi

| No | Nama Pegunungan | Letak di Provinsi |
|-----|------------------------|--------------------|
| 1. | Pegunungan Pembarisan | Jawa Barat |
| 2. | Pegunungan Dieng | Jawa Tengan |
| 3. | Pegunungan Sewu | DI Yogyakarta |
| 4. | Pegunungan Tengger | Jawa Timur |
| 5. | Pegunungan Schwaner | Kalbar dan Kalteng |
| 6. | Pegunungan Meratus | Kalimantan Selatan |
| 7. | Pegunungan Bawu | Kalimantan Timur |
| 8. | Pegunungan Siunandaka | Sulawesi Utara |
| 9. | Pegunungan Pompange | Sulawesi Tengah |
| 10. | Pegunungan Quarles | Sulawesi Selatan |
| 11. | Pegunungan Jaya Wijaya | Papua |

Sumber : Buku IPS Kelas IV, Penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional oleh P. Winardi Hisnu Tanya.

c) Pantai

Pantai adalah wilayah perbatasan antara daratan dan lautan. Pantai terus berubah karena deburan ombak serta adanya pasang surut air laut. Pantai banyak dimanfaatkan untuk daerah wisata seperti pantai carita di Banten, Selain untuk wisata, pantai juga dimanfaatkan untuk tempat budidaya ikan, pelelangan ikan, dan pembuatan garam.

Tabel 2.3
Pantai di Indonesia

| No | Nama Pantai | Terletak di Provinsi |
|-----|--------------------------------|-------------------------|
| 1. | Pantai Kasih | Nangroe Aceh Darussalam |
| 2. | Pantai Cermin | Sumatera Utara |
| 3. | Pantai Air Manis | Sumatera Barat |
| 4. | Pantai Nala Dan Panjang | Bengkulu |
| 5. | Pantai Ancol | Jakarta |
| 6. | Pantai Pelabuhan Ratu | Jawa Barat |
| 7. | Pantai Carita | Banten |
| 8. | Pantai Parangtritis | Di Yogyakarta |
| 9. | Pantai Panimbangan | Kalimantan Barat |
| 10. | Pantai Nirwana | Sulawesi Tenggara |
| 11. | Pantai S Sanur Dan Kuta | Bali |
| 12. | Pantai Enggigi | NTB |
| 13. | Pantai Losina | NTT |
| 14. | Pantai Korem Dan Jendi | Papua |
| 15. | Pantai Tanjung Bira Dan Losari | Sulawesi Selatan |

Sumber : *Buku IPS Kelas IV*, Penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional oleh P. Winardi Hisnu Tanya.

b. Wilayah Perairan

Wilayah perairan merupakan permukaan bumi yang tergenangi air. Wilayah perairan Indonesia terdiri atas dua bentuk, yaitu perairan darat dan perairan laut. Contoh perairan darat ialah danau dan sungai. Sedangkan contoh perairan laut adalah laut, teluk, dan selat.

a. Danau

Danau adalah sekungan luas yang ada di darat dan digenangi air sepanjang waktu. Danau bukan laut, karena cekungan yang berisi air tidak berhubungan langsung dengan laut. Danau dibedakan menjadi dua macam yaitu, alami dan buatan. Danau alami terjadi karena adanya proses alami, misalnya karena gunung meletus yang meninggalkan kawah besar, kemudian kawah tersebut terisi air hujan. Sedangkan danau buatan sengaja dibuat untuk kepentingan manusia. Danau buatan disebut waduk, danau alami dan buatan dapat dimanfaatkan untuk pengairan pembangkit tenaga listrik, wisata dan lainnya.

b. Sungai

Sungai adalah aliran air yang ada di daratan. Air itu mengalir dari daerah yang lebih tinggi ke daerah yang lebih rendah. Sungai-sungai di Indonesia sangat banyak. Umumnya sungai besar terdapat di pulau-pulau besar seperti Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Sungai-sungai besar dapat dimanfaatkan sebagai sarana transportasi.

Beberapa sungai besar di Indonesia antara lain Sungai Aceh di Aceh, Sungai Kampar di Riau, Sungai Asahan di Sumatera Utara, Sungai Musi di Sumatera Selatan, Sungai Brantas di Jawa Timur, Sungai Kapuas di Kalimantan Barat, Sungai Mahakam di Kalimantan Timur, Sungai Digul di Papua.

c. Selat

Selat adalah sebuah wilayah perairan yang relative sempit yang menghubungkan dua bagian perairan yang lebih besar. Selat adalah laut yang sempit diantara pulau.

Tabel 2.4
Selat- selat di Indonesia

| No | Nama Selat | Menghubungkan |
|-----|----------------|-------------------------|
| 1. | Selat Sunda | Sumatera dan Jawa |
| 2. | Selat Karimata | Sumatera dan Kalimantan |
| 3. | Selat Bali | Bali dan Lombok |
| 4. | Selat Lombok | Bali dan Lombok |
| 5. | Selat Alas | Lombok dan Sumbawa |
| 6. | Selat Makassar | Kalimantan dan Sulawesi |
| 7. | Selat Bangka | Sumatera dan Bangka |
| 8. | Selat Berhala | Bangka dan Belitung |
| 9. | Selat Badung | Nusa Penida dan Bali |
| 10. | Selat Rote | Timor dan Rote |

Sumber :*Buku IPS Kelas IV, Penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional oleh P. Winardi Hisnu Tantya.*

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi termasuk juga seperti bahan ajar abstrak dan kongkrit sebagaimana dibawah ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Abstrak menurut kamus besar bahasa indonesia abstrak artinya tidak berwujud tidak berupa, dan tidak dapat diraba, tidak dapat dilihat atau tidak dirasa dengan indra, tetapi dipikirkan. Materi secara abstrak berarti materi tersebut masih berupa konsep yang abstrak. Pada materi keanekaragaman kenampakan alam, konsep abstraknya yaitu proses membayangkan kenampakan alam seperti gunung, dataran tinggi, dataran rendah, pantai, sungai, danau.

Sedangkan kongkrit dalam kamus bahasa indonesia adalah benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dsb.) materi kongkrit berarti materi tersebut merupakan konsep yang kongkrit. Kongkrit pada materi keanekaragaman kenampakan alam adalah bagian-bagian dari kenampakan alam. Kita mampu melihat dan meraba bagian dari keanekaragaman kenampakan alam tersebut melalui dengan media gambar, lingkungan nyatanya, dan melalui video yang menggambarkan keanekaragaman kenampakan alam didalam lingkungan sekitar.

Adapun karakteristik materi dalam komponen penyusunan RPP sebagai berikut:

1) Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

2) Kompetensi Dasar

1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.

3) Indikator

1. Menjelaskan Pengertian Kenampakan Alam
2. Mengetahui keanekaragaman kenampakan alam
3. Menyebutkan keanekaragaman kenampakan alam

4) Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab peserta didik dapat menjelaskan pengertian kenampakan alam dengan baik.
2. Melalui diskusi peserta didik dapat mengetahui keanekaragaman kenampakan alam yang diketahuinya dengan tepat.
3. Peserta didik dapat menyebutkan keanekaragaman kenampakan alam dengan benar.

3. Bahan dan Media

1) Media yang digunakan

Menurut Ali (1992) berpendapat bahwa “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.

Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Dari definisi di atas, bahwa media pembelajaran memberikan dorongan pada siswa berupa rangsangan yang membuat pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk mengikuti pembelajaran.

Media yang digunakan oleh peneliti yaitu Gambar macam-macam kenampakan Alam.

2) Bahan ajar

Keanekaragaman Kenampakan Alam

Beberapa daerah di Indonesia kenampakan alam yang khas. Kenampakan alam dapat dibedakan atas kenampakan wilayah daratan dan kenampakan wilayah perairan. Kenampakan alam wilayah daratan antara lain: dataran tinggi, dataran rendah, pantai, tanjung, pegunungan, dan gunung. Sedangkan kenampakan alam wilayah perairan antara lain: sungai, danau, selat, dan laut.

4. Strategi Pembelajaran pada materi keanekaragaman kenampakan alam

Strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang telah dirancang guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Proses penelitian tindakan kelas ini menggunakan strategi dalam pembelajarannya dengan tujuan pembelajaran yang dicapai efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya 2006:212).

Duch (1995 dalam Al Muchtar) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah pada dasarnya adalah metode instruksional yang memiliki ciri utama yaitu menjadikan masalah-masalah aktual dan atau nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan yang mendalam.

Penerapan strategi pembelajaran masalah ini dengan memberikan sebuah tugas di tayangan melalui video yang berisi keanekaragaman kenampakan alam yang hanya menampilkan gambar kenampakan alam. Sebelumnya guru tidak memberikan informasi tentang materi pembelajarannya sehingga siswa diminta mencari solusinya dengan melihat catatan yang pernah ditulis sebelumnya dan dari buku siswa, dengan demikian siswa akhirnya dapat mengisi tugas yang diberikan oleh guru dengan jawaban yang benar.

b. Strategi Pembelajaran Diskusi

Diskusi merupakan suatu kegiatan kelompok untuk memecahkan suatu masalah dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu, atau untuk menyelesaikan keputusan bersama. Dalam diskusi setiap orang diharapkan memberikan sumbangan sehingga

seluruh kelompok kembali dengan pemahaman yang sama dalam suatu keputusan atau kesimpulan. (Soetomo:1993)

Metode diskusi adalah: “cara belajar atau mengajar yang melakukan tukar pikiran antara murid dengan guru, murid dengan murid sebagai peserta diskusi”. (Kamus Besar Bahasa Indonesia:2001).

Digunakannya metode diskusi ini karena peneliti beranggapan bahwa metode ini mampu memberikan mendorong siswa untuk berfikir kritis, memiliki komunikasi yang baik, memiliki kepercayaan diri mengungkapkan pendapatnya, dan tentunya saling menghargai antara peserta diskusi. Penerapan metode diskusi ini pada materi ini adalah pada saat siswa diminta mendiskusikan kenampakan alam yang disediakan oleh guru, guru meminta siswa berperan aktif pada metode ini karena guru sekaligus menjadikan metode ini hanya sebagai yang mencakup aspek afektif dan psikomotor. Siswa mendiskusikan sebuah permasalahan yang guru berikandan sekaligus menyimpulkan pada saat presentasi di depan kelas oleh perwakilan setiap kelompok. Guru juga berperan penting pada metode ini karena diskusi ini tidak mencakup pada siswa dengan siswa saja, guru juga membimbing setiap kelompok pada saat diskusi sehingga tidak terjadi penyimpangan penegrtian yang tidak diinginkan.

5. Sistem Evaluasi

Stark dan Thomas 1994 (harun rasyid, 2009:3) menyatakan bahwa evaluasi yang hanya melihat kesesuaian antara unjuk kerja dan tujuan telah dikritik karena menyempitkan fokus dalam banyak situasi pendidikan. Hasil yang diperoleh dari suatu program pembelajaran bisa banyak dan multi dimensi. Ada yang terkait dengan tujuan ada yang tidak, dan yang tidak terkait bisa positif dan bisa negatif.

Menurut Wysong 1974(Gibson, 1981:374), mengemukakan bahwa evaluasi adalah proses untuk menggambarkan, memperoleh atau menghasilkan informasi yang berguna untuk mempertimbangkan suatu keputusan.

Menurut Gibson dan Mitchell 1981 (Uman, 2007:91) mengemukakan bahwa proses evaluasi adalah untuk mencoba menyesuaikan data objektif dari awal hingga akhir pelaksanaan program sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tes evaluasi merupakan suatu cara penilaian dalam suatu pembelajaran untuk mengukur dalam suatu pemahaman. Maka dari itu peneliti menggunakan sistem evaluasi dengan menggunakan pre tes dan pos tes agar bisa mengetahui pengembangan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran sudah berlangsung, peneliti dapat menilai peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung mana yang belajarnya sudah meningkat dan mana yang belajarnya masih monoton dan belum meningkat. Dengan model *Problem Based Learning Tipe Make A Match* ini peneliti mengharapkan agar hasil belajar peserta didik meningkat.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut hasil dari penelitian yang dilakukan terkait dengan model *Problem Based Learning (PBL) Tipe Make a Match* di antaranya :

Vinny (2010) dalam skripsinya yang berjudul penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam di kelas IV SDN Cimenyan Bandung. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I peningkatan hasil belajar sebesar 54%. Pada siklus II peningkatan hasil belajar sebesar 88%.

Muhamad Afif Nurudin (2011) dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi proklamasi pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I peningkatan hasil belajar sebesar 82%. Pada siklus II peningkatan hasil belajar sebesar 88%.