

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Belajar

1. Definisi Belajar

Abdillah (2002, hlm. 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

James O. Whittaker (1999, hlm. 35) mengemukakan, belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Gagne dalam Suprijono (2012, hlm. 2) mengemukakan bahwa, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku melalui latihan dan pengalaman untuk mencapai kemampuan suatu aktifitas.

Beberapa tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses kearah perubahan sebagai hasil belajar. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar, diantaranya; (a) Behaviorisme, (b) Kognitivisme, (c) Teori belajar psikologi sosial, dan (d) Teori belajar Gagne.

2. Teori Belajar

a. Teori belajar Behaviorisme

Para penganut teori behaviorisme meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di

dalam pikiran karena tidak dapat dilihat. Skinner beranggapan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung adalah akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya (Semiawan, 2002:3 hlm. 39). Menurut aliran psikologi ini proses belajar lebih dianggap sebagai suatu proses yang bersifat mekanistik dan otomatis tanpa membicarakan apa yang terjadi selama itu di dalam diri siswa yang belajar.

Sebagaimana pada kebanyakan aliran psikologi belajar lainnya, behaviorisme juga melihat bahwa belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma S-R (*Stimulus Respons*), yaitu suatu proses memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Kognitivisme merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif (*cognitive model*) atau model perseptual (*perseptual model*). Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan tujuan-tujuannya. Karena itu belajar menurut kognitivisme diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku. Teori ini menekankan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut.

Karena teori ini lebih menekankan kebermaknaan keseluruhan sesuatu dari pada bagian-bagian, maka belajar dipandang sebagai proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain. Proses belajar disini mencakup antara lain pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Menurut piaget, perkembangan intelektual melalui empat tahap-tahap berikut; (a) tahap sensori motor (0,0-2,0 tahun), (b) tahap pra-operasional (2,0-7,0 tahun), (c) tahap operasional konkret (7,0-11,0 tahun), dan (d) tahap operasional (11,0- ke atas).

c. Teori Belajar Psikologi Sosial

Menurut teori belajar psikologi sosial proses belajar jarang sekali merupakan proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi melalui interaksi-interaksi. Interaksi tersebut dapat; (1) searah (*one directional*), yaitu bilamana adanya stimuli dari luar menyebabkan timbulnya respons, (2) dua arah, yaitu apabila tingkah laku yang terjadi merupakan hasil interaksi antara individu yang belajar dengan lingkungannya, atau sebaliknya.

Di dalam proses pembelajaran terlihat nyata bahwa suasana kelompok belajar, adanya persaingan dan kerjasama, kebebasan atau perasaan terkekang, nilai-nilai yang dianut kelompok akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan maupun kepuasan orang yang belajar. Proses belajar yang mengikutsertakan emosi dan perasaan peserta didik ternyata mampu memberikan hasil lebih baik dibandingkan dengan hanya memanipulasi stimuli dari luar.

d. Teori Belajar Gagne

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan kognitivisme yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne cara berpikir seseorang tergantung pada; (a) keterampilan apa yang telah dimilikinya, keterampilan serta hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas. Dengan demikian menurut Gagne di dalam proses belajar terdapat dua fenomena, yaitu; meningkatnya keterampilan intelektual sejalan dengan meningkatnya umur serta latihan yang diperoleh individu, dan belajar akan lebih cepat bilamana strategi kognitif dapat dipakai dalam memecahkan masalah secara lebih efisien.

B. Definisi Pembelajaran

Gagne, Briggs, dan Wager (1992: 3 hlm.6), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. *Instruction is set of events that effect learners in such a way that learning is facilitated.*

Miarso (2004:545 hlm.6) mengemukakan bahwa, pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain.

Kemp (1985: 3 hlm.6) bahwa, pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar.

Smith dan Ragan (1993:2 hlm.6) mengemukakan bahwa, pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar, tujuan siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

C. Definisi Model Pembelajaran

Pada pembahasan sebelumnya mungkin anda masih ingat bahwa seluruh aktivitas pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru harus bermuara pada terjadinya proses belajar siswa. Dalam hal ini model-model pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan guru hendaknya dapat mendorong siswa untuk belajar dengan mendayagunakan potensi yang mereka miliki secara optimal. Model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta

membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau ditempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Brady (1985:7 hlm. 146) mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

D. Macam-macam Model Pembelajaran

Pendekatan saintifik yang telah dipaparkan terdahulu merupakan struktur umum dari keseluruhan proses pembelajaran yang menjadi standar proses pada kurikulum 2013. Adapun dalam pengembangannya, guru dapat mengisinya dengan beragam model pembelajaran. Ada tiga jenis model pembelajaran yang disarankan kurikulum 2013, yakni model pembelajaran penemuan, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran berbasis proyek.

Ketiga model pembelajaran tersebut tetap dijalankan dalam kerangka pendekatan saintifik, yakni diawali dengan pengamatan terhadap suatu objek atau sumber pembelajaran dan diakhiri dengan kegiatan mengkomunikasikan/mengkreasikan. Adapun perbedaan dari ketiganya terletak pada tujuannya.

1. Model pembelajaran penemuan bertujuan untuk menemukan pengertian, ciri-ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep, ataupun objek-objek pembelajaran lainnya.
2. Model pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar tertentu.
3. Model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk mengerjakan karya atau kegiatan tertentu berkenaan dengan kompetensi dasar tertentu.

1. Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan nama lain dari pembelajaran penemuan. Sesuai dengan namanya, model ini mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakoninya. Siswa diraih untuk terbiasa menjadi seorang (ilmuan). Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Pembelajaran penemuan model ini merupakan bagian dari kerangka pendekatan saintifik. Siswa tidak hanya disodori oleh sejumlah teori (pendekatan deduktif), tetapi mereka pun berhadapan dengan sejumlah fakta (pendekatan induktif). Dari teori dan fakta itulah, mereka diharapkan dapat merumuskan sejumlah penemuan.

Hampir sejalan dengan model pembelajaran diskoveri, dikenal pula pembelajaran inquiri (*inquiry learning*). keduanya sama-sama merupakan model pembelajaran yang berbasis penemuan. Bedanya pembelajaran diskoveri lebih menekankan pada penemuan jawaban atas masalah yang direkayasa oleh guru. Adapun pada pembelajaran inquiri masalahnya bukan hasil rekayasa. Masalah itu lahir dari siswa itu sendiri berdasarkan pengalaman mereka sehari-hari. Baik pembelajaran diskoveri maupun inquiri mendorong siswa untuk berperan kreatif dan kritis.

2. Model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Sesuai dengan namanya, pembelajaran berbasis masalah (PBM, *problem based learning*) adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan KD yang sedang dipelajari siswa. Masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa. Hal ini berbeda dengan model pembelajaran penemuan yang masalahnya cenderung rekayasa karena tujuannya bukan mencari solusi, melainkan untuk menemukan sesuatu atau hal-hal yang harus dikuasai siswa, sesuai dengan tuntutan KD dalam kurikulum.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran berbasis proyek memfokuskan pada aktivitas siswa yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri ataupun bagi orang lain, namun tetap terkait dengan KD dalam kurikulum.

Berdasarkan paparan macam-macam model pembelajaran di atas, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) karena peneliti melihat proses belajar mengajar (KBM) guru yang lebih aktif di kelas sementara siswa bersifat pasif. Oleh karena itu diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

E. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

1. Definisi Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Bern dan Erickson (2005:5 hlm. 39) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.

Menurut Boud dan Feletti “*Problem Based Learning is an approach to structuring the curriculum which involves confronting students with problems from practice which provide a stimulus for learning*” (Boud dan Feletti, 1997:15 hlm.72). Artinya bahwa *Problem Based Learning* merupakan pendekatan di mana dalam proses pembelajaran dengan berdasarkan pada kurikulumnya, siswa dihadapkan kepada permasalahan sebagai langkah untuk memberikan rangsangan agar terjadi kegiatan belajar.

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010: 241) bahwa PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

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

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran, memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain. Seperti yang diungkapkan Trianto (2009: 93) bahwa karakteristik model PBL yaitu: (a) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, (b) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (c) penyelidikan autentik, (d) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan (e) kerja sama.

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

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

Tabel berikut ini juga menjelaskan, bahwa pendekatan PBL berbeda dengan pendekatan lain yang biasanya diberikan pendidik pada umumnya (Savin; Badin, 2000 & Moust, Bouhuijs, Schmidt, 2001)

Tabel 2.1
Perbedaan PBL dengan Metode Lain

No	Metode Belajar	Deskripsi
1.	Ceramah	Informasi dipresentasikan dan didiskusikan oleh pendidik dan pemelajar.
2.	Kasus atau Studi Kasus	Pembahasan kasus biasanya dilakukan di akhir perkuliahan dan selalu disertai dengan pembahasan di kelas tentang materi (dan sumber-sumbernya) atau konsep terkait dengan kasus. Berbagai materi terkait dan pertanyaan diberikan pemelajar.
3.	PBL	Informasi tertulis yang berupa masalah diberikan sebelum kelas dimulai. Fokusnya adalah bagaimana pemelajar mengidentifikasi isu pembelajaran sendiri untuk memecahkan masalah. Materi dan konsep yang relevan ditemukan oleh pemelajar sendiri.

(Sumber: *Buku Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, hlm.23)

Beberapa perbedaan di atas dapat menerangkan bahwa “masalah” yang biasa seperti “pertanyaan untuk diskusi”, tidak sama dengan “masalah” dalam PBL. Dalam diskusi, pertanyaan diajukan untuk memicu pemelajar terhubung dengan materi yang dibahas. Sementara “masalah” dalam PBL menuntut penjelasan atas sebuah fenomena. PBL juga berbeda dengan masalah dalam “penugasan” (*assignments*). Kalau pemelajar diberi masalah, tapi juga sekaligus ditunjukkan hal-hal tertentu yang terkait dengan relatif lengkap, seperti yang sering diungkapkan pendidik.

3. Strategi Model *Problem Based Learning* (PBL)

Strategi pembelajaran dengan PBL menawarkan kebebasan siswa dalam proses pembelajaran. Panen (2001:85 hlm.74) mengatakan dalam strategi pembelajaran dengan PBL, siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah.

Smith & Ragan (2002:3 hlm. 74), seperti dikutip Visser, mengatakan bahwa strategi pembelajaran PBL merupakan usaha untuk membentuk suatu proses pemahaman isi suatu mata pelajaran pada seluruh kurikulum.

Ciri-ciri strategi PBL, menurut Baron (2003:1 hlm.74), adalah (1) menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, (2) pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah, (3) tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, dan (4) guru berperan sebagai fasilitator. Kemudian “masalah” yang digunakan menurutnya harus: relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir, dan menarik; berdasarkan informasi yang luas; terbentuk secara konsisten dengan masalah lain; dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan.

Keterlibatan siswa dalam strategi pembelajaran dengan PBL menurut Baron, meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan. Dalam kelompok, siswa melakukan kegiatan-kegiatan: (1) membaca kasus, (2) menentukan masalah mana yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran, (3) membuat rumusan masalah, (4) membuat hipotesis, (5) mengidentifikasi sumber informasi, diskusi, dan pembagian tugas, (6) melaporkan, mendiskusikan penyelesaian masalah yang mungkin, melaporkan kemajuan yang dicapai setiap anggota kelompok, dan presentasi di kelas.

Salah satu kegiatan guru dalam strategi pembelajaran dengan PBL adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dalam strategi pembelajaran dengan PBL disarankan Mohamad Nur berisi:

(1) tujuan; (2) standar (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar); (3) prosedur yang terdiri atas: (a) mengorganisasikan siswa pada situasi masalah, (b) mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan, (c) membantu penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan karya dan pameran, (d) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah; dan (e) asesmen pembelajaran siswa. Selanjutnya, untuk melaksanakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran dengan PBL, ia memberikan lima tahap pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2.2
Strategi Pembelajaran PBL

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Mengorganisasikan siswa kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.
Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi.
Tahap 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagai karya mereka.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

(Diadaptasi dari muhamad Nur, 2006, p.62)

4. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

“Secara umum model PBL pun hendaknya tetap berkerangka pada pendekatan pembelajaran saintifik, yakni diawali dengan langkah pengamatan terhadap teks ataupun fenomena tertentu dan diakhiri dengan mengomunikasikan. Langkah-langkah tersebut kemudian diisi dengan strategi yang berlaku dalam PBL.”

Sebelum memasuki langkah kegiatan inti, guru perlu merancang pembelajaran, mempertimbangkan dan menetapkan tujuan pembelajaran dan indikator-indikator pencapaian. Guru juga menetapkan ranah afektif, kognitif dan psikomotor yang dapat dikembangkan dan diperlihatkan oleh siswa selama pembelajaran itu berlangsung. Guru mengorganisasikan materi dan tugas-tugas yang dikerjakan siswa, baik secara individu ataupun dalam kerja kelompok. Guru juga perlu merancang instrumen penilaian proses, terutama untuk ranah afektif dan psikomotornya. Adapun penilaian untuk ranah kognitif bisa ditempatkan pada bagian akhir pembelajaran.

Pada bagian awal pembelajaran, sebelum memasuki inti kegiatan PBL, siswa terlebih dahulu mengobservasi suatu fenomena yang ada di lingkungannya, yang relevan pula dengan KD yang telah ditentukan. Kemudian, siswa mengajukan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan terkait dengan fenomena yang mereka amati. Dalam hal ini tugas guru adalah menstimulus siswa untuk bisa berpikir kritis terhadap fenomena yang diamatinya. Guru mengajukan sejumlah pertanyaan yang mendorong daya kritis para siswa, yakni menunjukkan kelemahan ataupun sisi negatif dari fenomena itu apabila dikaitkan dengan ketentuan-ketentuan baku. Hasil berpikir kritis para siswa akan terlihat dari kemauan mereka untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Kemudian, pertanyaan-pertanyaan itu dijadikan bahan pemecahan masalah dalam langkah-langkah pembelajaran berikutnya. Berikut langkah-langkah PBL selengkapnya.

Tabel 2.3

Langkah-Langkah PBL

No	Langkah-langkah	Aktivitas Guru dan Siswa
1.	Mengamati, mengorientasikan siswa terhadap masalah	Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap fenomena tertentu, terkait dengan KD yang akan dikembangkannya.
2.	Menanya, memunculkan permasalahan	Guru mendorong siswa untuk merumuskan suatu masalah terkait dengan fenomena yang diamatinya. Masalah itu dirumuskan berupa pertanyaan yang bersifat problematis.
3.	Menalar, mengumpulkan data	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi (data) dalam rangka menyelesaikan masalah, baik secara individu ataupun kelompok, dengan membaca berbagai referensi, pengamatan lapangan, wawancara, dan sebagainya.
4.	Mengasosiasi, merumuskan jawaban	Guru meminta siswa untuk melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya.

5.	Mengomunikasikan	Guru memfasilitasi siswa untuk mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan sebelumnya. Guru juga membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.
----	------------------	--

Langkah 1: Mengamati, mengorientasikan siswa terhadap masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan siswa. Kegiatan tersebut penting dilakukan. Kegiatan para siswa akan menjadi terarah. Mereka pun diharapkan menjadi benar pula dalam menjalaninya.

Langkah berikutnya adalah berfokus pada pengamatan terhadap suatu fenomena, terkait dengan KD yang akan dipelajarinya. Objek pengamatan itu dapat berupa teks, tayangan peristiwa alam, budaya, dan sosial. Mungkin pula mereka diajak untuk mengamati kondisi lingkungan secara langsung. Untuk itu, siswa perlu mendapat rambu-rambu tentang rumusan permasalahan yang dianggap penting dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Langkah 2: Menanya merumuskan permasalahan

Dalam langkah ini siswa didorong untuk menemukan masalah dari hal yang diamatinya itu. Misalnya, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa mengamati teks prosedur kompleks dengan KD penyuntingan. Dalam teks itu terdapat kata yang penulisannya huruf kecil dan biasanya kata itu ditulis dalam bentuk huruf kapital: ambon, sumedang. Dari kasus tersebut diharapkan muncul pertanyaan, “Mengapa kata ambon dan sumedang ditulis tidak dengan huruf kapital; bagaimana cara penulisannya yang benar?”

Berikut contoh-contoh pengembangan KD dalam mata pelajaran lainnya yang diharapkan muncul permasalahan siswa dari KD tersebut.

Kompetensi Dasar	Objek Pengamatan	Contoh Masalah
Mengidentifikasi ciri hidup dan tak hidup dari benda-benda dan makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar (IPA Kelas VII)	Tayangan perilaku unggas (ayam dan bebek)	Mengapa ayam dan bebek tidak bisa terbang seperti halnya burung, padahal kedua unggas itu memiliki sayap yang besar dan kuat?
Mendeskripsikan fungsi dan peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat (IPS Kelas VIII)	Mengamati perilaku penjual dan pembeli di pasar tradisional melalui tayangan video	Mengapa masyarakat masih memerlukan pasar tradisional padahal supermarket sudah banyak berdiri hampir disetiap tempat?

Sebagaimana yang tampak pada contoh-contoh tersebut bahwa pertanyaan untuk pembelajaran berbasis masalah ditandai oleh kata tanya *mengapa*. Pertanyaan seperti itu dapat mendorong siswa dalam mengetahui sesuatu, memperoleh informasi, dan menilai kemampuan berpikir kritis. Hal-hal seperti itu merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis masalah.

Langkah 3: Menalar, proses pengumpulan data

Rumusan masalah yang telah dirumuskan siswa, perlu diidentifikasi langkah pemecahannya sehingga diperoleh jawaban benar. Berikut contohnya.

No	Masalah	Langkah Pemecahan
1	Mengapa sikap gotong royong di kalangan masyarakat semakin memudar dibandingkan dengan kondisi tahun-tahun sebelumnya	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan langsung terhadap kehidupan masyarakat. Melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat dan anggota masyarakat lainnya.
2	Mengapa para remaja sekarang pada umumnya menggandrungi	<ol style="list-style-type: none"> Mewawancarai seniman (pemusik) Menyebarkan angket kepada para remaja.

	musik Barat ketimbang musik tradisional dari negeri sendiri?	
--	--	--

Dengan adanya petunjuk pemecahan seperti itu, siswa diharapkan bisa mencari jawaban sendiri, tetapi dengan langkah-langkah yang benar. Selain itu, guru harus mengarahkan pula instrumen pengumpulan data serta strategi yang harus dilakukan siswa terutama ketika mereka melakukan kegiatan dilapangan. Kegiatan mereka harus benar-benar efektif, terarah sehingga hasilnya mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam langkah ini, guru diharapkan dapat membantu siswa untuk mengumpulkan informasi atau data sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber. Informasi/data yang mereka kumpulkan nantinya menjadi bahan di dalam merumuskan jawaban atas masalah yang telah mereka rumuskan sebelumnya.

Langkah 4: Mengasosiasi, merumuskan pemecahan masalah

Informasi yang terkumpul difokuskan untuk menjawab masalah yang telah mereka tentukan sebelumnya. Namun, sebelumnya informasi-informasi itu perlu dipilah dan dipilih, melalui proses penyortiran. Langkah ini disebut dengan penganalisisan data. Informasi-informasi yang tidak relevan dengan masalah dikeluarkan agar jawaban yang dirumuskan tidaklah menyimpang.

Kegiatan tersebut sebaiknya dilakukan melalui diskusi. Masing-masing siswa menyampaikan pandangannya terkait jawaban yang harus mereka rumuskan dengan tetap berdasarkan data yang mereka kumpulkan.

Dengan kata lain, pemecahan masalah akan lebih mudah melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Dengan adanya interaksi antarsiswa dimungkinkan terjadinya perbaikan dan penyempurnaan terhadap kualitas pemecahan masalah. Mereka saling bertanya dan saling menjelaskan. Penyampaian pendapat oleh banyak siswa dapat mempertajam, memperdalam, memantapkan, atau menyempurnakan pemecahannya itu sendiri karena memperoleh tanggapan dari siswa lain.

Langkah 5: Melaporkan, mengomunikasikan

Langkah terakhir dari model PBL juga pendekatan saintifik adalah melaporkan jawaban atas masalah yang dirumuskan sebelumnya. Jawaban yang

dimaksud mungkin berupa kesimpulan ataupun paparan lengkap, baik lisan ataupun tertulis. Laporan itu sendiri perlu disesuaikan pula dengan proses perumusan jawabannya, apakah melalui diskusi, studi pustaka, ataupun pengamatan lapangan. Kalau melalui diskusi, laporan yang ditulis berupa laporan diskusi, begitu pun untuk laporan dari kegiatan lainnya.

5. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun tujuan dari PBL bukan pada penguasaan pengetahuan siswa yang seluas-luasnya. Akan tetapi, dengan pengembangan model pembelajaran seperti itu siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta sekaligus mengembangkan kemampuan mereka untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri.

Dengan penerapan model PBL, siswa menjadi terampil dalam memecahkan masalah, baik yang berkaitan dengan masalah akademik ataupun kehidupan mereka sehari-hari.

PBL juga mendorong siswa untuk terbiasa berkolaborasi dengan temannya. Hal ini karena dalam pelaksanaan model tersebut mereka tidak lepas dari kegiatan sumbang saran antara siswa yang satu dengan lainnya, termasuk dalam rangkaian kegiatan dalam usaha menemukan solusinya. Model PBL mendorong terbentuknya saling ketergantungan positif antarsiswa. Setiap siswa berperan aktif, memberikan sumbang sarannya, sesuai dengan pengalamannya masing-masing.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana model PBL juga memiliki kelemahan dan kelebihan yang perlu dicermati untuk keberhasilan penggunaannya. Menurut (Warsono dan Hariyanto, 2012, 152).

Kelebihan PBL antara lain:

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

Kelemahan dari penerapan model ini antara lain:

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

7. Peran Guru dalam Model *Problem Based Learning* (PBL)

Seorang guru dalam model PBL harus mengetahui apa peranannya, mengingat model PBL menuntut siswa untuk mengevaluasi secara kritis dan berpikir berdayaguna. Peran guru dalam model PBL berbeda dengan peran guru di dalam kelas.

Peran guru dalam model PBL menurut Rusman (2010: 245) antara lain:

- a. Menyiapkan perangkat berpikir siswa

Menyiapkan perangkat berpikir siswa bertujuan agar siswa benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran dengan model PBL. Seperti, membantu siswa mengubah cara berpikirnya, menyiapkan siswa untuk pembaruan dan kesulitan yang akan menghadang, membantu siswa merasa memiliki masalah, dan mengkomunikasikan tujuan, hasil, dan harapan.

- b. Menekankan belajar kooperatif

Dalam prosesnya, model PBL berbentuk *inquiry* yang bersifat kolaboratif dan belajar. Seperti yang diungkapkan Bray, dkk (dalam Rusman, 2010: 235) inkuiri kolaboratif sebagai proses di mana orang melakukan refleksi dan kegiatan secara berulang-ulang, mereka bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan penting. Sehingga siswa dapat memahami bahwa bekerja dalam tim itu penting untuk mengembangkan proses kognitif.

- c. Memfasilitasi pembelajaran kelompok kecil dalam model PBL

Belajar dalam bentuk kelompok lebih mudah dilakukan, karena dengan jumlah anggota kelompok yang sedikit akan lebih mudah mengontrolnya. Sehingga guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut untuk menyatukan ide.

d. Melaksanakan PBL

Dalam pelaksanaannya guru harus dapat mengatur lingkungan belajar yang mendorong dan melibatkan siswa dalam masalah. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses inkuiri kolaboratif dan belajar siswa.

F. Keaktifan

1. Definisi Keaktifan

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Sardiman (2001, hlm. 98). Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.

Rousseau dalam (Sardiman, 1986: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

2. Klasifikasi Keaktifan

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah – sekolah tradisional. Jenis – jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut (Sardiman, 1988, hlm. 99) :

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (2004: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya;
- (2) terlibat dalam pemecahan masalah;
- (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya;
- (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah;
- (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;
- (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil – hasil yang diperolehnya;
- (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis;
- (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam

kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik);
- 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik;
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari);
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran,
- 7) Memberikan umpan balik (*feedback*);
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur;
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Hal tersebut seperti dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman (2009, hlm. 26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses Pembelajaran.

4. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar merupakan aspek-aspek yang dapat diamati dalam diri siswa berkaitan dengan keaktifan belajar siswa tersebut. Menurut Sudjana (1988, hlm. 72), mengemukakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam :

1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru (awal, inti, akhir)
2. Kerja sama antara siswa dalam kelompok.
3. Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapatnya sendiri
4. Keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan
5. Memberikan pendapat atau gagasan yang cemerlang
6. Saling membantu dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi kelompok
7. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat.

5. Langkah-langkah Guru Meningkatkan Keaktifan Siswa

1. Ajari siswa untuk selalu berbagai pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari kepada teman-temannya.
2. Ajari siswa untuk tidak selalu menerapkan gotong royong dalam hal yang terasa berat seperti piket kelas.
3. Ajari siswa untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik.
4. Ajari siswa untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan jika bersama dengan teman-temannya.
5. Biasakan siswa untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

G. Sikap Percaya Diri

Menurut Hakim (2004, hlm.6) Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki seseorang dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai tujuan dalam hidupnya. Menurut Rahmat (2000, hlm. 109) Kepercayaan diri dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupannya serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa Percaya diri merupakan adanya sikap individu yakin akan kemampuannya sendiri untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkannya sebagai suatu perasaan yang yakin pada tindakannya.

H. Sikap Peduli

Menurut Heidegger (dalam Leininger 1981) mengatakan bahwa kepedulian merupakan “sumber dari kehendak”. Menurut Heidegger, kehendak itulah yang mendorong kekuatan hidup dan kepedulian adalah sumbernya. Peduli merupakan fenomena dasar dari eksistensi manusia termasuk dirinya sendiri, dengan kata lain jika kita tidak peduli, maka kita akan kehilangan kepribadian kita, kemauan kita dan diri kita. Menurut Tronto (1993) mendefinisikan peduli sebagai pencapaian terhadap sesuatu diluar dari dirinya sendiri. Peduli juga sering dihubungkan dengan kehangatan, positif, penuh makna, dan hubungan (Phillips, 2007).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa peduli adalah sesuatu diluar dari dirinya sendiri, jika kita tidak peduli maka kita akan kehilangan kepribadian kita, kemauan diri kita.

I. Sikap Tanggung Jawab

Menurut Mustari (2011, hlm. 21) bertanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), Negara dan Tuhan. Menurut Abdulkadir Muhammad (2000, hlm. 94) Tanggung jawab adalah wajib, menanggung, wajib memikul beban, wajib memenuhi segala akibat yang timbul dari perbuatan, rela mengabdikan, dan rela berkorban untuk kepentingan pihak lain. Menurut Abdullah (2010, hlm. 90) Tanggung jawab adalah kemampuan seseorang untuk menjalankan kewajiban karena dorongan di dalam dirinya atau bisa disebut dengan panggilan jiwa.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa Tanggung jawab adalah orang yang melaksanakan segala sesuatu atau pekerjaan dengan bersungguh-sungguh dengan sukarela, berani menanggung segala resiko dan segala sesuatunya baik dari perkataan, perbuatan dan sikap.

J. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Nana Sudjana (2013, hlm. 22) mengatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Dimiyati dan Mudjino (2006, hlm. 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

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

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan refleksi, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Horward Kingsley dalam Sudjana (2010, hlm.22) membagi 3 macam hasil belajar:

1. Keterampilan dan Kebiasaan
2. Pengetahuan dan Pengertian
3. Sikap dan cita-cita

Gagne dalam Sudjana (2010, hlm.22) membagi 5 kategori hasil belajar:

1. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
2. Hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik.
3. Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah.
4. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian.
5. Keterampilan motoris yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

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

Sugihartono, dkk. (2007, hlm. 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

4. Langkah-langkah Guru Meningkatkan Hasil Belajar

1. Guru menciptakan kondisi belajar pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa kepada tujuan dan keberhasilan dalam proses maupun hasil pembelajaran.
2. Guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua siswa.
3. Kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa
4. Guru memperhatikan perbedaan individu siswa dimaksudkan agar guru mudah dalam melakukan pendekatan terhadap setiap siswa.

5. Tes Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2013, hlm.35) mengatakan bahwa:

Dalam bab ini akan dijelaskan secara khusus alat-alat penilaian hasil belajar, yakni tes, baik tes uraian (esai) maupun tes objektif. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Sungguh pun demikian, dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar bidang afektif dan psikomotor.

a. Tes uraian

Tes uraian, yang dalam literatur disebut juga *essay examination*, merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah

pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Dengan demikian, dalam tes ini dituntut kemampuan siswa dalam hal mengekspresikan gagasannya melalui bahasa tulisan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan atau keunggulan tes uraian ini antara lain adalah:

- a. Dapat mengukur proses mental yang tinggi atau aspek kognitif tingkat tinggi;
- b. Dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, baik lisan maupun tulisan, dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa;
- c. Dapat melatih kemampuan berpikir teratur atau penalaran, yakni berpikir logis, analitis, dan sistematis;
- d. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (problem solving);
- e. Adanya keuntungan teknis seperti mudah membuat soalnya sehingga tanpa memakan waktu yang lama, guru dapat secara langsung melihat proses berpikir siswa.

Di lain pihak kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam tes ini antara lain adalah:

- a. Sampel tes sangat terbatas sebab dengan tes ini tidak mungkin dapat menguji semua bahan yang telah diberikan, tidak seperti pada tes objektif yang dapat menanyakan banyak hal melalui sejumlah pertanyaan;
- b. Sifatnya sangat subjektif, baik dalam menanyakan, dalam membuat pertanyaan, maupun dalam cara memeriksanya. Guru bisa saja bertanya tentang hal-hal yang menarik baginya, dan jawabannya juga berdasarkan apa yang dikehendakinya;
- c. Tes ini biasanya kurang reliabel, mengungkap aspek yang terbatas, pemeriksaannya memerlukan waktu lama sehingga tidak praktis bagi kelas yang jumlah siswanya relatif besar.

b. Tes objektif

Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Hal ini disebabkan antara lain oleh luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan.

Soal-soal bentuk objektif ini dikenal ada beberapa bentuk, yakni jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda. Kecuali bentuk jawaban singkat, dalam soal-soal bentuk objektif telah tersedia kemungkinan-kemungkinan jawaban (options) yang dapat dipilih.

K. Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013

a. Kurikulum 2013

Menurut Nana Syaodih (2009, hlm. 5). Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Pengertian tersebut juga sejalan dengan pendapat Nasution (2006, hlm.5) yang menyatakan bahwa kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum biasanya dibedakan antara kurikulum sebagai rencana dengan kurikulum yang fungsional. Rencana tertulis merupakan dokumen kurikulum, sedangkan kurikulum yang dioperasikan di dalam kelas merupakan kurikulum fungsional (Nana Syaodih, 2009: 5).

Pembelajaran tematik menurut Rusman (2011, hlm. 254) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman,

produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

b. Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.

c. RPP

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Komponen RPP terdiri atas:

- a. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c. Kelas/semester;
- d. Materi pokok;
- e. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;

- g. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- k. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- m. Penilaian hasil pembelajaran.

d. Pemetaan KI, KD dan Indikator

Kompetensi inti (KI)

E. Kosasih (2014, h. 146) mengatakan bahwa KI mencakup 3 ranah spiritual sosial (sikap, KI 1, KI 2), pengetahuan (KI 3), keterampilan (KI 4).

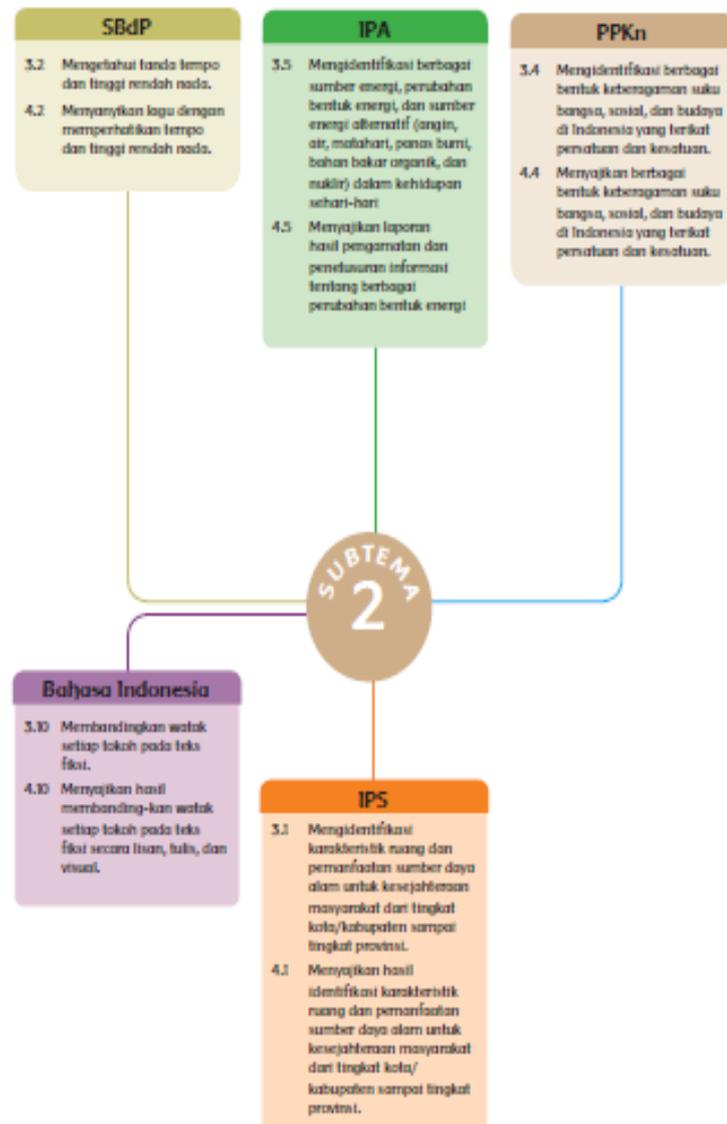
Kompetensi Dasar (KD)

E. Kosasih (2014, h.146) mengatakan bahwa “indicator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian suatu KD. Indicator juga berfungsi sebagai penanda ketercapaian suatu tujuan pembelajaran indicator diturunkan dari KD atau tujuan pembelajaran yang ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.”

Subtema 2:

Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Pemetaan Kompetensi Dasar



L. Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Hinda Faridah

Hinda Faridah mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Materi Bumi dan Alam Semesta”. (Penelitian tindakan kelas V SD Negeri Parungserab 2 Kabupaten Bandung). Masalah yang dihadapi peneliti adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKM yang ditetapkan. Guru seringkali mengabaikan proses pengalaman belajar. Aktifitas guru lebih dominan dari pada siswa akibatnya aktivitas dan hasil belajar siswa rendah.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, nilai rata-rata pada siklus I untuk *pre test* 66,20, *post test* 68,96, dan evaluasi akhir pembelajaran 67,75, nilai rata-rata hasil belajar pada siklus II lebih meningkat dari hasil sebelumnya yaitu untuk *pre test* 71,72, *post test* 84,4, dan pada evaluasi akhir pembelajaran 83,6. Selain itu aktivitas belajar siswa pun mengalami peningkatan dengan rentang skala presentase 0-100%, siklus I aktivitas belajar siswa memperoleh presentase 60% dan mengalami peningkatan di siklus II menjadi 91%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model *Problem Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

2. Hasil Penelitian Susilawati

Susilawati mahasiswa Universitas Pasundan Bandung melakukan penelitian dengan judul ”Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model *Problem Based Learning* tentang Teknologi Produksi”. (Penelitian Tindakan Kelas Ini Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gumuruh 02 Bandung). Masalah yang dihadapi peneliti adalah keaktifan siswa kelas IV khususnya masih rendah dan guru masih mendominasi pembelajaran sedangkan siswa masih pasif di dalam kelas serta tidak terpenuhinya KKM yang telah ditetapkan di Sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, diperoleh data bahwa dengan menggunakan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I presentase peningkatan

keaktifan siswa yang diperoleh sebesar 47% sedangkan pada siklus II presentasi peningkatan keaktifan siswa diperoleh 85,25%, terjadi peningkatan sebesar 38,25% sehingga termasuk kedalam kategori baik. Pada siklus I presentase peningkatan hasil belajar yang diperoleh 45,9%, sedangkan pada siklus II presentase peningkatan hasil belajar diperoleh 83,6%, terjadi peningkatan sebesar 37,7% sehingga termasuk kedalam kategori baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi produksi di kelas IV SD Negeri Gumuruh 02 Bandung.

M. Kerangka Pemikiran

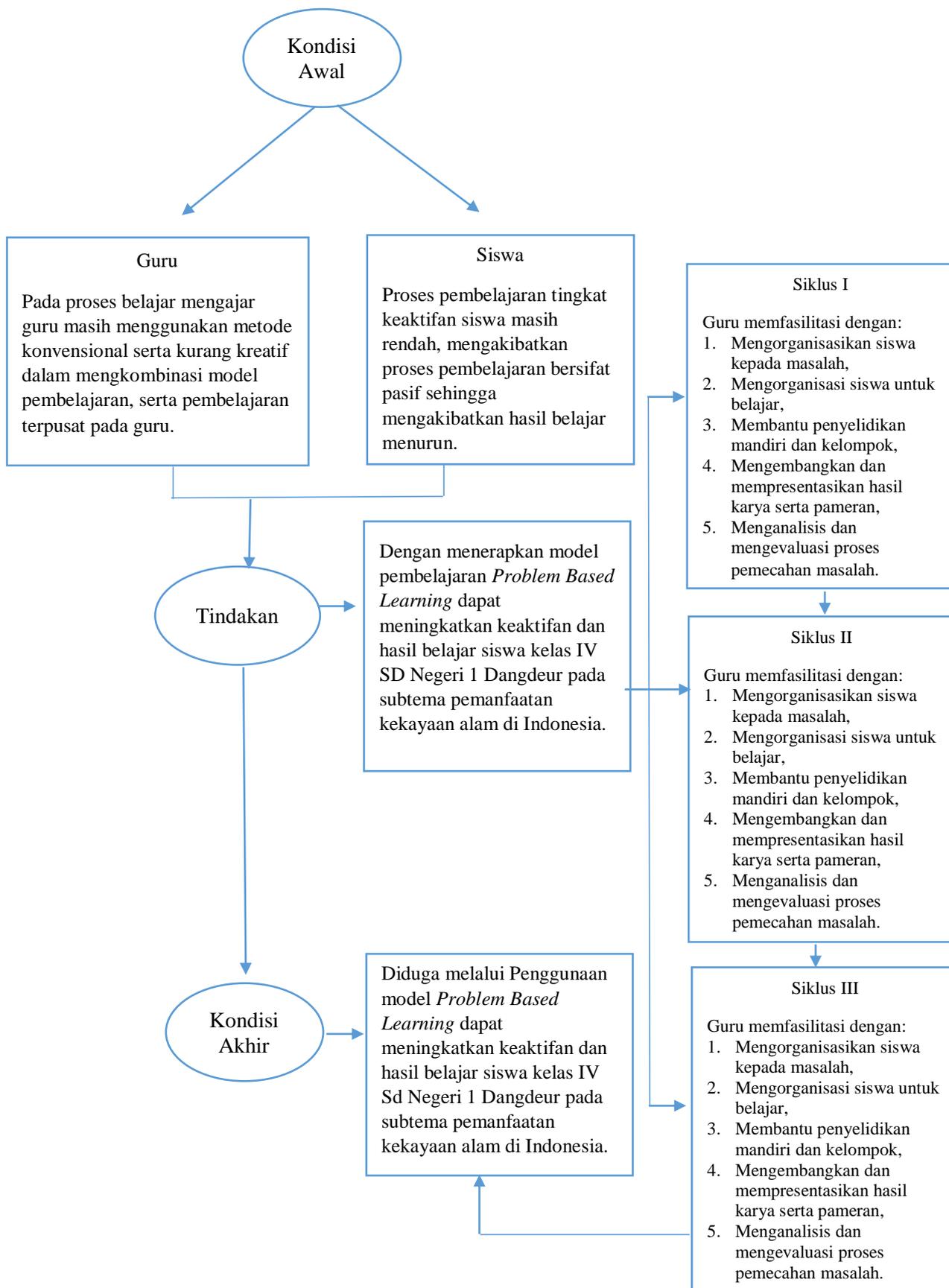
Model *Problem Based Learning* (PBL) diasumsikan dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna, dan siswa lebih memahami konsep pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) juga bisa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) diperkirakan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya siswa kelas IV. Penguasaan materi pembelajaran salah satunya dapat diukur dengan membentuk siswa menjadi kelompok dan diajak untuk bermain sambil belajar sehingga tidak akan merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa untuk aktif dalam memimpin, bekerjasama, dan berpendapat dalam kelompoknya sehingga timbul suasana belajar yang interaksinya tidak hanya dengan guru saja. Metode seperti ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Menurut Bern dan Erickson (2005:5 hlm. 39) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



N. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas, maka asumsi dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang merupakan model pemecahan masalah yang mengaitkan daya nalar pemahaman siswa ditimbang efektif diterapkan dalam peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Dangdeur Kecamatan Bungursari Kabupaten Purwakarta. *Problem Based Learning* merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran. Sesuai dengan menurut Bern dan Erickson (2005:5 hlm. 39) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
2. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* amatilah sesuai dengan usia siswa kelas IV SD, dimana siswa mampu memecahkan permasalahan melalui sebuah masalah nyata atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya sebagai fasilitator atau membimbing dan memberikan intruksi.

O. Hipotesis

Menurut Iqbal Hasan (Mahmud 2011, hlm.133) mengatakan hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya sehingga harus diuji secara empiris (hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran). Hipotesis juga merupakan proposisi yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia”.

Hipotesis di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan model *Problem Based Learning* (PBL) maka keaktifan dan hasil belajar siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
2. Jika pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
3. Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
4. Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka sikap percaya diri siswa kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
5. Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka sikap peduli siswa kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
6. Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka sikap tanggung jawab siswa kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
7. Jika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat meningkat.
8. Jika hambatan pembelajaran pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur dapat diatasi, maka keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat.
9. Jika upaya dalam mengatasi hambatan dapat diselesaikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD Negeri 1 Dangdeur pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat.