

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Sudarman (2005:69) mendefinisikan :

“Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran”.

Landasan teori *problem based learning* adalah kolaborativisme, suatu perspektif yang berpendapat bahwa siswa akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu.

Hal itu menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator siswa ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Menurut paham konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. *Problem based learning* memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks.

Menurut Rusma (2010:229) mengatakan :

“*Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada”.

Dalam model *problem based learning* ini, pemahaman, transfer pengetahuan, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi ilmiah merupakan dampak langsung pembelajaran. Sedangkan peluang siswa memperoleh hakikat tentang keilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi dan kebebasan siswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah non rutin merupakan dampak pengiring pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata. Dalam PBL diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatnya, sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran, memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain.

Menurut Trianto (2009:93) mengungkapkan bahwa :

“Karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu: adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan kerja sama”.

Karakteristik model PBL menurut Rusman (2010:232) adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- e. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*.
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i. sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. *Problem based learning* melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Berdasarkan uraian karakteristik menurut para ahli diatas, tampak jelas bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh siswa ataupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

3. Langkah-Langkah Model pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010:243) mengemukakan bahwa langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut:

- a. Orientasi siswa pada masalah
menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
- b. Mengorganisasi siswa untuk belajar.
Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing pengalaman individual/kelompok.
Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya dan,
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka lakukan.

Sedangkan berdasarkan pendapat dari sanjaya (2007:218), model

problem based learning dijalankan dengan 6 langkah, yaitu sebagai berikut:

- a. Menyadari masalah.
- b. Merumuskan masalah.
- c. Merumuskan hipotesis.
- d. Mengumpulkan data.
- e. Menguji hipotesis.
- f. Menentukan pilihan penyelesaian.

Dari semua langkah model-model pembelajaran *problem based learning* menurut para ahli tersebut, maka akan dituangkan dalam langkah pembelajaran dan pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan langkah tersebut diharapkan para siswa dapat bekerjasama dalam suatu kelompok dan mengembangkan aspek sosial siswa.

4. Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Sanjaya (2007:220) keunggulan dari model *problem based learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

- a. Merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- b. Dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c. Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d. Dapat membantu siswa untuk bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. Dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- f. Dapat mengetahui cara berpikir siswa dalam menerima pelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*.
- g. *Problem based learning* dianggap menyenangkan dan disukai siswa.
- h. Dapat mengembangkan kemampuan siswa berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- i. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- j. Dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekaligus belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:152) kelebihan PBL antara lain:

- a. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*).
- b. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman.
- c. Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
- d. Membiasakan siswa melakukan eksperimen.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang

harus dipecahkan. Pada tahapan ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh siswa, pada tahapan ini adalah siswa dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.

5. Kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:152) kelebihan PBL antara lain:

- a. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
- b. Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang.
- c. Aktivitas siswa di luar sekolah sulit dipantau.

Menurut sanjaya (2006:218) mengatakan :

model pembelajaran PBL juga mempunyai beberapa kelemahan yaitu siswa akan merasa malas untuk mencoba jika tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan, keberhasilan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, dan tanpa pemahaman pada siswa mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka siswa tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

PBL juga memiliki kelemahan diantaranya ;

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai 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 kekurangan-kekurangan model problem based learning diatas maka dapat disimpulkan Pembelajaran model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama dan perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan belajar terutama membuat soal.

B. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

1. Pengertian Model Pembelajaran PBL tipe *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani 2010:89).

Model *picture and picture* adalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis (Ahmadi 2011:58).

Berdasarkan pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture* diatas, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Pembelajaran ini memiliki ciri Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Model Pembelajaran *Picture and Picture*, mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk cerita dalam ukuran besar.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan model *Picture and Picture* ini menurut Agus (2009:125) terdapat tujuh langkah yaitu:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan.
- c. Guru menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi).
- d. Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasangkan gambar-gambar yang ada.
- e. Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar.
- f. Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan Konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan atau Rangkuman.

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan model *Picture and Picture* ini menurut Istarani (2011:7) adalah sbb:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan.
- c. Guru menyediakan gambar-gambar yang akan.
- d. Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasangkan gambar-gambar yang ada.
- e. Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa
- f. Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan Konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Guru menyampaikan kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* pada dasarnya merupakan salah satu

strategi pembelajaran yang dapat menjawab persoalan bagaimana belajar itu bermakna, menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan realita yang ada serta lebih melibatkan siswa aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisikal, maupun sosial.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

a. Kelebihan *Picture and Picture*

Menurut Johnson (dalam Trianto, 2009:12) menyatakan kelebihan model *picture and picture* :

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- 2) Melatih berpikir logis dan sistematis
- 3) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasa dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir.
- 4) Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.
- 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

Kelebihan model *picture and picture* menurut Istarani (2011:8) :

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah.
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar.
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa.
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa.
- 5) Pembelajaran lebih berkesan.

Berdasarkan beberapa kelebihan model *picture and picture* menurut para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *picture and picture* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

b. Kekurangan *Picture and Picture*

Menurut Johonson (dalam Trianto, 2009:12) menyatakan kekurangan model *picture and picture* :

- 1) Memakai banyak waktu.
- 2) Banyak siswa yang pasif.
- 3) Guru khawatir akan terjadi kekacauan di kelas.
- 4) Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang.
- 5) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai Untuk mengatasi kekurangan tersebut di atas, pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen agar anak yang kurang aktif berinteraksi dengan anak yang aktif, begitu juga dengan anak yang kurang pandai dicampur dengan anak yang pandai.

Kelemahan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Istarani (2011:8)

:

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- 3) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
- 4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

Dari beberapa kelemahan model *picture and picture* menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model *picture and picture* guru harus kreatif dalam penggunaannya sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

C. Percaya Diri

1. Pengertian Rasa Percaya Diri

Percaya diri adalah suatu keadaan dimana seseorang harus mampu menyalurkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan sesuatu secara maksimal dengan memiliki keseimbangan antara tingkah laku, emosi, dan spiritua (Rahayu 2013:64).

Kepercayaan diri merupakan sifat yang saling mempengaruhi satu sama lain, kepercayaan pada diri sendiri mempengaruhi sikap hati-hati, ketidak tergantungan, ketidak serakahan, toleransi dan cita-cita (Lauster 2006:4).

Dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri merupakan sikap yakin dan percaya terhadap kemampuan yang dimiliki seorang individu. Individu yang percaya diri akan merasa mampu untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, masalah dan berani mengambil keputusan. Rasa percaya diri berkaitan erat dengan integritas diri, wawasan pengetahuan, keberanian, sudut pandang yang luas, dan harga diri yang positif.

2. Ciri-ciri Rasa Percaya Diri

Menurut Maslow (dalam Rahayu, 2013:69) menyebutkan ciri-ciri individu yang percaya diri:

“kepercayaan diri memiliki kemerdekaan psikologis, yang berarti kebebasan mengarahkan pikiran dan mencurahkan tenaga berdasarkan pada kemampuan dirinya, untuk melakukan hal-hal yang bersifat produktif, menyukai pengalaman baru, senang menghadapi tantangan baru, pekerjaan yang efektif dan memiliki rasa tanggung jawab dengan tugas yang diberikan”.

Menurut Hakim (2004:5-6) menyebutkan beberapa ciri-ciri atau karakteristik individu yang memiliki rasa percaya diri yang proposional diantaranya :

- a. Selalu merasa tenang disaat mengerjakan sesuatu.
- b. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- c. Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi.
- d. Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi.
- e. Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilannya.
- f. Memiliki kecerdasan yang cukup.
- g. Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup.
- h. Memiliki keahlian dan keterampilan lain yang menunjang kehidupannya, misalnya keterampilan berbahasa asing.
- i. Memiliki kemampuan bersosialisasi.
- j. Memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik.
- k. Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.
- l. Selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah dalam menghadapi persoalan hidup yang berat justru semakin memperkuat rasa percaya diri seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disebutkan ciri-ciri orang yang memiliki percaya diri yaitu orang-orang yang mandiri, optimis, aktif, yakin akan kemampuan diri, tidak perlu membandingkan dirinya dengan orang lain, mampu melaksanakan tugas dengan baik dan bekerja secara efektif, berani bertindak dan mengambil setiap kesempatan yang dihadapi, mempunyai pegangan hidup yang kuat, punya rencana terhadap masa depannya, mampu mengembangkan motivasinya, mudah menyesuaikan diri terhadap lingkungannya yang baru dan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukannya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri

Dukungan dari orang tua, lingkungan maupun guru di sekolah menjadi faktor dalam membangun percaya diri anak. Pendidikan keluarga merupakan pendidikan awal dan utama yang menentukan baik buruknya kepribadian anak (Rahayu 2013:75).

Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri yang lain menurut Angelis (2003:4) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pribadi: Rasa percaya diri hanya timbul pada saat seseorang mengerjakan sesuatu yang memang mampu dilakukan.
2. Keberhasilan seseorang: Keberhasilan seseorang ketika mendapatkan apa yang selama ini diharapkan dan cita-citakan akan memperkuat timbulnya rasa percaya diri.
3. Keinginan: Ketika seseorang menghendaki sesuatu maka orang tersebut akan belajar dari kesalahan yang telah diperbuat untuk mendapatkannya.
4. Tekat yang kuat: Rasa percaya diri yang datang ketika seseorang memiliki tekat yang kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pendidikan di sekolah juga merupakan lingkungan yang sangat berperan penting dalam menumbuhkan kepercayaan diri anak, karena sekolah berperan dalam kegiatan sosialisasi. Guru juga berperan dalam membentuk percaya diri, yakni dengan memberikan sifat yang ramah dan hangat, karena guru juga berperan sebagai model bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada individu, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi konsep diri, harga diri dan keadaan fisik. Faktor eksternal meliputi pendidikan, pekerjaan, lingkungan dan pengalaman hidup.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2013:5) mengemukakan bahwa :

“hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, persepsi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menialai secara afektif proses dan hasil belajar”.

Hasil belajar siswa mencakup segala hal yang di pelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan (Susanto 2013:6).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989:39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981:21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 %

dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002:39).

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Munadi (dalam Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- 2) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega
- 2) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

E. Analisis dan Pengembangan Materi Pembelajaran Subtema

Keberagaman Budaya Bangsaku

1. Ruang Lingkup Materi Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

a. Keberagaman budaya bangsaku

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa dan budaya yang berbeda-beda, namun tetap dalam satu wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Keberagaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kita wajib mensyukurinya. Kita tidak boleh merendahkan suku bangsa lain dan menganggap suku bangsa sendiri sebagai suku bangsa yang terbaik.

b. Mengenal suku Minang

Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau *Urang Awak*. Mereka adalah kelompok etnis Nusantara yang berada di Sumatra Barat. Selain bahasa Padang, orang Minang juga menggunakan bahasa Melayu. Alat music tradisional Minang adalah talempong. Talempong dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik khas Minang lainnya yang dimainkan dengan cara ditiup adalah aluang.

Masyarakat Minang juga memiliki banyak jenis tarian, di antaranya adalah tari Pasambahan dan tari Piring. Tari Pasambahan biasanya ditampilkan dalam pesta adat. Rumah adat Minang disebut rumah gadang yang terbuat dari bahan kayu. Rendang merupakan salah satu masakan tradisional suku Minang yang terkenal, bahkan telah dikenal di negara lain. Makanan khas masyarakat suku Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balado. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda yang terkenal adalah cerita “Si Malin Kundang”.

c. Lagu Aku Anak Indonesia

Nyanyikanlah lagu di bawah ini dengan memperhatikan notasi!

Aku Anak Indonesia

Cipt. AT Mahmud

c=do
4/4

1 1 2 3 1	2 5 2 .	2 4 3 2 3 4	5 . . 0
A-ku a-nak In-	do-ne- sia	anak yang mer	de - ka
3 3 4 3 2	5 4 5 4 3	6 5 6 5 4	3 . 2 .
Satu Nusaku	sa-tu Bangsa-ku	sa tu Ba-ha	-sa- ku
1 . 3 5	6 . 6 .	6 . 4 6	5 . 0 6 7
In - do-ne-	sia	In- do-ne- sia	A- ku
i 1 1 2	3 . 4 3	2 . 5 5	1 . . 0
bangga menja-	di a-nak	In- do-ne- sia	

d. Rumah Adat

- 1) Rumah Panjang, merupakan rumah tradisional suku Dayak Kalimantan. Rumah ini memiliki bentuk memanjang dengan panjang kurang lebih 50 meter. Keunikan rumah ini terlihat dari bentuk bangunannya yang panjang. Banyak kepala keluarga yang tinggal di dalamnya. Namun sayang sekali, rumah unik seperti ini sudah jarang ditemukan. Hanya beberapa bangunan saja yang bertahan dan masih berpenghuni.
- 2) Rumah *Lontik*, merupakan rumah adat Riau, disebut juga *Rumah Lancang*. Bentuk atapnya melengkung keatas, agak uncing, seperti tanduk kerbau. Dindingnya miring seperti perahu atau lancang. Hal itu melambangkan penghormatan kepada Tuhan dan sesama. Rumah adat Lontik dipengaruhi oleh kebudayaan Minangkabau. Rumah ini banyak terdapat di daerah

perbatasan Sumatra Barat. Jumlah anak tangga Rumah Lontik biasanya berjumlah ganjil.

e. Jenis-Jenis Sudut

1) Sudut Siku-Siku

Suatu sudut disebut sudut siku-siku jika kaki-kaki sudutnya tegak lurus, yaitu ukurannya adalah 90 derajat.

2) Sudut Lancip

Suatu sudut disebut sudut lancip jika ukuran sudutnya lebih kecil dari sudut siku-siku, yaitu antara 0 dan 90 derajat.

3) Sudut Tumpul

Suatu sudut disebut sudut tumpul jika ukuran sudutnya lebih besar dari sudut siku-siku, yaitu antara 90 dan 180 derajat.

f. Tari Kipas Pakarena

Tari Kipas Pakarena merupakan kesenian tari yang berasal dari Gowa, Sulawesi Selatan. Tarian ini sudah menjadi tradisi di kalangan masyarakat Gowa yang merupakan bekas Kerajaan Gowa. Kisahnya berawal dari perpisahan antara penghuni Boting Langi (negeri khayangan) dan penghuni Lino (bumi) pada zaman dahulu. Konon, sebelum berpisah, penghuni Boting Langi sempat mengajarkan kepada penghuni Lino cara menjalani hidup, seperti bercocok tanam, beternak, dan berburu.

Cerita itu diabadikan dalam gerakan tarian. Makna gerakan tari Kipas Pakarena, seperti gerakan berputar searah jarum jam, melambangkan siklus hidup manusia. Gerakan naik turun mencerminkan roda kehidupan yang

kadang berada di bawah dan kadang di atas. Cara menari yang lembut mencerminkan karakter perempuan Gowa yang sopan, setia, patuh, dan hormat. Secara keseluruhan gerakan tari ini mengungkapkan rasa syukur.

2. Karakteristik Keberagaman Budaya Bangsaku

a. Kompetensi Inti

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

b. Kompetensi Dasar

- 1) Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 2) Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

- 3) Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), social ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.
- 4) Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

c. Indikator:

- 1) Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan.
- 2) Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia.

d. Tujuan Pembelajaran

- 1) Setelah mengamati gambar dan diskusi kelas, siswa mampu menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan dengan benar.
- 2) Setelah membaca teks “Mengenal Suku Minang”, siswa mampu mengolah informasi dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
- 3) Setelah mencari informasi keragaman teman sekelasnya dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar.
- 4) Setelah bernyanyi dan berdiskusi, siswa mampu menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan benar.

3. Media/Alat Bantu dan Sumber Belajar

a. Media Belajar

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Media Belajar yang digunakan dalam penelitian ini pada subtema keberagaman budaya bangsaku adalah Peta Budaya (ada pada buku siswa).

b. Sumber Belajar

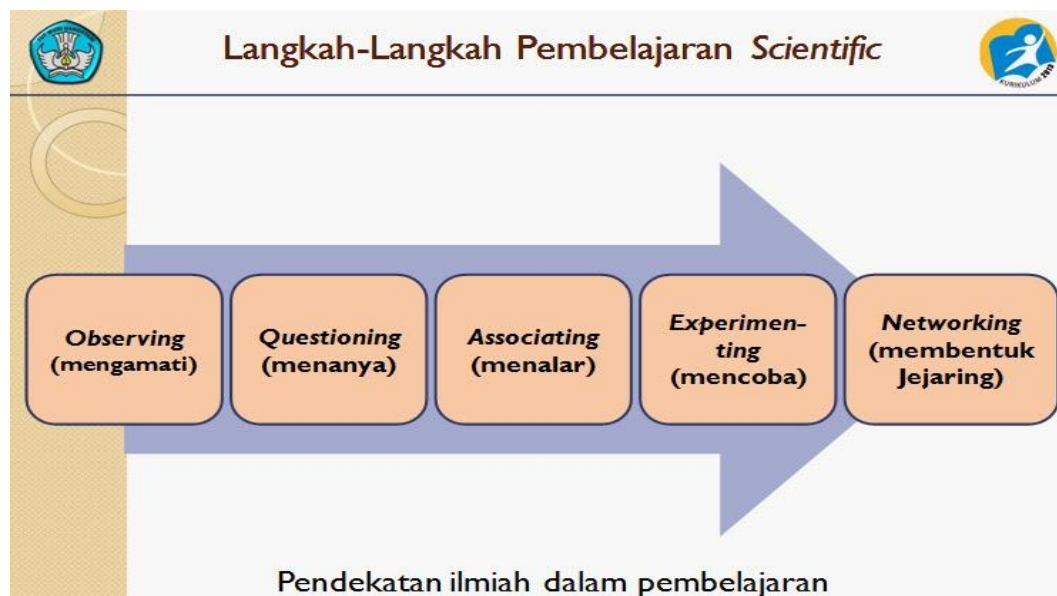
Sumber belajar (learning resources) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Sumber belajar yang digunakan dalam penelitian ini pada subtema keberagaman budaya bangsaku adalah teks lagu “Aku Anak Indonesia”.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskusi kelompok. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik

kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Bagan 2.1



- a. **Mengamati:** membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat) untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin diketahui - Mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat.
- b. **Menanya:** mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati - Membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami, informasi tambahan yang ingin diketahui, atau sebagai klarifikasi.
- c. **Mencoba/mengumpulkan data (informasi):** melakukan eksperimen, membaca sumber lain dan buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas, wawancara dengan narasumber - Mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi,

mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari nara sumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/menambahi/mengembangkan.

- d. **Mengasosiasikan/mengolah informasi:** SISWA mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi - mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan.
- e. **Mengkomunikasikan:** SISWA menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya - menyajikan laporan dalam bentuk bagan, diagram, atau grafik; menyusun laporan tertulis; dan menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan.

5. Sistem Evaluasi

Ditinjau dari bentuk pertanyaan yang diberikan, tes hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu tes objektif dan tes essay. Tes objektif merupakan bentuk tes yang dapat dijawab dengan jalan memilih salah satu alternatif jawaban yang benar dari sejumlah alternatif yang tersedia, atau dengan mengisi jawaban yang benar dengan beberapa perkataan atau simbol. Diantara bentuk tes objektif adalah *true or false*, *multiple choice*, *matching*,

completion. Tes essay adalah suatu bentuk tes yang terdiri dari suatu pertanyaan atau suatu perintah yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. **Nama Peneliti** : Idayati (2014)
 - a. **Judul Penelitian** : penerapan metode pembelajaran *Picture and Picture* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV Min Ngawen Gunung Kidul Yogyakarta.
 - b. **Masalah** : proses pembelajaran dikelas tersebut berlangsung hanya sebatas Guru menerangkan dan siswa mendengarkan kemudian mencatat pelajaran yang diberikan. Media yang digunakan hanya sebatas papan tulis, tidak terdapat media tambahan lain yang mendukung proses pembelajaran.
 - c. **Upaya Pemecahan Masalah** : Penggunaan metode ceramah dirubah dengan model *Picture and Picture*.
 - d. **Hasil Penelitian** : model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN Ngawen Gunung Kidul Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 72,22% meningkat pada siklus II sebesar 88,89 %
 - e. **Kesimpulan** : Penerapan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan pemahaman konsep pada pelajaran IPA siswa kelas IV MIN Ngawen

Yogyakarta. Dengan demikian, penerapan model *Picture and Picture* dapat diterapkan pada pembelajaran kurikulum KTSP.

2. **Nama Peneliti** : Prisca Kumala Dewi (2013)
 - a. **Judul Penelitian** : Penerapan Model *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas Ii Sdn Bringin 02 Semarang.
 - b. **Masalah** : Proses pembelajaran guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.
 - c. **Upaya Pemecahan masalah** : Proses pembelajaran menggunakan model *picture and picture*.
 - d. **Hasil Penelitian** : Hasil belajar siswa berupa keterampilan menulis deskripsi mengalami peningkatan. Adapun rincian datanya adalah sebagai berikut: pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata adalah 66 dengan persentase ketuntasan 66%, pada siklus I pertemuan II nilai rata-rata adalah 72 dengan persentase ketuntasan 72%, pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata adalah 75 dengan persentase ketuntasan 88%, dan pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata mencapai 80 dengan persentase ketuntasan 94%. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari awal siklus I hingga akhir siklus II. Hal ini telah mencapai indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan, yaitu 75% dengan $KKM \geq 65$.
 - e. **Kesimpulan** : penerapan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa berupa

keterampilan menulis deskripsi Bahasa Indonesia kelas II SDN Bringin 02
Semarang.