

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan guru dan siswa yang disebut dengan belajar. Pada dasarnya, dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Proses Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku dan pribadi pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil dari belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk, seperti berubahannya pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku, kepribadian, kecakapan, serta kemampuan. Oleh sebab itu proses belajar adalah proses aktif.

Menurut Daryanto dalam Shintia Fitriani (2016) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan melalui pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Oemar Hamalik (2015, hlm 36) Belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Dari beberapa definisi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik yang didapatkan dari pengalaman yang menyangkut beberapa aspek kecerdasan manusia yakni kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga

perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2009) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gagedan Berlin, 1984: 335). Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya.

2) Keaktifan

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif yang selalu ingin tahu, sosial" (Mc Keachie, 1976: 230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991: 105). Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.

3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey

dengan “*learning by doing*”-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung.

4) Pengulangan

Menurut teori *Psikologi Daya* belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

5) Tantangan

Teori Medan (*Field Theory*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan ajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah dicapai. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

6) Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Kalau pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah *law of effect*-nya Thorndike. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil, apalagi hasil yang baik, akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

c. Tujuan Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dkk yang dikutip Harjanto (1997) sebagai berikut :

- 1) Indikator Aspek Kognitif
 - a. Ingatan atau pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
 - b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan.

- c. Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antarbagian guna membangun suatu keseluruhan.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya.
- f. Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

2) Indikator Aspek Afektif

- a. Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk penerimaan atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- b. Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberi tanggapan secara sukarela.
- c. Penghargaan (*valuing*), yaitu ketanggapan terhadap nilai atas suatu ransangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
- d. Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antarnilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai.
- e. Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

3) Indikator Aspek Psikomotor

Indikator aspek psikomotor (Samson 1974) mencakup :

- a. Persepsi (*Perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- b. Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan
- c. Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak.
- d. Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- e. Respon yang kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f. Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikannya dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis.

- g. Penciptaan (origination), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

2. Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Pembelajaran adalah reaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Proses belajar mengajar diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui pengalaman. Proses belajar mengajar adalah suatu proses melihat dan mengalami, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari untuk memperoleh hasil yang ditentukan, melalui pembinaan, pemberian penjelasan, pemberian bantuan dan dorongan dari pendidik.

Pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Winkel, 1991). Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1979:3). Mengartikan instruction atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Selain itu, definisi pembelajaran lain juga dikemukakan oleh Sudjana (2004) yang berpendapat bahwa “pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara belah pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa didalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

b. Ciri-ciri pembelajaran

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja,
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar,
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan,
- 4) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

c. Tujuan Pembelajaran

Menurut Siti Atava Rizema Putra dalam Shintia Fitriani (2016) tujuan pembelajaran kongruen dengan tujuan belajar peserta didik memiliki kesamaan dalam beberapa hal berikut:

- a) Tercapainya tujuan dari segi substansi, yakni peserta didik bisa “apa” sesuai belajar atau dibelajarkan
- b) Tercapainya tujuan dari segi cara mencapai
- c) Takaran dalam mencapai tujuan
- d) Pusat kegiatan, yaitu sama-sama berada pada diri peserta didik.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah itu merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. *Problem Based Learning* dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada (Amir, 2009). Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Definisi tentang *Problem Based Learning* (PBL) :

Menurut Duch (1995), *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana

belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa rasa ingin tahu dihadapkan pada masalah autentik (nyata), sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Dari beberapa uraian mengenai pengertian *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada dunia nyata (real world) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Model *Problem Based Learning* ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah, kecakapan berfikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, serta kecakapan pencari dan pengolahan informasi. Dalam *problem based learning* lebih mengutamakan proses pembelajaran, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Arends berbagai pengembangan pengajaran *Problem Based Learning* (PBL) telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa.

2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, ilmu-ilmu sosial), masalah-masalah yang diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

3. Penyelidikan autentik

Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.

4. Menghasilkan produk dan memamerkannya

Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam karya nyata. Produk tersebut bisa berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer. Dalam pembelajaran kalor, produk yang dihasilkan adalah berupa laporan.

5. Kolaborasi dan kerja sama

Pembelajaran berdasarkan masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam menerapkan model *Problem Based Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Selain itu, dalam mengaplikasikan model ini menurut Sardiman (2005, h. 145) diperlukan pula langkah terencana dalam menerapkannya mulai dari langkah persiapan hingga pelaksanaan, yaitu sebagai berikut: Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 29 April 2017 pukul 16:04 WIB

<http://www.infoduniapendidikan.com/2015/06/pengertian-dan-langkah-model-pembelajaran-problem-based-learning.html>

1. Orientasi siswa kepada masalah

Kegiatan yang pertama dilakukan dalam model ini adalah dijelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru, selanjutnya disampaikan penjelasan terkait logistik yang dibutuhkan, diajukan suatu masalah yang harus dipecahkan siswa, memotivasi para siswa agar dapat terlibat secara langsung untuk melakukan aktivitas pemecahan masalah yang menjadi pilihannya.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru dapat melakukan perannya untuk membantu siswa dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang terkait dengan masalah yang disajikan.

3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Guru melakukan usaha untuk mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi yang relevan, mendorong siswa untuk melaksanakan eksperimen dan untuk mendapat pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu para siswa-siswinya dalam melakukan perencanaan dan penyajian karya yang sesuai misalnya laporan video atau model serta guru membantu para siswa untuk berbagi tugas antar anggota dalam kelompoknya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu para siswa dalam melakukan refleksi ataupun evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam setiap proses yang mereka gunakan.

d. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. kelebihan model *Problem Based Learning*

1. Siswa dapat lebih memahami materi pelajaran.
2. Menantang kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru

3. Siswa dapat lebih memahami materi pelajaran Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
4. Mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
5. Dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
6. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan membantu siswa untuk dapat menemukan pengetahuan baru.
7. Memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata (Sanjaya, 2010: 220-221).

b. kekurangan model *Problem Based Learning*

Kelemahan Disamping kelebihan di atas, PBL juga memiliki kelemahan, diantaranya:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2. Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
3. Untuk sebagian siswa beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

e. Tujuan pembelajaran *Problem Based Learning*

PBL adalah sebuah cara memanfaatkan masalah untuk menimbulkan motivasi belajar. Suksesnya pelaksanaan PBL sangat bergantung pada seleksi, desain, dan pengembangan PBL sangat bergantung pada seleksi, desain, dan pengembangan masalah. Bagaimanapun juga, pertama-tama perlu memperkenalkan PBM pada kurikulum atau berfikir tentang jenis masalah yang digunakan. Hal penting adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan PBL.

“Menurut Michael Hicks (2000), tujuan PBL adalah penguasaan isi belajar dari disiplin dan pengembangan keterampilan sebuah masalah atau kasus yang relevan. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan lebih luas, keterampilan berfikir dan didalamnya siswa dituntut untuk melakukan segala bentuk aktivitas yang mengarah pada pemecahan masalah yang disajikan oleh guru”.

a) Interaksi guru dan siswa dalam metode *Problem Based Learning*

Guru harus menggunakan proses pembelajaran yang akan menggerakkan siswa menuju kemandirian, kehidupan yang lebih luas, dan belajar sepanjang hayat. Lingkungan yang dibangun guru harus mendorong cara berfikir reflektif, evaluasi kritis, dan cara berfikir yang berdayaguna. Interaksi guru dalam PBL berbeda dengan interaksi guru di dalam kelas.

b) Desain kurikulum *Problem Based Learning*

Menurut Michael Rudy (2009), ada empat hal yang harus diperhatikan ketika berbicara masalah, yaitu :

- 1) Memahami masalah,
- 2) Kita tidak tahu bagaimana memecahkan masalah tersebut,
- 3) Adanya keinginan memecahkan masalah tersebut,
- 4) Adanya keyakinan mampu memecahkan masalah tersebut.

Dalam PBL sebuah masalah yang dikemukakan kepada siswa harus dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya kesenjangan, pengetahuan, keinginan memecahkan masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut.

f. Strategi metode Pembelajaran *Problem Based Learning*

Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah peserta didik aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya. Aktivitas pembelajaran

diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Menurut Syaiful Sagala (2008) mengatakan strategi dapat diartikan sebagai garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditemukan. Dikaitkan dengan belajar mengajar strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar.

Proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian pun menggunakan strategi dalam pembelajarannya dengan tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Model *Problem Based Learning* bertujuan membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik dan menjadi pelajar yang mandiri.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan output yang dihasilkan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Sudjana (2016) hasil belajar yaitu :

Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Nashar (2004) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Lebih lanjut, menurut Kemendikbud (2013: 33) tentang Kompetensi Inti (KI) di sekolah dasar mengemukakan bahwa,

Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Berdasarkan metode *discovery learning*, hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. 3) Ranah psikomotor

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mengarah pada tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes tertulis siswa. Indikator ranah afektif pada sikap percaya diri adalah (1) berani menjelaskan di depan kelas, (2) berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, (3) menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, (4) mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan (5) tidak mudah putus asa/pantang menyerah.

Indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah (1) menulis dengan tulisan yang jelas dan rapih, (2) mengangkat tangan sebelum mengomentari pendapat dan menyampaikan ide/gagasan, (3) mencari fakta-fakta untuk menemukan jawaban dari pengamatan gambar yang disediakan, dan (4) berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia antar siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuan.

b. Karakteristik Hasil Belajar

PBL memiliki beberapa karakteristik antara lain:

a) Kegiatan pembelajaran dalam PBL berawal dari masalah. Masalah menjadi pemicu dan pengendali proses belajar.

- b) Masalah yang dipilih dalam PBL adalah masalah dunia nyata yang cukup kompleks, sehingga memerlukan pendekatan dalam penyelesaiannya.
- c) Pembelajaran berpusat pada siswa. Mula –mula siswa berusaha memahami masalah yang di ajukan guru lalu siswa dalam kelompok kecil mengidentifikasi pengetahuan dan ketrampilan yang sudah dimiliki untuk menyelesaikan masalah itu.
- d) Secara terjadwal setiap kelompok melaksanakan kegiatan di dampingi oleh guru. Dalam kegiatan ini siswa menyampaikan perkembangan proses penyelesaian masalah, hasil yang sudah di capai , rencana selanjutnya dan kesulitan yang dialami.
- e) Yang utama dalam PBL adalah proses belajar siswa bukan penyelesaian masalah itu sendiri.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Heriyadi (2002) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

a. Faktor intern, diantaranya dipengaruhi oleh:

1) Faktor biologis (jasmani)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai dengan lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera dan anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Didalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur olah raga serta cukup tidur.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal/hal berikut:

- a) Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasa seseorang
- b) Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.
- c) Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak/anaknyamaka akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

2) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu di sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor intern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari diri dan faktor dari luar lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa yaitu kemampuan yang dimilikinya, faktor kemauan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di sekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah: lembaga/ lembaga pendidikan non formal seperti: kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan

lain-lain. Sedangkan menurut Slameto faktor dipengaruhi oleh kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat ditingkat melalui berbagai cara seperti pengkondisian siswa, pengkondisian lingkungan belajar, ataupun interaksi antar siswa dengan lingkungan belajar. Menurut Slameto dalam Slameto (2008) upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Arahkan pada siswa untuk bisa mempersiapkan diri secara fisik dan mental.
- 2) Meningkatkan konsentrasi belajar siswa
- 3) Berilah pada siswa motivasi belajar
- 4) Ajarkan mereka strate-strategi belajar
- 5) Biasakan mereka saling berbagi pemikiran

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Demikian halnya pembelajaran menjadi ilustrasi dan contoh-contoh yang menarik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini guru harus bisa memiliki pemahaman yang luas tentang tema yang akan dipilih dalam mata pelajaran. Sehingga saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Karena pembelajaran tematik ini merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan antara

materi pelajaran dengan pengalaman belajar. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan untuk mengembangkan program pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan belajar harus sudah tersedia, baik di lingkungan sekolah maupun di luar.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983). Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak kelas awal sekolah dasar. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Sebelum kita mengetahui tujuan pembelajaran tematik, maka kita pelajari dulu tentang tujuan pemberian tema yang diantaranya adalah:

1. Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh
2. Memperkaya perbendaharaan kata anak
3. Pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat anak.
4. Mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.
5. Memudahkan anak untuk memusatkan perhatian pada satu tema.
6. Anak dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai bidang pengembangan.
7. Pemahaman terhadap materi lebih mendalam dan berkesan.
8. Belajar terasa bermanfaat dan bermakna.
9. Anak lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata.

10. Dapat menghemat waktu karena bidang pengembangan disajikan terpadu.

Setelah kita mengetahui tujuan pemberian tema, maka kita dapat mengetahui / memahami tentang tujuan pembelajaran tematik. Tujuan pembelajaran tematik ialah :

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

1) Memilih/menetapkan Tema

Daftar tema yang terdapat dalam dokumen Kurikulum 2013, bukanlah urutan yang harus dibelajarkan guru. Guru dapat melakukan pemilihan tema yang akan dibelajarkan terlebih dahulu. Sejatinya penetapan tema haruslah disesuaikan dengan kondisi daerah, sekolah, peserta didik, dan guru di wilayahnya.

2) Melakukan Analisis SKL, KI, KD, membuat Indikator

Langkah kedua ini dilakukan dengan cara guru harus membaca semua SKL, KI, KD dari semua mata pelajaran. Meskipun Indikator sudah tersedia dalam dokumen K-13, guru bisa juga menambahkan Indikatornya dengan mengikuti kriteria pembuatan Indikator.

3) Melakukan pemetaan KD, Indikator dengan Tema

Guru melakukan kegiatan pemetaan kompetensi Dasar dan Indikator dikaitkan dengan Tema yang tersedia yang dimasukkan ke dalam format pemetaan agar lebih memudahkan proses penyajian pembelajaran, indikator mana saja yang dapat disajikan secara terpadu dengan cara memberikan cek (√)

4) Membuat Jaringan Kompetensi Dasar

Setelah dilakukan pemetaan KD, Indikator dengan tema dalam satu tahun, maka dilanjutkan dengan membuat jaringan KD dan Indikator dengan cara menurunkan hasil cek dari pemetaan ke dalam format jaringan KD dan Indikator.

5.) Menyusun Silabus Tematik Terpadu

Langkah guru selanjutnya adalah menyusun silabus tematik untuk memudahkan guru melihat seluruh desain pembelajaran untuk setiap Tema sampai tuntas tersajikan di dalam proses pembelajaran.

6.) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik

Menyusun RPP merupakan langkah terakhir dari sebuah perencanaan. Di dalam RPP tergambar proses penyajian secara utuh dengan memuat berbagai konsep mata pelajaran yang disatukan dalam Tema.

6. Karakteristik Siswa SD Kelas IV

Tahapan perkembangan anak yang penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya adalah pada masa usia sekolah dasar (sekitar 6,0 – 12,0). Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar masih termasuk dalam tahap atau fase pertumbuhan dan perkembangan. Siswa kelas IV sekolah dasar biasanya berumur antara 10-11 tahun.

Perkembangan setiap individu tidak hanya dalam satu aspek saja, tetapi dalam beberapa aspek. Havighurst (dalam Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, 2009:1.21) mengemukakan bahwa “setiap tahap perkembangan individu harus sejalan dengan perkembangan aspek-aspek, yaitu fisik, psikis, emosional, moral dan sosial”. Kartono (dalam Sobur Alex, 2009: 128) mengemukakan bahwa pertumbuhan sebagai “Perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik, yang berlangsung secara normal pada diri anak yang sehat, dalam *passage*/peredaran waktu tertentu”. Kartono juga mendefinisikan tentang perkembangan sebagai perubahan psikofisis sebagai hasil proses pematangan fungsi psikis dan fisis pada anak dengan ditunjang oleh faktor

lingkungan dan proses belajar menuju kedewasaan. Jadi, pertumbuhan dan perkembangan memiliki arti yang sama.

Erik Erikson (dalam Rita Eka Izzati, dkk, 2008: 25-26) menggolongkan masa remaja/10-20 tahun ke dalam siklus identitas dan kebingungan identitas. Pada masa ini anak dihadapkan pada penemuan siapa diri mereka, bagaimana nantinya, serta kemana anak tersebut menuju dalam kehidupannya. Anak dihadapkan banyak peran baru dan status orang dewasa. Jika pada masa ini anak ditolak perannya oleh orang tua, maka anak tidak memamadai dalam menjajaki banyak peran nantinya.

7. Penerapan Model *Problem Based Learning*

Penerapan model *Problem Based Learning* pada subtema Makananku Sehat dan Bergizi di kelas IV SDN Muararajeun ini, terlebih dahulu melakukan observasi awal yang melihat langsung pembelajaran yang dilakukan guru kelasnya. Dari hasil observasi dengan guru, peneliti menemukan kelemahan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu: pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif, siswa pasif dalam pembelajaran dan hasil belajar yang kurang dari KKM. Jadi, sebagai peneliti akan menerapkan model pembelajaran atau metode pembelajaran yang salah satunya adalah model *Problem Based Learning* yang akan di terapkan pada subtema Makananku Sehat dan Bergizi di kelas IV SDN Muararajeun.

Model *Problem Based Learning* ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pemebelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Dalam menggunakan model PBL ini siswa berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah.

8. Pemetaan ruang lingkup materi

KD Dari KI 1, 2, 3 dan 4 diintegrasikan pada satu unit. Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasional SKL. Gambaran mengenai kompetensi utama dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan dan

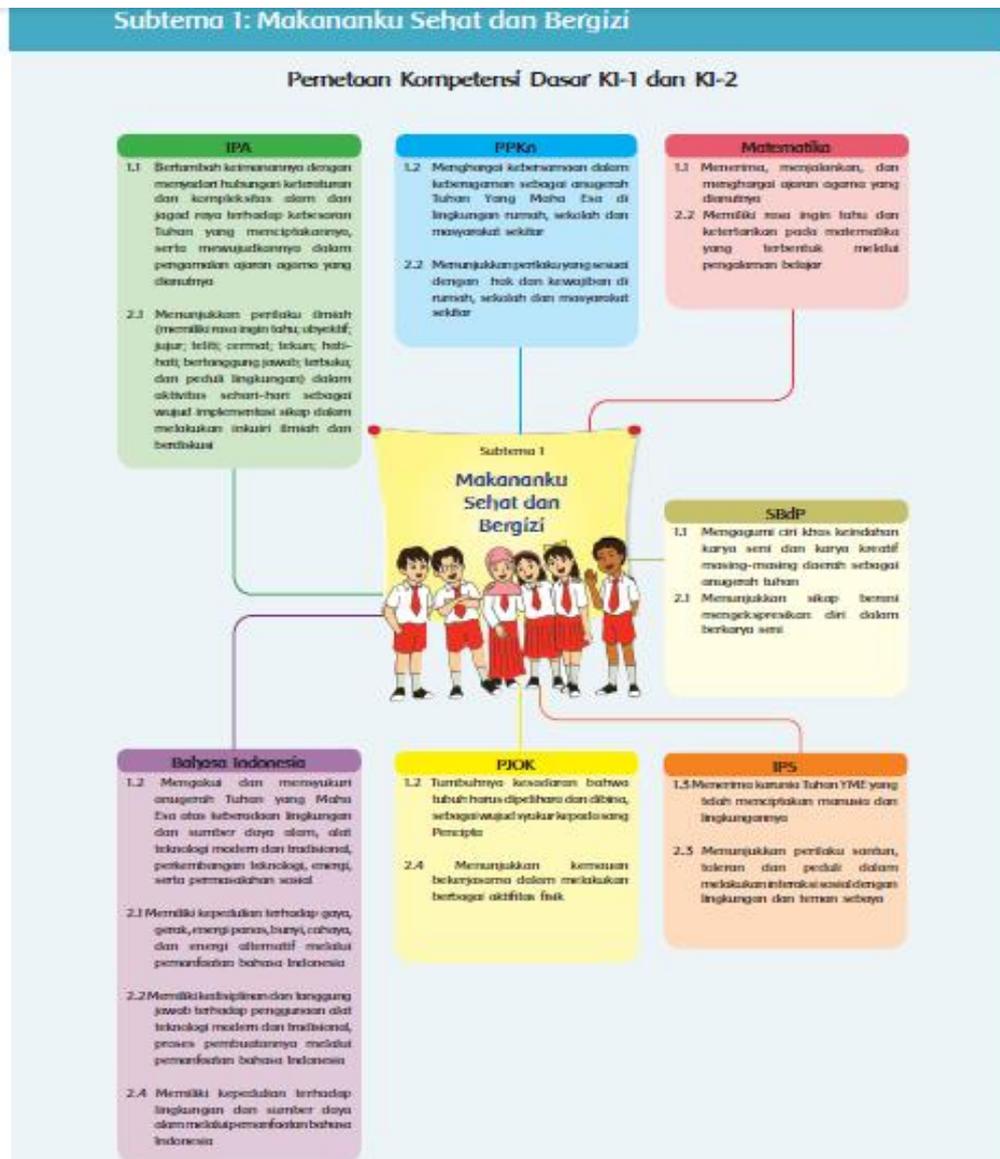
keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk satuan jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian hard skill dan soft skill.

Gambar 2.1
Kompetensi Inti Kelas IV

KOMPETENSI INTI KELAS IV	
1.	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan 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 dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di 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.

Sumber: Panduan Buku Guru, hlm vi

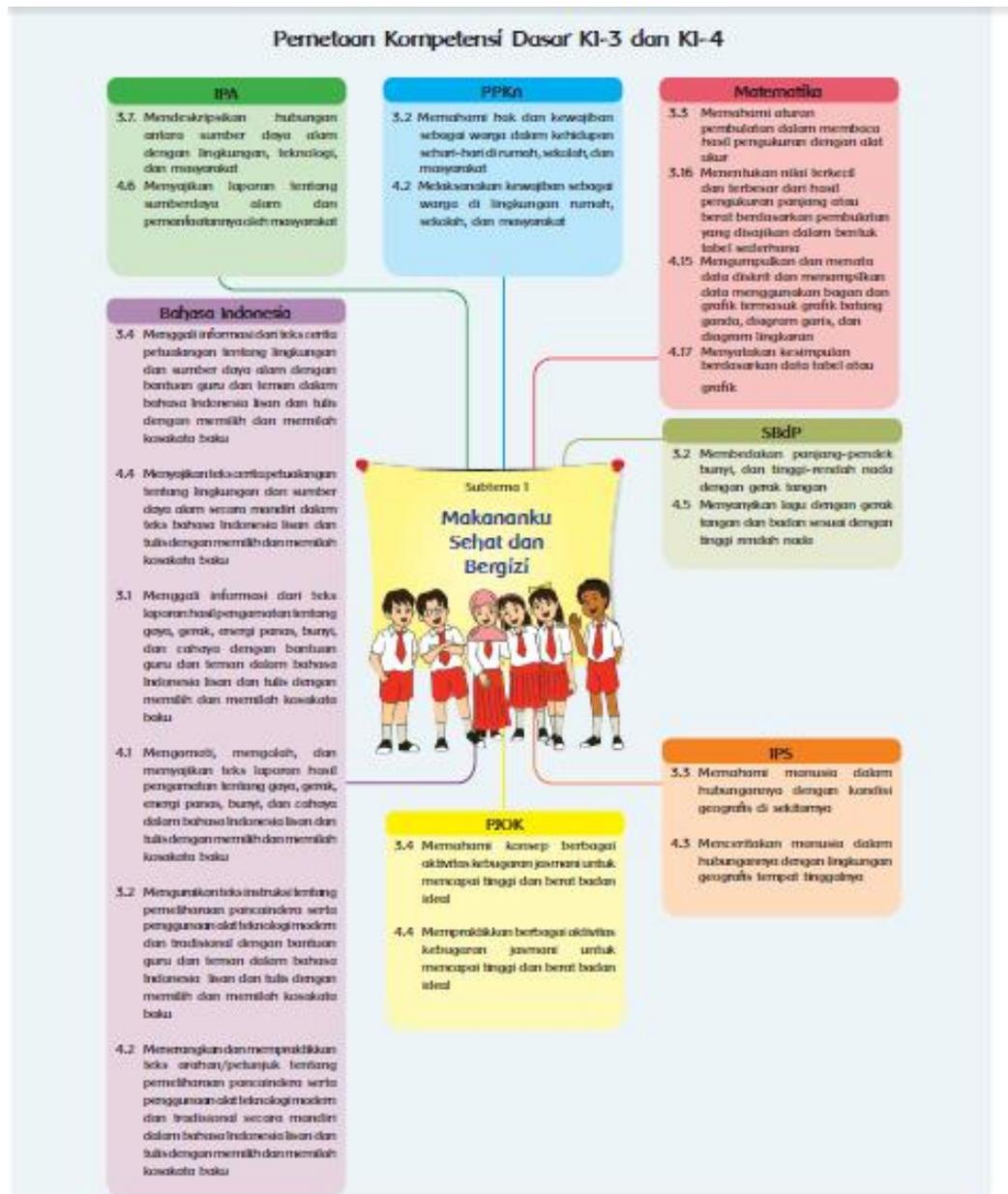
Gambar 2.2
Pemetaan Kompetensi Dasar K1 dan KI 2



Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 1

Gambar 2.3

Pemetaan Kompetensi Dasar KI-3 dan KI-4



Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 2

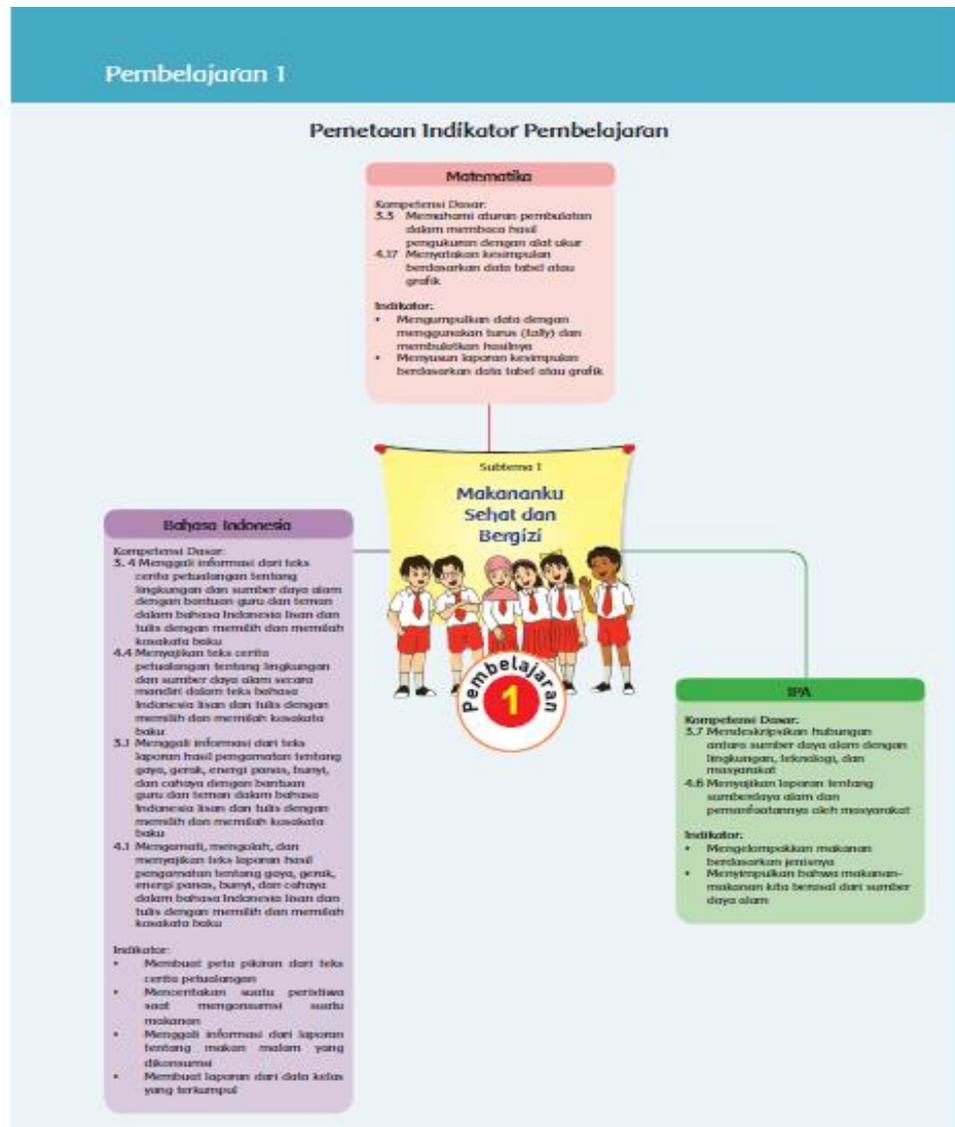
Gambar 2.1

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 1: Makanan Sehat dan Bergizi	
Ruang Lingkup Pembelajaran	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks Bekerja kelompok Mengumpulkan dan mengolah data Membuat laporan 	<p>Sikap: Teliti, menghargai, percaya diri, bekerja sama, kepiarian</p> <p>Pengetahuan: Cara mengumpulkan dan mengolah data, laporan</p> <p>Keterampilan: Membaca, mengolah data</p>
<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal pengelompokan makanan Mengenal asal daerah makanan tertentu Menghubungkan antara sumber daya alam, lingkungan, dan masyarakat Berdiskusi tentang salah satu pengolahan makanan Membuat laporan 	<p>Sikap: Menghargai, bekerja sama</p> <p>Pengetahuan: Jenis sumber daya alam, wilayah, dan kondisi masyarakat, cara membuat tempé, laporan</p> <p>Keterampilan: Mengonfirmasi, berdiskusi</p>
<p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> Bereksplorasi dengan grafik batang Bereksplorasi dengan data Melakukan pembulatan Berkeasasi dengan biji-bijian 	<p>Sikap: Menghargai, teliti, kreatif</p> <p>Pengetahuan: Grafik batang, data, pembulatan bilangan, cara membuat kalung</p> <p>Keterampilan: Membuat grafik batang, mengolah data, membuat kalung</p>
<p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal pentingnya tinggi dan berat badan ideal Berlatih menghitung berat badan ideal Membuat grafik batang ganda Berlatih olahraga untuk meningkatkan kebugaran jasmani 	<p>Sikap: Menghargai, teliti, bekerja sama, sportif</p> <p>Pengetahuan: Pentingnya tinggi dan berat badan ideal, kegunaan grafik batang ganda, cara meningkatkan kebugaran tubuh</p> <p>Keterampilan: Menghitung berat badan ideal, membuat grafik, olahraga</p>
<p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu tentang buah Berkeasasi membuat minuman dari buah Menulis resep makanan atau minuman Mengenal jeruk Menulis laporan pemanfaatan sumber daya alam 	<p>Sikap: Menghargai, bekerja sama, kreatif</p> <p>Pengetahuan: Lagu, cara membuat minuman, laporan</p> <p>Keterampilan: Bersyair, membuat minuman</p>
<p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal sumber daya alam hewan yang bermanfaat Melakukan presentasi 	<p>Sikap: Menghargai, bekerja sama</p> <p>Pengetahuan: Sumber daya alam, presentasi</p> <p>Keterampilan: Presentasi</p>

Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 3

Gambar 2.4
Pembelajaran 1

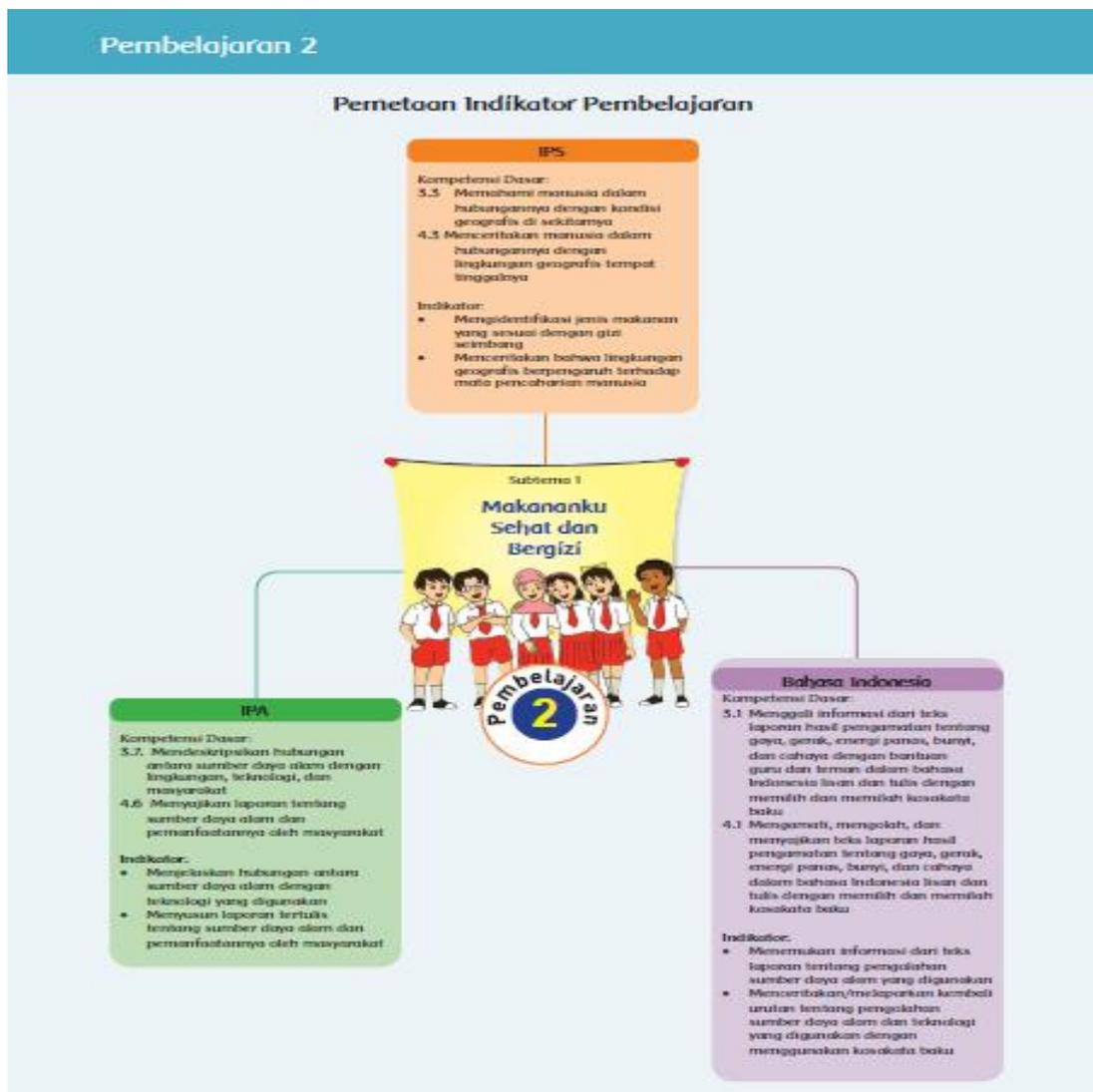


Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 4

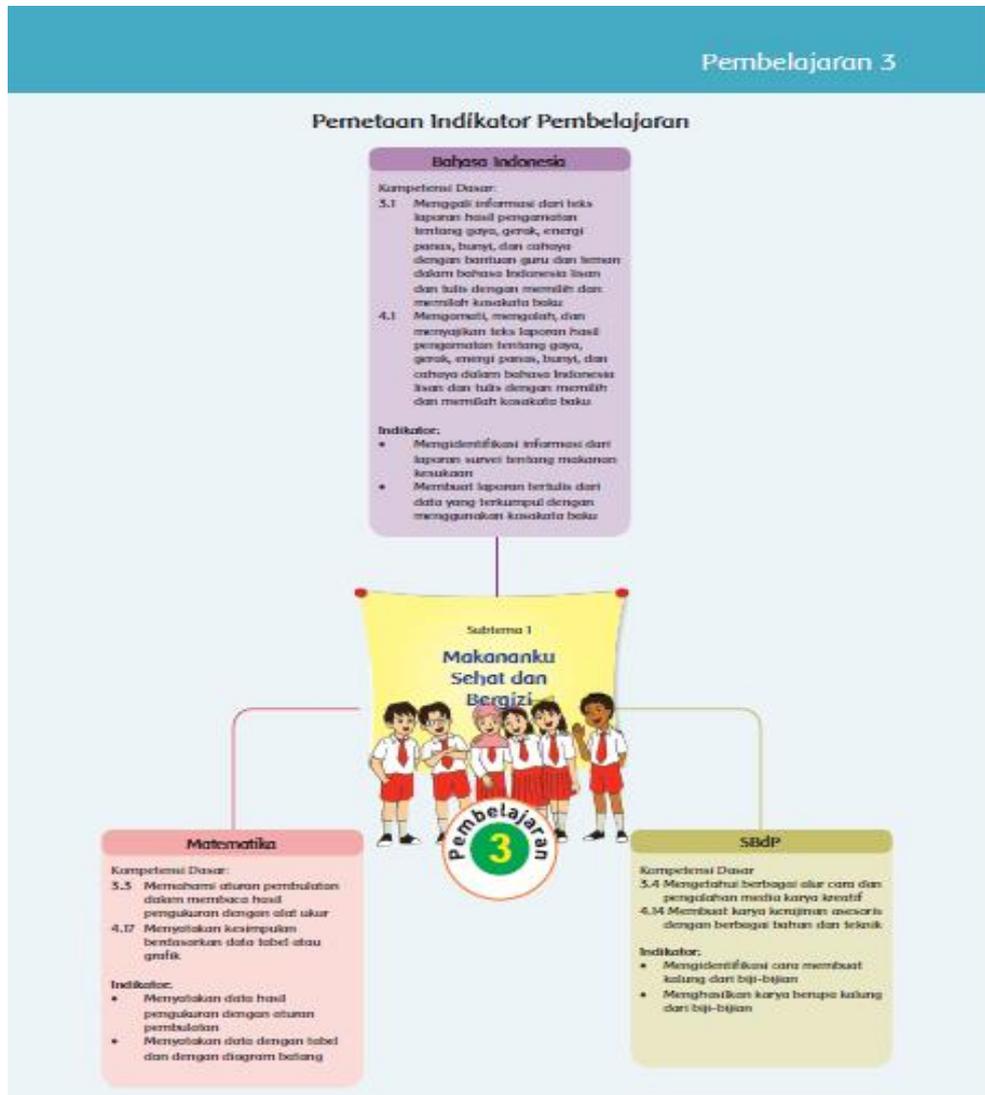
Gambar 2.5

Pembelajaran 2

Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 12

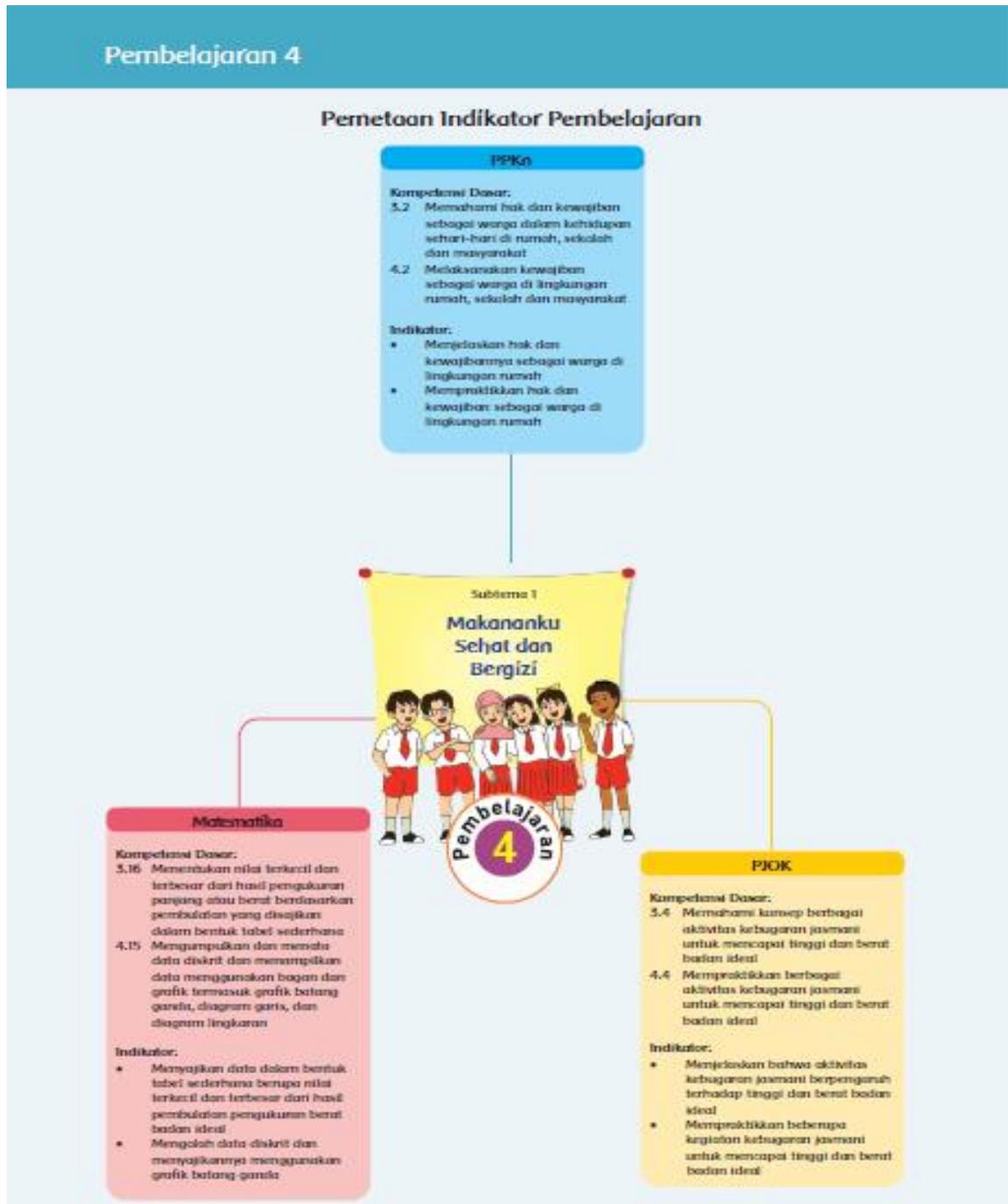


Gambar 2.6
Pembelajaran 3



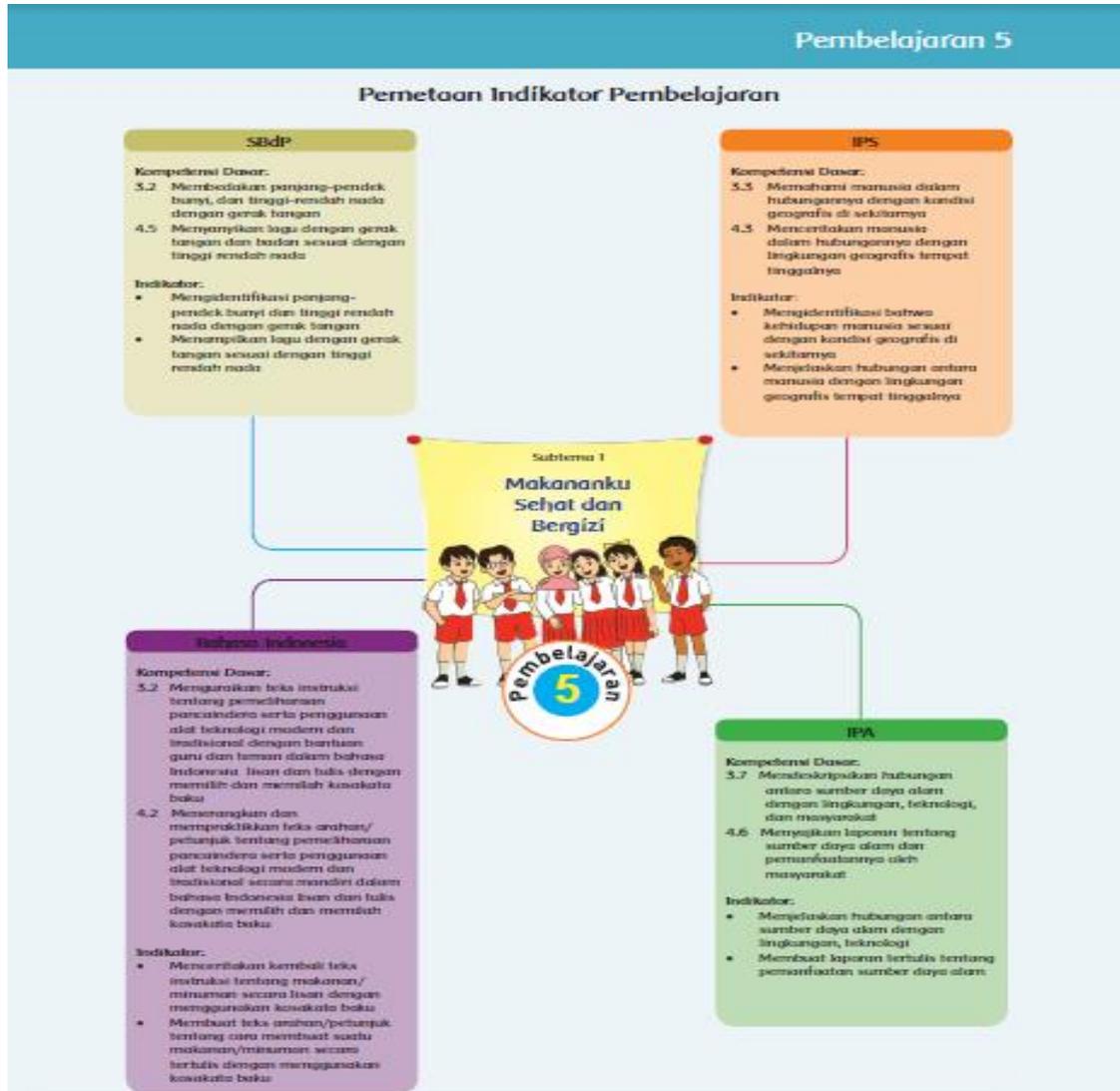
Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 23

Gambar 2.7
Pembelajaran 4



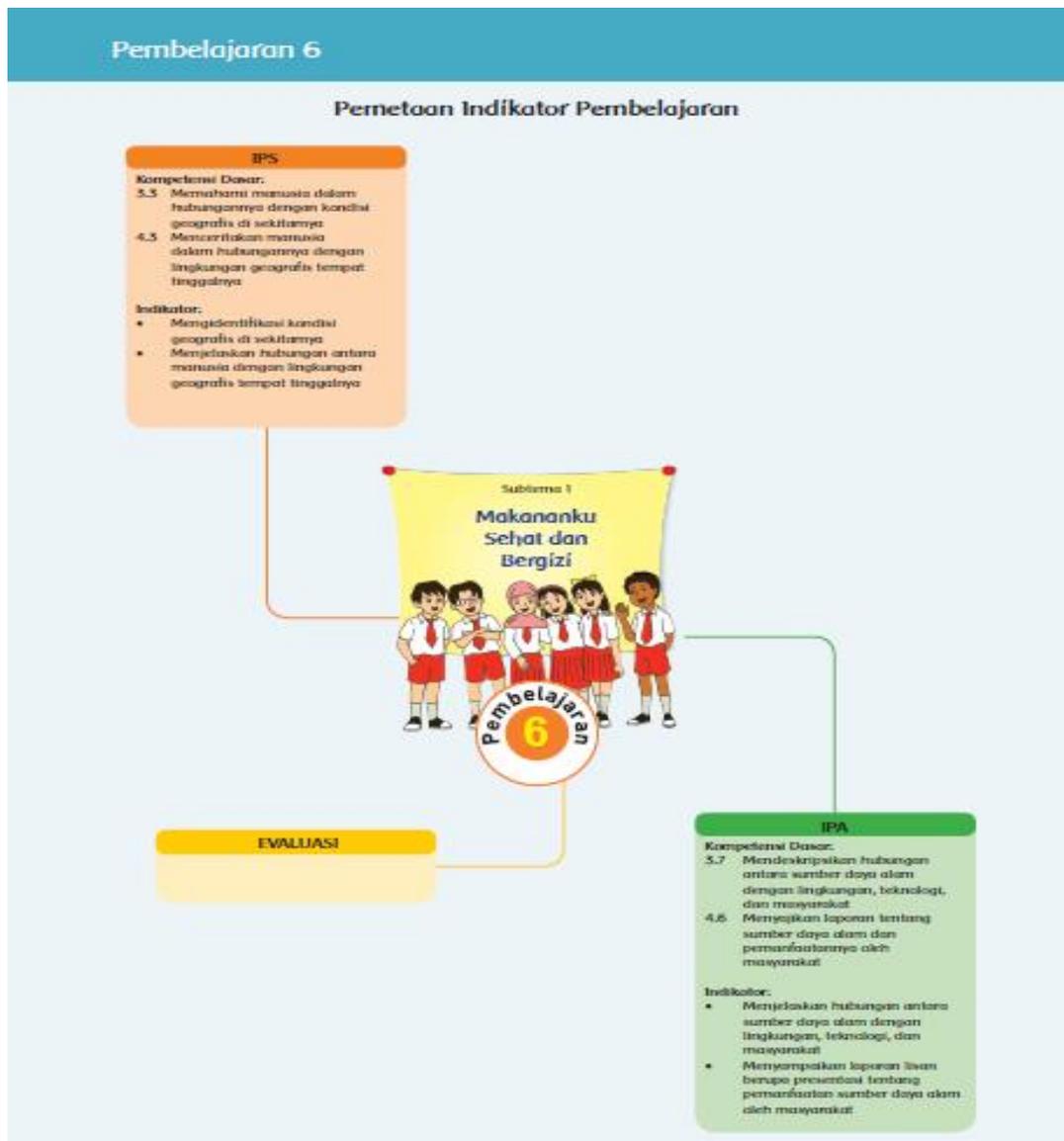
Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 32

Gambar 2.8
Pembelajaran 5



Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 43

Gambar 2.9
Pembelajaran 6



Sumber: Panduan Buku Guru, hlm 52

9. Hasil Penelitian Terdahulu

Dwi Oktovriani (2016) dalam skripsi yang berjudul: “Penggunaan *Model Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70 (C). Akan tetapi, pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi sebesar 88,4 (B).

10. Kerangka Pemikiran

Penggunaan model pembelajaran dapat mendorong siswa lebih aktif dan cepat dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu seorang guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satunya model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaan pembelajarannya berpegang pada sebuah masalah yang nantinya siswa itu sendiri atau bersama dengan siswa lain mencoba memecahkan masalah yang diberikan untuk menumbuhkan sikap berfikir kritis dan jiwa sosialnya dalam melakukan diskusi dengan siswa lain.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan guru harus melibatkan siswa dalam proses pembelajaran atau pembelajaran partisipatif. Peserta didik dibantu oleh pendidik dalam melibatkan diri untuk mengembangkan atau memodifikasi kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2005 : 69).

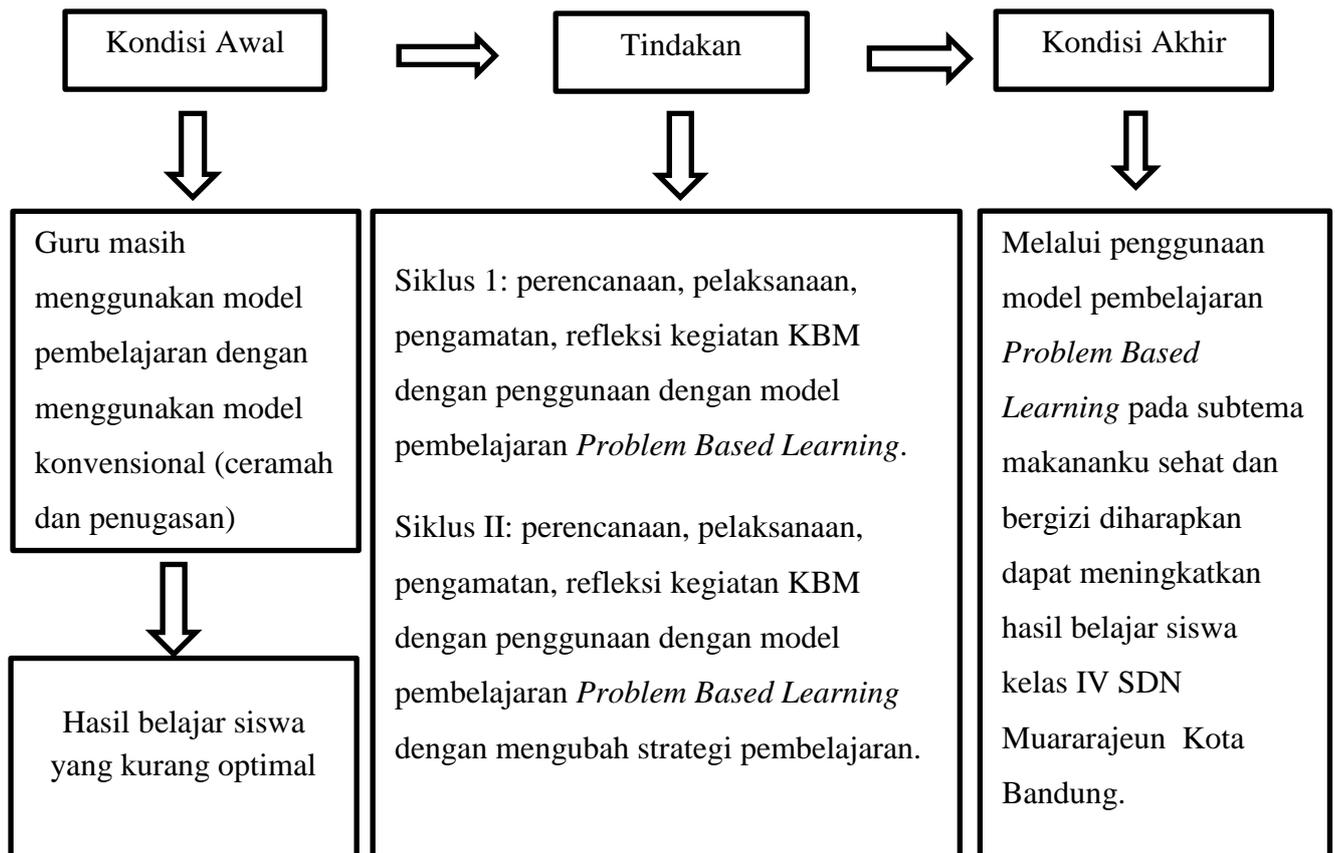
Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, peserta didik dibantu oleh pendidik melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Proses ini mencakup kegiatan untuk menyiapkan fasilitas atau alat bantu pembelajaran, menerima informasi tentang materi/ bahan belajar dan prosedur pembelajaran, membahas materi/ bahan belajar dan melakukan saling tukar pengalaman dan pendapat dalam membahas materi atau memecahkan masalah.

Dari kegiatan siklus I dan siklus II diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Kondisi akhir diduga melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema makananku sehat dan bergizi.

Secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma penelitian dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram sebagai berikut:

Gambar 3.1

Kerangka Pemikiran



11. Asumsi dan Hipotesis Tindakan

a. Asumsi

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan Pembelajaran berbasis masalah itu merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaan pembelajarannya berpegang pada sebuah masalah yang nantinya siswa itu sendiri atau bersama dengan lain mencoba memecahkan

masalah yang diberikan untuk menumbuhkan sikap berfikir kritis dan jiwa sosialnya dalam melakukan diskusi dengan siswa lain.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa maka pemilihan model *Problem Based Learning* dirasa tepat karena kompetensi dasar tersebut menuntut siswa untuk belajar berkelompok dan penampakan hasil diskunya. Dengan begitu diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan dan dapat memotivasi belajar serta minat siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar atau pemahaman belajar siswa di kelas IV SD.

b. Hipotesis Tindakan

Pengertian Hipotesis Penelitian Menurut Sugiyono (2009: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan

Hipotesis penelitian ini adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* hasil belajar siswa kelas IV SD pada subtema Makanan yang sehat dan bergizi dapat ditingkatkan dan dapat menguasai materi dengan baik.