

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Problem Based Learning

1. Pengertian Problem Based Learning

Menurut Moffit (dalam Rusman, 2013: 241) Problem Based Learning yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Pengertian Problem Based Learning dikemukakan oleh suherman (dalam Septiana, 2013: 29) adalah:

“Model pembelajaran Problem Based Learning dimaksudkan sebagai pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang ditetapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas”.

Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2012: 132) berpendapat menyatakan bahwa:

“model pembelajaran adalah suatu rencana pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di satu kelas atau lain. Model pembelajaran ini dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajarannya yang sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut”.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah proses kegiatan pembelajaran dengan cara

menggunakan atau memunculkan masalah dunia nyata sebagai bahan pemikiran bagi siswa dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan dari suatu materi pelajaran.

Pembelajaran melalui model Problem Based Learning merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya dikemudian hari.

2. Karakteristik Problem Based Learning

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Min Liu (2005: 130) menjelaskan karakteristik dari PBL, yaitu:

- a. Proses pembelajaran PBL lebih menitik beratkan kepada siswa sebagai orang belajar. Maka dari itu PBL di dukung oleh teori konstruktivisme dimana siswa di dorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- b. Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- c. Dalam proses pemcahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua persyaratnya sehingga siswa memahami

Sedangkan menurut Tan (2000: 232) Karakteristik metode Problem Based Learning adalah:

- 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;
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang studi dalam belajar;
- e. Belajar pengarahan diri menjadi yang utama;

- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Pembelajaran 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. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; dan
- j. Problem Based Learning melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Dari kedua pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi permasalahan dan tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru serta melatih siswa agar mempunyai pemahaman yang luas dan menjadikan siswa mampu berfikir kreatif dan bisa berfikir kritis.

Model Problem Based Learning juga membutuhkan kesiapan guru dan siswa untuk bisa berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang diangkat. Guru harus siap menjadi pembimbing sekaligus tutor bagi para siswa yang dapat memberikan motivasi, semangat, dan membantu dalam menguasai keterampilan memecahkan masalah.

3. Langkah-langkah Model Problem Based Learning

Ibrahim & Nur (2000: 13) mengatakan bahwa Pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima langkah utana yang dimulai guru dengan

memperkenalkan siswa dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

Kelima langkah tersebut dijelaskan pada table sintaks pembelajaran Berbasis Masalah berdasarkan sumber dari Ibrahim & Nur (2000: 13) sebagai berikut:

Table 2.1

Sintakas Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Tahap	Tingkah Laku
Tahap-1 orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap-2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap-3 Membeimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Amir (2010: 27) mengatakan bahwa apabila langkah-langkah proses pembelajaran yang terdapat pada Problem Based Learning dipenuhi dan dilaksanakan dengan benar maka Problem Based Learning memiliki potensi manfaat atau kelebihan.

Menurut sumber dari Amir (2010: 27) diuraikan sebagai berikut:

- a. Menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar. Jika pengetahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat.
- b. Meningkatkan focus pada pengetahuan yang relevan. Siswa tidak menerima materi saja akan tetapi diimbangi dengan melakukan praktik berupa mengemukakan pendapat dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap masalah yang imbasnya siswa berfikir secara kritis untuk mencari solusi dalam pemcahan masalah.
- c. Mendorong siswa untuk berfikir aktif.
- d. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan social. Siswa diharapkan memahami perannya dalam kelompok dan menerima pendapat dari pandangan orang lain.
- e. Membangun siswa untuk berfikir.
- f. Memotivasi siswa. Disinilah peran guru sebagai pendidik yang sangat menentukan dalam menyajikan suatu tema masalah dan ketika akan melakukan pembelajaran.

Jadi pada lingkungan belajar langkah-langkah Problem Based Learning sangat penting agar terciptanya proses pembelajaran yang maksimal dan baik. Bukan hanya itu lingkungan belajar harus di siapkan, yang harus diasiapkan adalah ldengan menggunakan proses demokrasi, dan menekankan peran aktif siswa. Seluruh proses yang sudah di uraikan pada sintaks langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning dapat membantu siswa untuk menjadikan siswa lebih mandiri. Lingkungan belajar menekankan pada peran siswa bukan guru.

4. Kelebihan Problem Based Learning

Menurut Abuddin Nata (2009: 250) mengemukakan kelebihan pada pembelajaran Problem Based Learning:

“sering digunakan dalam pembelajaran karena mempunyai beberapa kelebihan diantaranya lebih menekankan pada makna dari pada fakta, siswa mengukuhkan haluan diri atau lebih percaya diri dalam suatu masalah, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih dan meningkatkan kecerdasan, siswa akan lebih pandai dalam lisan dan belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, menumbuhkan sikap bermotivasi diri, hubungan guru dengan pelajar saling mengisi, dan meningkatkan hasil atau peringkat pembelajaran yang diperoleh siswa.”

Seperti yang dijelaskan buku Inovatif (kurikulum 2013: 132) kelebihan Problem Based Learning adalah:

- a. Siswa di dorong 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 kativitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- e. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- f. Siswa memiliki kemampuan manila kemajuan belajarnya sendiri.
- g. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentase hasil pekerjaan mereka.
- h. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk mengajar sesame rekan (peer teaching).

Melalui model Problem Based Learning siswa mampu memprentasikan gagasannya, siswa terlatih mereflesikan persepsinya, mengargumentasikan dan mengokunikasikan ke pihak lain sehingga guru pun memahami proses berpikir siswa, dan guru. Model Problem Based Learning juga merupakan teknik yang sangat bagus untuk memahami isi pelajaran.

Pemecahan masalah dapat membantu dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka kerjakan.

5. Kelemahan Problem Based Learning

Menurut Sanjaya dalam (Ani, 2015: 35) mengungkapkan disamping 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”.

Seperti yang dijelaskan buku Aris Shoimin (2014:132) kelemahan Problem Based Learning adalah:

“Problem Based Learning tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi, Problem Based Learning lebih cocok untuk pembelajaran menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah dan dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas”.

Dari beberapa pendapat tentang kelemahan Problem Based Learning dapat disimpulkan bahwa mankala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

Kondisi di kelas tidak kondusif untuk model Problem Based Learning. Dalam pelaksanaannya, Problem Based Learning memerlukan sarana dan

prasarana yang cukup untuk menunjang ketercapaian pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning, dan model Problem Based Learning tidak mencakup semua informasi atau pengetahuan dasar.

B. Metode Jigsaw

1. Pengertian Metode Jigsaw

Menurut Rusman (2008: 203) mengemukakan pengertian metode jigsaw adalah:

“model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menitik beratkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam model pembelajaran Jigsaw, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang di dapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya”.

Sedangkan menurut Zaini (2008:56) bahwa metode Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

Maka dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Jigsaw adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekan pada sikap atau perilaku bersama dalam belajar atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok. Model pembelajaran Jigsaw juga menitik beratkan kepada kerja kelompok agar

dapat melatih pemahaman dan keaktifan siswa dalam kerja tim atau kelompok.

2. Langkah-langkah Metode Jigsaw

Adapun langkah-langkah metode Jigsaw menurut Aris Shoimin (2013:

91) diuraikan sebagai berikut:

- a. Guru merencanakan pembelajaran yang menghubungkan beberapa konsep dalam satu rentang waktu secara bersamaan.
- b. Siapkan handout materi pelajaran untuk masing-masing konsep.
- c. Guru menyiapkan kuis sebanyak tiga jenis sesuai materi yang akan siswa pelajari.
- d. Bagilah kelas dalam tiga kelompok. Guru menyampaikan pengantar diskusi kelompok dengan menjelaskan secara sangat singkat (1) topik yang akan dipelajari masing-masing kelompok, (2) tujuan dan indikator belajar yang diharapkan, (3) bentuk tagihan tiga kelompok, (4) prosedur kegiatan, (5) sumber belajar yang dapat siswa gunakan.
- e. Setiap sub kelompok mendalami materi pada handout yang menjadi pegangannya.
- f. Setiap subkelompok yang ahli mengenai konsep ke-1 bergabung dengan ahli konsep ke-1 dari kelompok lain. Begitu juga dengan subkelompok ke-2 dan ke-3 sehingga membentuk struktur kelompok ahli. Pada langkah ini siswa kembali berdiskusi. Tiap kelompok membahas satu handout materi yang menjadi bidang keahliannya disini terdapat masa kritis yang perlu guru pantau pada tiap kelompok, memastikan bahwa konsep yang siswa kembangkan sesuai dengan yang seharusnya atau tidak mengandung kekeliruan.
- g. Selesai mendalami materi melalui diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal atau kelompok belajar. Hasil dari diskusi pada kelompok ahli dibahas kembali dalam kelompok awal. Pada tahap akhir kegiatan belajar, setiap subkelompok menyampaikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Dengan cara ini seluruh siswa mengulang telaah seluruh materi yang di diskusikan pada tahap satu, tahap dua diskusi tim ahli, dan kembali ke kelompok semula.
- h. Guru mengajar hasil belajar siswa dengan tes atau kuis. Guru dapat menilai tingkat ketuntasan belajar dengan cara membandingkan hasil yang siswa capai dengan target yang ditetapkan dalam RPP.

Langkah-langkah metode jigsaw yang dikemukakan oleh Stepen, Sikes and Snapp (dalam Rusman, 2013: 250) berikut ini:

- a. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota maksimal 5 siswa dalam tiap kelompok.
- b. Masing-masing siswa dalam tiap kelompok diberi bagian materi yang berlainan.
- c. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi bagian materi yang ditugaskan.
- d. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari bagian materi yang sama berkumpul dalam kelompok baru yang disini disebut sebagai kelompok ahli untuk mendiskusikan bagian materi mereka.
- e. Setelah anggota dari kelompok ahli selesai mendiskusikan bagian materi mereka, maka selanjutnya masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali kedalam kelompok asli dan secara bergantian menhajar teman dalam 1 kelompok mengenai bagian materi yang telah dikuasai sedangkan anggota lainnya mendengarkan penjelasan dengan seksama.
- f. Masing-masing kelompok ahli melakukan presentasi hasil diskusi yang telah dilakukan.
- g. Guru melaksanakan kegiatan evaluasi.
- h. Penutup.

Jadi kesimpulannya langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw sangat berperan penting bagi kelangsungan proses pembelajaran dengan teknik Jigsaw dan juga membantu guru agar proses pembelajaran dengan menggunakan teknik Jigsaw menjadi terstruktur. Agar dapat melatih siswa dalam bekerjasama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

3. Kelebihan Metode Jigsaw

Menurut Aris Shoiman (2014:93) kelebihan metode Jigsaw adalah sebagai berikut:

- a. Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
- b. Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.

- c. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
- d. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual.

Menurut Arends (2001:23) mengemukakan bahwa Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pembelajaran Jigsaw memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- d. Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, menerapkan bimbingan sesama teman, rasa harga diri siswa yang lebih tinggi dan memperbaiki kehadiran
- e. Pemahaman materi lebih mendalam, meningkatkan motivasi belajar.
- f. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.
- g. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan kelompok lain.

Maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran sebagai cara yang dalam fungsi-fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan suatu pelajaran kepada murid. Proses belajar tidak dapat dipisahkan dari proses mengajar, untuk itu guru harus berusaha menimbulkan perubahan pada diri siswa, terutama dengan cara membimbing dan mengarahkan. Sedangkan siswa sendiri harus mempunyai keinginan untuk merubah dirinya sendiri sesuai dengan bimbingan dan arahan yang diberikan oleh guru bahkan lebih dari itu.

4. Kekurangan Metode Jigsaw

Menurut (Arends, 2001:25) menyatakan bahwa Dalam penerapannya sering dijumpai beberapa permasalahan dan kelemahannya yaitu:

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi. Untuk mengantisipasi masalah ini guru harus benar-benar memperhatikan jalannya diskusi. Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.
- c. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar siswa yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- d. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan.

Menurut Aris Shoimin (2014:93) mentakan kelemahan model Problem

Based Learning yaitu:

- a. Tidak semua siswa dalam satu kelas memiliki kemampuan yang sama.
- b. Anak belajar secara perorangan sehingga dimungkinkan tumbuh rasa individualisme.
- c. Kedisiplinan kumon kadang membuat anak-anak menjadi tidak kreatif

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode jigsaw bagi guru metode ini memerlukan kemampuan lebih karena setiap kelompok membutuhkan penanganan yang berbeda. Kadaan kondisi yang ramai di kelas, sehingga membuat siswa bingung dan pembelajaran dengan menggunakan teknik jigsaw merupakan pembelajaran baru.

Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok akan macet siswa yang malas dimungkinkan menggantungkan pada siswa yang pandai jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.

Metode ini juga membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.

C. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman juga merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Uno (2008: 140) bahwa Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

Selanjutnya menurut Parson, dkk (dalam Ramelan, 2008: 74) juga mengemukakan bahwa dalam domain kognitif Bloom:

“pemahaman adalah keterampilan intelektual yang menunjukkan pengetahuan tentang apa yang “dikatakan” oleh bentuk verbal, gambar, atau symbol. Pemahaman memperlihatkan adanya pengertian tentang fakta dan gagasan dengan cara mengorganisasi, 4 membandingkan, menerjemahkan, menafsirkan, memberikan deskripsi, dan menyatakan ide atau gagasan utama teks”.

Sedangkan menurut Sementara Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2009: 50) mengatakan bahwa:

“pemahaman (Comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya”.

Jadi dapat disimpulkan dalam hal ini pemahaman adalah sikap tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran, adapun pengertian tentang pemahaman yaitu: kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan.

siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Karena kemampuan siswa pada usia SD masih terbatas, tidak harus dituntut untuk dapat mensintesis apa yang dia pelajari.

2. Tingkatan-tingkatan Pemahaman

Nana Sudjana (1992: 24) menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan kedalam 3 tingkatan yaitu : (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok dan (3) tingkat ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi.

Menurut Daryanto (2008: 106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi yaitu:

a. Menerjemahkan

Pengertian menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan Bhineka Tunggal Ika menjadi berbeda-beda tapi tetap satu.

b. Mengekstrapolasi

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Evaluasi Pemahaman

Pembelajaran sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar, tentu menuntut adanya kegiatan evaluasi. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran. Penilaian pada proses menjadi hal yang seyogyanya diprioritaskan oleh seorang guru.

d. Ranah Pemahaman

Agar penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu:

- a. Cognitive Domain (Ranah Kognitif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan , pengertian, dan keterampilan berpikir.
- b. Affective Domain (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- c. Psychomotor Domain (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Jadi pemahaman merupakan satu patokan kompetensi yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap individu siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dipelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan adapula yang sama sekali tidak mengambil makna dari apa yang telah dipelajari, sehingga dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam pemahaman.

3. Faktor faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Menurut Daryanto (2008: 112) Pencapaian terhadap tujuan intruksional khusus (TIK) merupakan tolak ukur awal dari keberhasilan suatu pembelajaran. Secara prosedural, siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar ketika mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan, baik melalui tes-tes yang diberikan guru secara langsung dengan tanya jawab atau melalui tes sumatif dan tes formatif yang diadakan oleh lembaga pendidikan dengan baik. Kategori baik ini dilihat dengan tingkat ketercapaian KKM. Untuk itu pasti terdapat hal-hal yang melatarbelakangi keberhasilan belajar siswa.

Menurut Daryanto (2008: 112) Adapun faktor-faktor pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Dalam hal ini tujuan yang dimaksud adalah pembuatan Tujuan Intruksional Khusus oleh guru yang berpedoman pada Tujuan Intruksional Umum.

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik disekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Di dalam satu kelas peserta didik satu berbeda dengan lainnya, untuk itu setiap individu berbeda pula keberhasilan belajarnya. Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan atau belajar yang sesuai dengan keadaan peserta didik, sehingga semua peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

c. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar bersama guru dan teman sebayanya. Mereka memiliki latar belakang yang berbeda, bakat, minat dan potensi yang berbeda pula. Sehingga dalam satu kelas pasti terdiri dari peserta didik yang bervariasi karakteristik dan kepribadiannya. Hal ini berakibat pada berbeda pula cara penyerapan materi atau tingkat pemahaman setiap peserta didik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa peserta didik adalah unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil belajar atau pemahaman peserta didik.

d. Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengajaran ini merujuk pada proses pembelajaran yang diciptakan guru dan sangat dipengaruhi oleh bagaimana keterampilan guru dalam mengolah kelas. Komponen-komponen tersebut meliputi; pemilihan strategi pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, pembawaan guru, dan sarana prasarana pendukung.

e. Suasana evaluasi

Keadaan kelas yang tenang, aman dan disiplin juga berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada materi (soal) ujian

yang sedang mereka kerjakan. Hal itu berkaitan dengan konsentrasi dan kenyamanan siswa.

Menurut W.J.S Poerwodarminto (Novita, 2013: 45) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman antara lain:

1. Faktor internal yaitu faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: (a) keadaan panca indra yang sehat tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit atau perkembangan yang tidak sempurna; (b) Faktor psikologis meliputi keintelektualan (kecerdasan), minat bakat, dan potensi prestasi yang dimiliki; (c) Faktor kematangan fisik atau psikis.
2. Faktor eksternal yaitu faktor sosial, meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok, lingkungan masyarakat
3. Faktor budaya, meliputi; adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian
4. Faktor lingkungan fisik, meliputi; fasilitas rumah, fasilitas sekolah.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan di sekolah maupun diluar sekolah sangat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa. Maka dari itu seorang guru pada saat proses pembelajaran harus lebih mengenal dan mendalami apa yang dibutuhkan siswa. Begitu pun orang tua saat siswa berada di dalam rumah dan dalam pengawasan orang tua, orang tua harus lebih bisa memantau apa yang di butuhkan siswa.

Faktor-faktor dari berbagai aspek sangat berpengaruh atau menunjang bagi kelangsungan pendidikan untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman siswa baik itu pendidikan disekolah maupun diluar sekolah. Maka dari itu baik guru maupun orantua harus memperhatikannya bertujuan agar tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan bagi peserta didik.

4. Upaya Meningkatkan Pemahaman

Menurut Daryanto (2008: 107) Pemahaman sebagai salah satu kemampuan manusia yang bersifat fleksibel. Sehingga pasti ada cara untuk meningkatkannya. Berdasarkan keterangan para ahli, dapat diketahui bahwa cara tersebut merupakan segala upaya perbaikan terhadap keterlaksanaan faktor di atas yang belum berjalan secara maksimal. Berikut adalah langkah-langkah menurut Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2009: 50) yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa:

a. Memperbaiki proses pengajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan proses pemahaman siswa dalam belajar. Proses pengajaran tersebut meliputi: memperbaiki tujuan pembelajaran, bahan (materi) pembelajaran, strategi, metode dan media yang tepat serta pengadaan evaluasi belajar.

b. Adanya kegiatan bimbingan belajar

Kegiatan bimbingan belajar merupakan bantuan yang diberikan kepada individu tertentu agar mencapai taraf perkembangan dan kebahagiaan secara optimal.

c. Pengadaan umpan balik dalam belajar

Umpan balik merupakan respon terhadap akibat perbuatan dari tindakan kita dalam belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa guru harus sering mengadakan umpan balik sebagai pemantapan belajar. Hal ini dapat memberikan kepastian kepada siswa terhadap hal-hal yang masih dibingungkan terkait materi yang dibahas dalam pembelajaran. Juga dapat dijadikan tolak ukur guru atas kekurangan-kekurangan dalam penyampaian materi. Yang paling penting adalah dengan adanya umpan balik, jika terjadi kesalahan pemahaman pada siswa, siswa akan segera memperbaiki kesalahannya.

d. Motivasi belajar

motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

e. Perbaikan dalam pengajaran

Remidial Teaching adalah upaya perbaikan terhadap pembelajaran yang tujuannya belum tercapai secara maksimal. pembelajaran kembali ini dilakukan oleh guru terhadap siswanya dalam rangka mengulang kembali materi pelajaran yang mendapatkan nilai kurang

memuaskan, sehingga setelah dilakukan pengulangan tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

f. Keterampilan mengadakan variasi

Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses interaksi belajar mengajar yang menyenangkan. Ditunjukkan untuk mengatasi kebosanan siswa pada strategi pembelajaran yang monoton.

Jadi dapat disimpulkan Interaksi sosial dengan siswa adalah kesempatan baik bagi guru untuk mengembangkan perhatian, perlakuan yang adil, dan rasa hormat pada anak didiknya. Kemampuan seorang guru untuk melakukan interaksi positif dan hubungan yang saling menghargai, sungguh memainkan peranan yang kuat dalam menumbuhkan suasana pembelajaran yang positif dan meningkatkan keberhasilan siswa.

Interaksi sosial yang baik antara guru dan siswa tidak hanya memberi sumbangan positif terhadap proses pembelajaran dan pencapaian belajar murid, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri siswa dengan cara menumbuhkan dalam diri mereka rasa memiliki kelas dan sekolah. melalui interaksi sosial seperti ini, guru dengan lebih mudah memberikan tantangan yang realistis kepada masing-masing siswa untuk meraih sukses.

D. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (Ismunandar, 2010: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat

penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui kegiatan proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut (Oemar Hamalik, 2008: 24) mengungkapkan hasil belajar yaitu:

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh (Sudjana, 2004: 22) sebagai berikut:

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengajaran, (3) sikap dan cita-cita.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah memperoleh pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya, yang ditandai dengan suatu perubahan pada individu yang meliputi perubahan dibidang pengetahuan, kecakapan, sikap dan keterampilan yang lebih baik dari semula.

2. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa, dari situ guru dapat mengetahui setiap tingkatan yang terjadi pada diri siswa pada proses pembelajaran. Berdasarkan teori

Taksonomi Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar dalam rangka dicapai melalui tiga kategori ranah, antara lain:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar, intelektual terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menial ranah kognitif semata-mata.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam ranah psikomotorik: (1) gerakan reflek, (2) ketarampilan gerakan dasar, (3) kemampuan perceptual, (4) keharmonisan atau kecepatan, (5) gerakan keterampilan, (6) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah memperoleh pengalamandan interaksi dengan lingkungannya, yang ditandai dengan suatu perubahan pada individu yang meliputi perubahan dibidang pengetahuan, kecakapan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik dari semula. Maka dari itu peran guru sangat penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik mempunyai pemahaman yang luas serta perubahan yang baik bagi dirinya ataupun bagi kehidupannya saat hidup di masyarakat.

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut WHO (dalam Ani, 2015: 45) indikator merupakan variabel yang bisa membantu kita dalam kegiatan pengukuran berbagai macam perubahan yang terjadi baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Untuk mengetahui bagaimana ketercapaian indikator hasil belajar, 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. Seperti yang di kemukakan Sudjana (2004: 45) 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?

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan indikator adalah suatu ukuran tidak langsung dari suatu kejadian atau kondisi. Indikator juga merupakan ukuran, karakteristik, ciri-ciri, pembuatan, proses untuk menunjukkan ketercapaian suatu kompetensi dasar. Indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian. Indikator pada dasarnya merupakan variabel kendali yang dapat digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada sebuah kejadian ataupun kegiatan.

indikator adalah sebuah sasaran yang dapat digunakan untuk mengevaluasi keadaan atau kemungkinan dilakukan pengukuran terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu.

E. Analisis dan Pengembangan Materi Keanekaragaman Kenampakan Alam

1. Ruang Lingkup Materi Keanekaragaman 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 yang masing-masing kenampakan alam tersebut dapat dinikmati keindahannya oleh manusia serta dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidup manusia didunia. Didunia nyata keanekaragaman kenampakan alam

terdiri dari daratan dan perairan. Adapun uraiannya daratan dan perairan adalah sebagai berikut:

a. Daratan

Daratan adalah tempat di mana kita berpijak. Bentuk daratan bermacam-macam, antara lain gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah dan pantai. Adapun beberapa macam daratan diantaranya sebagai berikut:

1. 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 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 2.2

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

3. 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.
4. Pegunungan 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 2.3

Daerah Pegunungan di Indonesia dan Letak di Provinsi

No	Nama Pegunungan	Letak di Provinsi
1.	Pegunungan Pembarisan	Jawa Barat
2.	Pegunungan Dieng	Jawa Tengah
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

1. 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.

b. Perairan

Kenampakan alam perairan terdiri dari sungai, danau, dan selat. Ketiganya dapat di uraikan sebagai berikut:

- 1. Sungai,** Sungai-sungai di Indonesia sangat banyak. Umumnya sungai-sungai besar terdapat di pulau-pulau besar seperti Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Sungai-sungai besar dapat dimanfaatkan sebagai sarana transportasi.
- 2. Danau,** Indonesia juga banyak sekali danau. Berikut ini banyak sekali danau. Berikut ini diantaranya. Danau Toba di Sumatera Utara, Danau Laut Tawar di NAD, Danau Maninjau dan Danau Singkarak di Sumatera Barat, Danau Rawa Pening di Jawa Tengah, Danau Sembuluh di Kalimantan Barat, Danau Jempang di Kalimantan Timur, Danau Matana dan Danau Tempe di Sulawesi Selatan, Danau Poso di Sulawesi Tengah, Danau Tondano di Sulawesi Utara, Danau Batur di Bali, Danau Seganak di Lombok, Danau Kelimutu di Flores, Danau Pania sera Danau Sentani di Papua.
- 3. Selat,** Selat ialah laut yang sempit diantara pulau. Selat menghubungkan satu pulau dengan pulau-pulau lainnya. Beberapa selat yang penting di Indonesia dapat disebutkan sebagai berikut.

Table 2.4**Nama-nama 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 Makasar	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 Rute

1. Karakteristik Materi

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

a. Standar Kompetensi

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

b. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam dilingkungan kabupaten/kota, dan provinsi serta hubungan dengan keberagaman sosial budaya.

c. Indikator

1. Menjelaskan pengertian materi keanekaragaman kenampakan alam.
2. Menyebutkan macam-macam keanekaragaman kenampakan alam.
3. Menjelaskan macam-macam keanekaragaman kenampakan alam.
4. Mendeskripsikan keanekaragaman kenampakan alam.

d. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab peserta didik dapat menjelaskan tentang keanekaragaman kenampakan alam.

2. Melalui tanya jawab peserta didik dapat menyebutkan macam-macam keanekaragaman kenampakan alam.
3. Melalui diskusi peserta didik dapat menjelaskan macam-macam kenampakan alam.
4. Melalui penugasan peserta didik dapat mendeskripsikan keanekaragaman kenampakan alam.

3. Bahan dan Media

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang di susun secara sistematis yang di gunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Media Pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan untuk menyampaikan suatu pembelajaran atau informasi kepada peserta didik, dan dibuat semenarik mungkin agar dapat memotivasi peserta didik untuk menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan.

Pada Media Pembelajaran terdapat beberapa jenis media yang sering digunakan oleh guru, terutama media gambar. Ada beberapa contoh dari media gambar yaitu:

- a. **Poster**, media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, dibuat dengan ukuran besar bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas.

- b. Kartun**, merupakan sebuah media untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Kartun dibuat dalam bentuk lukisan atau karikatur.
- c. Gambar Fotografi**, merupakan media pembelajaran yang sangat mudah dibuat pada era digital sekarang ini. Berbagai macam gadget yang ada di sekitar kita biasanya dilengkapi dengan fitur kamera yang memungkinkan kita membuat gambar fotografi. Gambar fotografi karena langsung berisi foto nyata objek atau situasi atau peristiwa, maka ia merupakan media pembelajaran gambar yang sangat realistik (konkret).
- d. Bagan**, adalah kombinasi media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok atau gagasan dengan cara yang logis dan teratur. Fungsi utama bagan sebagai media gambar adalah untuk memperlihatkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi, dan organisasi.
- e. Diagram**, adalah gambar yang digunakan untuk media pembelajaran dalam bentuk gambaran sederhana yang dibuat dengan tujuan memperlihatkan bagian-bagian, atau hubungan timbal balik, biasanya dengan menggunakan garis-garis dan keterangan bagian atau hubungan yang ingin ditunjukkan.
- f. Grafik**, adalah media gambar untuk tujuan penyajian data berupa angka-angka. Grafik memberikan informasi inti suatu data, berupa hubungan

antar bagian-bagian data. Ada bermacam-macam bentuk media gambar grafik yang dapat disajikan sebagai media pembelajaran kepada siswa, misalnya grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar. Setiap jenis grafik mempunyai kekhususan dalam hal jenis data yang ditampilkan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terutama media gambar dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena dengan adanya media siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran.

Kemudian bahan ajar yang digunakan dapat diperoleh melalui buku paket, teks bacaan, internet, gambar, dan lain sebagainya. Bahan pembelajaran tersebut dirancang melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya berisi mengenai kegiatan pembelajaran dan diberi pendekatan sesuai dengan model pembelajaran yang berlaku sekarang dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran

strategi pembelajaran adalah sebagai sesuatu yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran dan juga sebagai sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan

tertentu. Adapun beberapa uraian strategi pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Strategi pembelajaran berbasis masalah

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 di minta 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.

Digunakannya metode diskusi ini karna peneliti beranggapan bahwa metode ini mampu memberikan mendorong siswa untuk berfikir kritis, memiliki komunikasi yang baik, memiliki kepercayaan diri mengungkapkan pendapatnya, dan tentunya slaing menghargai antara

peserta diskusi. 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

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Sebagaimana pentingnya perumusan tujuan, pentingnya aktivitas dalam suatu kegiatan, maka kedudukan evaluasi merupakan bagian integral dari proses kegiatan secara keseluruhan. Karena itu secara sederhana evaluasi akan menjadi wahana untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari keseluruhan aktivitas yang kita lakukan serta menjadi sumber informasi yang terukur hambatan-hambatan atau kendala yang dihadapi didalam proses pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Popham (1986: 18) lebih lanjut mengemukakan bahwa untuk memahami arti evaluasi memang perlu terlebih dahulu memahami arti pengukuran. Menurutnya pengukuran menunjukkan kehiatan mengukur, yaitu menghitung angka-angka sehingga kita dapat menggambarkan segala sesuatu secara seksama, seberapa besarnya, kecilnya, panjangnya, dan sebagainya. Sedangkan menurut Arikunto yang menyatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan mengukur dan menilai.

Sejalan dengan pandangan tersebut Asmawi Zainul dan Noehi Nasution mengartikan bahwa:

“pengukuran sebagai pemberiang angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal, atau obyek tertentu menurut aturan atau formaulasi yang jelas, sedangkan penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan tes maupun non tes”.

Dari beberapa definisi diatas sebagaimana pentingnya penetapan atau perumusan tujuan, pentingnya aktivitas dalam suatu kegiatan, maka evaluasi dalam proses kegiatan memiliki kedudukan yang penting karena evaluasi merupakan bagian integral dalam proses kegiatan pendidikan secara keseluruhan. System evaluasi juga bisa disebut sebagai penilaian atau alat pengukur yang bertujuan untuk dapat mengukur atau menilai tingkatan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran dan juga berguna bagi guru untuk mengetahui sejauh mana keprofesionalan guru dalam proses mengajar didalam kelas.

F. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian Septian Apendi. Tahun 2012

Septian Apendi mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Makhhluk Hidup dan Lingkungannya” (Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Lebaksiuh kelas IV Semester I Tahun ajaran 2011/2012 Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi). Masalah yang dihadapi peneliti adalah masalah guru SD yang mengajar lebih banyak mengejar target ujian yang melebihi KKM, namun tidak

melihat masalah yang dihadapi oleh siswa, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pengalaman belajar akan menambah nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I yaitu perolehan nilai rata-rata siswa sebelum diterapkannya metode pembelajaran berbasis masalah mencapai 19,44% atau 11 orang yang mencapai KKM, kemudian dilanjutkan siklus II berdasarkan hasil analisis pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1, yang mencapai KKM sebanyak 72,34% atau 32 siswa. Namun hal itu belum mencapai target yang diinginkan yaitu 75% siswa mencapai KKM, dengan demikian dilanjutkan siklus III pada siklus ini berdasarkan hasil analisis penelitian hasil belajar dengan materi makhluk hidup dan lingkungannya dengan menggunakan metode pembelajaran berdasarkan masalah sebanyak 85,63% atau 40 orang siswa melebihi KKM yang ditentukan sebesar 70% dan indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan data diatas ditetapkan KKM 70 dan presentase keberhasilan 75% Septian Apendi menarik kesimpulan, bahwa dengan penerapan Model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.