

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian teori

1. Belajar dan pembelajaran

a. Definisi Belajar

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252)

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Sedangkan *Pengertian Belajar* menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Pengertian Belajar yang dikemukakan oleh Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252), tersedia online: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 24 april 2017 pukul 11 52 wib.

Moh. Surya (1981:32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Pengertian Belajar yang dikemukakan oleh Moh. Surya (1981:32) tersedia online: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/> diakses pada tanggal 24 april 2017 pukul 11 52 wib.

Jadi, pada hakekatnya belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan *integrative* untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa ranah

kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Jenis jenis belajar

Menurut Gagne (1996: hlm 66) dalam buku Muhibbin Syah yang berjudul Psikologi Pendidikan mencatat ada delapan tipe belajar yaitu:

1. Belajar isyarat (*signal learning*).
2. Belajar stimulus respon. (*shaping*).
3. Belajar merantailkan (*chaining*).
4. Belajar asosiasi verbal (*verbal association*).
5. Belajar membedakan (*discrimination*).
6. Belajar konsep (*concept learning*).
7. Belajar dalil (*rule learning*).
8. Belajar memecahkan masalah (*problem solving*).

Dari delapan tipe belajar menurut pendapat Muhibbin Syah di atas, maka dapat penulis jelaskan secara sederhana.

Pertama, belajar isyarat (*signal learning*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan isyarat kepada muridnya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan.

Kedua, belajar stimulus respon adalah kondisi seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh muridnya. Guru memberi pertanyaan kemudian murid menjawab.

Ketiga, belajar merantailkan (*chaining*) adalah merupakan kegiatan belajar mengajar yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya.

Keempat, belajar asosiasi verbal (*verbal association*) adalah merupakan langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu. Contohnya adalah membuat prosedur dari praktek kayu.

Kelima, belajar membedakan (*discrimination*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar.

Keenam, belajar konsep (*concept learning*) adalah merupakan memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek, atau konsep dalam materi ajar.

Ketujuh, belajar dalil (*rule learning*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengulangi kesalahannya.

Kedelapan, belajar memecahkan masalah (*problem solving*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka mencari jawaban atau penyelesaian dari masalah tersebut.

c. Pembelajaran

1) Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari "*learning*" yang berasal dari kata belajar "*to learn*" pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa " pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil interaksi individu itu dengan lingkungannya."

Menurut Moh Surya (2014, hlm 111) Beberapa prinsip yang menjadi landasan pengertian tersebut adalah :

(a) Pertama, pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku cirinya sebagai berikut:

(1) Perubahan yang disadari. Artinya

- (2) Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan).
 - (3) Perubahan yang bersifat fungsional.
 - (4) Perubahan yang bersifat fositif.
 - (5) Perubahan yang bersifat aktif. Artinya,
 - (6) Perubahan yang bersifat permanen (menetap).
 - (7) Perubahan yang bertujuan dan terarah.
- (b) Kedua hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan.
 - (c) Ketiga, pembelajaran merupakan suatu proses.
 - (d) Keempat, proses pembelajaran terjadi karena ada yang mendorong dan ada tujuan yang ingin dicapai.
 - (e) Kelima, pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Diatas telah dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku. Pengertian ini mempunyai keterkaitan dengan pengertian lain yang juga menggambarkan adanya perubahan.

Menurut moh surya (2014, hlm 114) beberapa diantaranya dikemukakan berikut ini.

- 1) Belajar dan pertumbuhan, perkembangan, dan kematangan,
- 2) Pembelajaran dan menghafal
- 3) Pembelajaran dan latihan.
- 4) Pembelajaran dan studi
- 5) Pembelajaran dan berfikir

Pada dasarnya pembelajaran adalah perangkat sistematis dan berbasis penalaran sebagai kerangka kerja konseptual yang telah teruji secara empiris dalam memberikan penjelasan dan pemecahan ,asalah fenomena pembelajaran.

2) Peroses pembelajaran

Pembelajaran ialah peroses individu mengubahprilaku dalam mengubah upaya memenuhi kebutuhannya. Individu akan melakukan kegiatan belajar apabila ia menghadapi situasi kebutuhan dalam interaksi individu belajar? Pada dasarnya tidak semua kebutuhan mengharuskan individu belajar. Ada kebutuhan yang dapat dipenuhi dengan insting (*naluri*), misalnya bayi yang menangis karena lapar.

Menurut moch surya (2014, hlm116-117) menyimpulkan bahwa :

Peroses pembelajaran akan terjadi apabila individu memiliki kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi dengan insting atau kebiasaan. Adanya kebutuhan, akan mendorong individu untuk mengkaji perilaku yang ada dalam dirinya, apakah yang ada dapat memenuhi kebutuhan atau tidak. Apabila tidak, maka ia harus memperoleh perilaku yang baru dengan peroses pembelajaran. Secara keseluruhan, proses pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas .

Menurut moch surya (2014, hlm116-119) Ada enam peroses rangkaian aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

Pertama, individu merasa adanya kebutuhan dan melihat tujuan yang ingin dicapai

Kedua ,kesiapan (*readines*) individu untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan.

Ketiga. Pemahaman situasi, yaitu segala sesuatu yang ada di lingkungan individu dan mempunyai hubungan dengan aktivitas individu dalam memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya.

Keempat, menafsirkan situasi, yaitu bagaimana individu melihat kaitan berbagai aspek yang terdapat dalam situasi.

Kelima, individu melakukan aktivitas untuk memenuhikebutuhan dan mencapai tujuan sesuai dengan yang telah dirancangkannya dalam pase ketiga dan keempat.

Keenam, individu akan memperoleh umpan balik dari apa yang telah dilakukannya.

3) Hasil pembelajaran

Dengan memperhatikan pembelajaran sebagaimana telah dikemukakan terdahulu, maka hasil peroses pembelajaran ialah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari, dan sebagainya. Perilaku hasil pembelajaran secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif, dan motorik. Beberapa pakar menyebutkan adanya beberapa jenis perilaku sebagai hasil pembelajaran. Lidgren (1996) menyebutkan isi pembelajaran terdiri atas (1) kecakapan. (2) informasi, (3) pengertian, dan (4) sikap.

Menurut moch surya (2014 hlm 119): mengemukakan:

Dua pakar yang banyak memberikan kontribusi berkenaan dengan hasil pembelajaran adalah Benyamin bloom (1956) dan robert gagne (1957, 1977) yang kemudian menjadi rujukan dalam penerapan pembelajaran di dunia pendidikan. Pendapat Bloom yang dikenal dengan sebutan Taksonomi tujuan pendidikan Bloom menyebutkan ada tiga ranah perilaku sebagai tujuan dan hasil pembelajaran, yaitu (1) kognitif, (2) afektif (3) psikomotor.

Taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali dikembangkan oleh Benjamin S Bloom pada tahun 1956. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa *domain* (ranah kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi kembali kedalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya.

Menurut moch surya (2014, hlm120): Tujuan pendidikan dibagi kedalam tiga *domain*, yaitu sebagai berikut ini.

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), seperti berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir.
2. *affective domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psycomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin.

Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari perilaku laku yang sederhana sampai perilaku yang paling kompleks. Perilaku laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang paling rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai “pemahaman” yang berbeda tingkatan kedua juga diperlukan “pengetahuan” yang ada pada tingkatan pertama.

4) Model-model pembelajaran yang efektif

a) Prinsip-prinsip Kegiatan Pembelajaran yang efektif

- (1) Berpusat pada siswa
- (2) Belajar dengan melakukan
- (3) Mengembangkan kemampuan social
- (4) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah bertuhan
- (5) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
- (6) Mengembangkan kreativitas siswa
- (7) Mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi
- (8) Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik
- (9) Belajar sepanjang hayat perpaduan kompetensi, kerjasama dan solidaritas.

b) Panduan Prinsip-prinsip Kegiatan Pembelajaran yang efektif

- (1) Pembelajaran efektif bersifat eklektif
- (2) Pembelajaran efektif berkaitan langsung dengan keberhasilan pencapaian pengalaman belajar
- (3) Pembelajaran efektif menguatkan praktek dalam tindakan
- (4) Pembelajaran efektif mengintegrasikan komponen-komponen kurikulum inti
- (5) Pembelajaran efektif bersifat dinamis dan membangkitkan kegairahan
- (6) Pembelajaran efektif merupakan perpaduan antara seni dan ilmu tentang pengajaran
- (7) Pembelajaran efektif membutuhkan pemahaman komprehensif tentang siklus pembelajaran
- (8) Pembelajaran efektif dapat menemukan ekspresi terbaiknya ketika guru berkolaborasi untuk mengembangkan, mengimplementasikan dan menemukan bentuk praktek mengajar yang profesional

c) Variabel-variabel dalam memilih bentuk pembelajaran

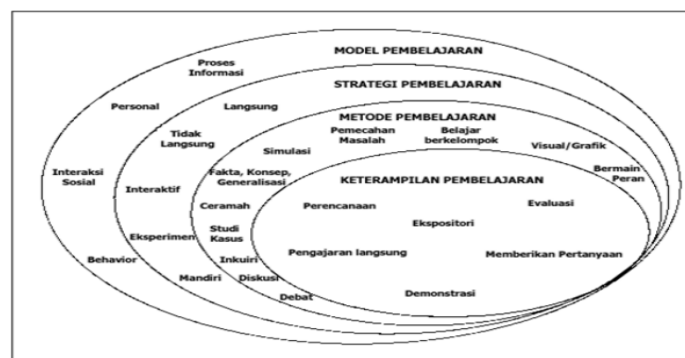
Sejumlah variabel sebaiknya dijadikan pertimbangan ketika guru menyeleksi model-model pembelajaran, strategi dan metode-metode yang akan digunakan.

Variabel tersebut diantaranya adalah:

- (1) Hasil dan pengalaman belajar siswa yang diinginkan
- (2) Urutan pembelajaran (sequence) yang selaras: deduktif atau induktif
- (3) Tingkat pilihan dan tanggung jawab siswa (degree)
- (4) Pola interaksi yang dimungkinkan
- (5) Keterbatasan praktik pembelajaran yang ada

Berikut adalah gambar dari kerangka kerja pengajaran

Gambar no. 1 Kerangka Kerja Pengajaran



d) Model-model Pembelajaran

Model menggambarkan tingkat terluas dari praktek pendidikan dan berisikan orientasi filosofi pembelajaran. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pengajaran, metode, keterampilan, dan aktivitas siswa untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran.

Joyce dan Weil (1986) mengidentifikasi empat model yakni:

- (1) Model proses informasi
- (2) Model personal
- (3) Model interaksi sosial
- (4) Model behavior

e) Strategi Pembelajaran

Dalam setiap model terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan. Menurut arti secara leksikal, strategi adalah rencana atau kebijakan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian strategi mengacu kepada pendekatan yang dapat dipakai oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran

Strategi dikelompokkan menjadi:

- 1) strategi langsung (direct)
- 2) strategi tidak langsung (indirect)
- 3) strategi interaktif (interactive)
- 4) strategi melalui pengalaman (experiential)
- 5) strategi mandiri (independent)

Gambar no. 2 Strategi Pengajaran



1) Strategi Pembelajaran Langsung

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, engajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi

.Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah

2) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung

Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan tinggi siswa dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis . Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (resource person). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuiri. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non cetak dan sumber-sumber manusia.

3) Strategi Pembelajaran Interaktif

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik

Seaman dan Fellenz (1989) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir.

Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif . Didalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama siswa secara berpasangan.

4) Strategi Belajar Melalui Pengalaman

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuensi induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar, dan bukan hasil belajar .Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh di dalam kelas dapat

digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

5) Strategi Belajar Mandiri

Strategi Belajar Mandiri merujuk kepada penggunaan metode-metode pembelajaran yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri dan perbaikan diri. Fokus strategi belajar mandiri ini adalah merencanakan belajar mandiri siswa di bawah bimbingan atau supervisi guru. Belajar mandiri menuntut siswa untuk bertanggungjawab dalam merencanakan dan menentukan kecepatan belajarnya

6) Metode-metode Pembelajaran

Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasikan lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas di mana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

7) Keterampilan-keterampilan Pembelajaran

Keterampilan merupakan perilaku pembelajaran yang sangat spesifik. Didalamnya terdapat teknik-teknik pembelajaran seperti teknik bertanya, diskusi, pembelajaran langsung, teknik menjelaskan dan mendemonstrasikan. Dalam keterampilan-keterampilan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan perencanaan yang dikembangkan guru, struktur dan fokus pembelajaran, serta pengelolaan pembelajaran.

f) Jenis Model-model Pembelajaran yang Efektif

a) Picture and Picture

Langkah-langkah pembelajaran:

- (a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- (b) Menyajikan materi sebagai pengantar
- (c) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- (d) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- (e) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan tersebut
- (f) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- (g) Kesimpulan/rangkuman

b) Number Heads Together (Kepala Bernomor) Spencer Kagan 1992

Langkah-langkah pembelajaran:

- (a) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- (b) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakan
- (c) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan/mengetahui jawabannya
- (d) Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melapor hasil kerjasama mereka
- (e) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- (f) Kesimpulan

c) Cooperative Script Skrip Kooperatif

Metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengkhitiskan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah Pembelajaran

- (a) Guru membagi siswa untuk berpasangan
- (b) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan

- (c) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- (d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar: (1) menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap,(2) membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- (e) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti di atas
- (f) Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru.
- (g) Penutup

d) Kepala bernomor Struktur (modifikasi dari model *number heads*)

Langkah-langkah Pembelajaran

- (a) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- (b) Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai. Misalnya siswa nomor satu bertugas mencatat soal, siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerjasama antar kelompok.
- (c) Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerjasama mereka
- (d) Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain
- (e) Kesimpulan

e) ***Student Teams Achievement Division (STAD) (Tim siswa kelompok prestasi, Slavin 1995)***

Langkah-langkah Pembelajaran

- (a) Membentuk kelompok yang anggotanya = 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku dan lain-lain)
- (b) Guru menyajikan pelajaran
- (c) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti
- (d) Guru member kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- (e) Memberi evaluasi
- (f) Kesimpulan

Model-model pembelajaran yang efektif Tersedia online di :
http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR. PEND. TEKNIK ARSITEKTUR/196609301997032-SRI_HANDAYANI/BahanAjarPerencanaanPemb_BUKUAJAR.pdf, diakses pada 26 April 2017 pukul 20: 14 Wib.

f) ***Problem Based Learning (PBL)***

Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Pemelajar pun harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah:

- (a) Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas

Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.

(b) Merumuskan masalah

Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.

(c) Menganalisis masalah

Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.

(d) Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis

Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.

(e) Memformulasikan tujuan pembelajaran

Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat

(d) Mencari informasi tambahan dari sumber lain

Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.

(e) Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

Tersedia online di <http://www.wawasanpendidikan.com/2016/01/Pengertian-Ciri-Ciri-Langkah-Langkah-dan-Kelebihan-serta-Kekurangan-Model-Pembelajaran-Problem-Based-Learning.html> diakses pada tanggal 26 april 2017 pukul 11 wib

g) Mind Mapping

Langkah-langkah Pembelajaran

- (a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- (b) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternative jawaban
- (c) Membentuk kelompok yang anggotanya 2 – 3 orang
- (d) Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternative jawaban hasil diskusi
- (e) Tiap kelompok (atau dilacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru
- (f) Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru member perbandingan sesuai konsep yang disediakan guru

d. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1) Pengertian Problem based learning

PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Bern dan Erickson (2001 hlm. 5) menegaskan bahwa PBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2011: hlm 68), PBL merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Dengan demikian PBL merupakan suatu model instruksional antara guru dengan peserta didik melalui pemecahan masalah berdasarkan pengalaman peserta didik itu sendiri. Peserta didik dalam PBL diberi kesempatan untuk mengembangkan

kemampuannya dalam berpikir. Sedangkan guru hanya berperan fasilitator, dalam hal ini memfasilitasi konstruksi dalam mengkolaborasi pengetahuan peserta didik. Diharapkan nantinya dengan model ini peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi berdasarkan pengalamannya.

Trianto (2011) *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* ISSN: 2339-1685 Vol.1, No.7, hal 721-731, Desember 2013 <http://jurnal.pasca.uns.ac.id> di akses pada tanggal 16 maret 2017 pukul 15.00 wib.

[11]. Menurut Bridges [11], model PBL diawali dengan penyajian masalah, kemudian siswa mencari dan menganalisis masalah tersebut melalui percobaan langsung atau kajian ilmiah. Melalui kegiatan tersebut aktivitas dan proses berpikir ilmiah siswa menjadi lebih logis, teratur, dan teliti sehingga mempermudah pemahaman konsep [12]. Model PBL dipilih karena mempunyai beberapa kelebihan, antara lain adalah: 1) Pemecahan masalah yang diberikan dapat menantang dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan suatu pengetahuan baru, 2) Pembelajaran dengan model PBL dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai siswa, 3) Model PBL dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan 4) Model PBL dapat memberikan kesempatan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam dunia nyata [4]

Bridges (2014) *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 3 No. 3 Hal. 66-75 SSN 2337-9995 jpk.pkimiauns@ymail.com

(Mohamad Nur, 2011). Pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) didasarkan pada prinsip bahwa masalah dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan ilmu baru. Masalah yang disajikan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami konsep yang diberikan. Problem Based Learning (PBL) dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan intelektual dan memberi kesempatan pada siswa untuk bertanggung jawab pada proses pembelajaran mandiri sekaligus mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Siswanto1), Maridi 2), dan Marjono3), 2012, *Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*, Volume 4, Nomor 2, Halaman 53-59.

Dari pengertian menurut para ahli di atas penulis merumuskan pengertian Pembelajaran berbasis masalah ialah pembelajaran yang dimulai dari suatu masalah untuk dipecahkan bersama kelompok sehingga dapat merangsang cara berfikir siswa yang kritis, dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran.

2) **Karakteristik *Problem Based Learning***

Menurut Arends (2008) dalam skripsi faridah, hasni, karakteristik pembelajaran dengan model PBL dicirikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang mengambang, yang berhubungan dengan kehidupan nyata.
2. Masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Siswa menyelesaikan masalah dengan penyelidikan secara autentik
4. Secara bersama-sama dalam kelompok kecil, siswa mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan.
5. Guru bertindak sebagai tutor dan fasilitator dalam pembelajaran.
6. Siswa bertanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang bervariasi, tidak hanya dari satu sumber saja.
7. Siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu. Produk dalam hal ini adalah berupa suatu program aksi.

Berdasarkan pendapat pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik PBL adalah pelibatan peserta didik secara berkelompok dan aktif dalam upaya eksplorasi pengetahuan dan pemecahan masalah menjadi syarat utama. Dalam prosesnya pembelajarannya guru hanya sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa karena penilaian dilakukan melalui performance siswa dalam mengerjakan tugas.

3) Ciri-ciri *Problem Based Learning*

Salah satu ciri khas dari *Problem Based Learning* (PBL) menurut Trianto (2007) adalah: Adanya kerja sama antar siswa. Adanya kerjasama akan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Siswanto¹⁾, Maridi²⁾, dan Marjono³⁾, 2012, *Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*, Volume 4, Nomor 2, Halaman 53-59.

4) Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014 h. 28) bahwa langkah-langkah model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut :

- a) Fase 1 : Mengorientasikan siswa pada masalah
Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting di mana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa. Serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran.
- b) Fase 2 : Mengorganisasikan siswa untuk mendefinisikan masalah
Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong siswa belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa di mana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.
- c) Fase 3 : Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok
Penyelidikan adalah inti dari PBL. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan.

Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

- d) Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan memamerkannya
Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan hasil karya dan pameran. Hasil karya lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu video tape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan hasil karya sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.
- e) Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Langkah ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Semua pembelajar harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah (Trianto, 2007) sebagai berikut :

1. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas
Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.
2. Merumuskan masalah
Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.
3. Menganalisis masalah
Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.
4. Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis
Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.
5. Memformulasikan tujuan pembelajaran

Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat

6. Mencari informasi tambahan dari sumber lain
Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.
7. Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang mana masing-masing kelompok akan memecahkan suatu masalah. Siswa diorientasikan pada masalah dan diorganisasikan untuk mendefinisikan masalah. Pada dasarnya setiap situasi permasalahan memerlukan teknik yang berbeda namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Kemudian Siswa dikembangkan untuk menyajikan hasil karya dan memamerkannya, terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dengan adanya tugas kelompok diharapkan dapat memacu siswa untuk bekerjasama, saling menghargai pendapat teman, saling membantu satu sama lain dalam mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sehingga hasil belajar pun dapat meningkat.

Tabel 2.1

Tahapan pembelajaran dengan strategi PBL.

(Sumber Rusmono (2014 hlm 23))

Tahap pembelajaran	Prilaku Guru
<p>Tahap 1: Mengorganisasikan siswa kepada masalah</p>	<p>Guru mrnginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalamkegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.</p>

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, mencari penjelasan, dan solusi
Tahap 4 : mengembangkan dan mempersentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya sesuai 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.

5) Penilaian model *Problem Based Learning*

Menurut E.kosasih (2014, hlm. 96) dalam skripsi, wulan agustian, puput, (2015) penilaian untuk model ini tidak lepas dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Penilaian terhadap aspek-aspek tersebut dilakukan selama proses ataupun pada akhir pembelajaran.

1) Aspek afektif

Penilaian aspek ini dilakukan selama proses pembelajaran. Adapun macam afeksi yang dinilai disesuaikan dengan KI-1 dan KI-2 yang relevan. Penilaian bisa dilakukan oleh siswa itu sendiri, teman sejawat, atau dilakukan oleh guru.

2) Aspek kognitif

Penilaian aspek kognitif dapat dilakukan selama proses ataupun pada akhir kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa bisa dinilai penguasaannya pada materi tertentu, ketika berdiskusi atau mengemukakan pendapat-pendapatnya dalam memecahkan permasalahan-permasalahan. Kognisi siswa juga diukur secara khusus paa

akhir pembelajaran berupa tes formatif dengan soal-soal isian, uraian, pilihan ganda, dan bentuk-bentuk lainnya. Soal-soal itu harus tetap mengacu pada indikator pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur wawasan siswa di dalam memecahkan suatu masalah.

3) Aspek Psikomotor

Aspek ini dilakukan selama proses pembelajaran. Dengan cara demikian guru akan memperoleh data tentang kemampuan siswa secara nyata (*autentik*). Adapun aspek-aspek yang perlu dinilai mengacu pada indikator yang dirumuskan sebelumnya. Jenis penilaiannya dapat berupa unjuk kerja (*performans*). Penilaian praktik, penilaian proyek atau portofolio.

wulan agustian, puput, (2015). *Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk menumbuhkan sikap teliti dan percaya diri serta meningkatkan hasil belajar siswa*. Skripsi prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fkip UNPAS: tidak diterbitkan.

6) Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model PBL dipilih karena mempunyai beberapa kelebihan, antara lain adalah:

- 1) Pemecahan masalah yang diberikan dapat menantang dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan suatu pengetahuan baru,
- 2) Pembelajaran dengan model PBL dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai siswa,
- 3) Model PBL dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan
- 4) Model PBL dapat memberikan kesempatan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam dunia nyata .

Ratna Rosidah Tri Wasonowati, Tri Redjeki, dan Sri Retno Dwi Ariani, 2004 *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Hukum - Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa Sma Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*, Vol. 3 No. 3, hlm 68.

7) Kekurangan Model Problem Based Learning

- 1) Waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan model PBL cukup lama.
- 2) Kemungkinan timbul penyimpangan dari pokok persoalan, karena permasalahan diberikan diawal pelajaran sehingga siswa belum paham dengan materi pelajaran.

8) Peran guru dalam model Problem Based Learning

Salah satu peran guru dalam strategi pembelajaran dengan PBL adalah membuat RENCANA pembelajaran (RPP), RPP dalam strategi pembelajaran dengan PBL disarankan Mohamad Nur dalam skripsi Faridah, Hasni berisi :

Tujuan, (2) Standar (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar); (3) prosedur yang berisi atas : (a) mengorganisasikan siswa pada situasi masalah, (b) mengorganisasikan siswa untuk penyelesaian, (c) membantu penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan mempersentasikan karya dan pameran. (d) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah; dan (e) asesmen pembelajaran siswa. Selanjutnya, untuk melaksanakan pembelajaran dengan strategi pembelajaran PBL,

e. Sikap Kerjasama

1) Pengertian Kerjasama

Kerjasama adalah upaya umum manusia yang saling mempengaruhi berbagai macam instruksional, menghargai perbedaan, dan memunculkan ide-ide baru dan mampu menyelesaikan suatu masalah secara bersama-sama.

Menurut Zainudin pengertian kerjasama adalah :

Seseorang yang memiliki kepedulian dengan orang lain, atau sekelompok orang sehingga membentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan seluruh anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi adanya norma yang berlaku.

Menurut Pamudji kerja sama adalah :

Pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama.

Kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama (Soekanto, 1990).

Pengertian kerja sama diatas tersedia online di : [<http://www.informasi-pendidikan.com/2015/12/pengertian-bimbingan-dan-kerjasama.html>] diakses tanggal 18 maret 2017 pukul 07.40 wib]

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kerjasama adalah usaha yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang sama dan mendapatkan hasil yang lebih cepat dan lebih baik. Kerja sama akan lebih baik apabila semua anggota tahu dan faham dengan apa yang ditugaskan kepadanya,

2) Faktor Pendorong dan Penghambat Kerjasama

Menurut Moekjizat dalam bukunya (2002, hlm. 25) agar terjalin kerjasama yang mantap dari masing-masing anggota suatu kelompok maka perlu diperhatikan beberapa hal yang dapat mendukung kerjasama, antara lain :

- a) Masing-masing pihak harus sadar dan mengakui kemampuan masing-masing. Masing-masing pihak yang akan kerjasama harus mengerti dan memahami akan masalah yang dihadapi.
- b) Masing-masing pihak yang bekerjasama perlu berkomunikasi.
- c) Pihak yang bekerjasama perlu peka terhadap pihak lain dalam arti mengerti kesulitan dan kelemahan orang lain.
- d) Meskipun semua pihak harus memberi sesuai dengan kemampuan, tetapi agar semuanya itu dapat berdaya hasil dan berhasil guna, perlu ada pengaturan, yaitu koordinasi yang mantap.
- e) Keterbukaan dan Melibatkan orang lain.

Keberhasilan tugas dalam tim akan tercapai bila setiap orang bersedia bekerja dan memberikan yang terbaik sebagai bagian dari tim, syarat menjadi anggota tim yang baik adalah :

- 1) Mengerti tujuan yang baik.
- 2) Memiliki rasa saling bergantung serta membutuhkan dan saling memiliki.
- 3) Menerapkan bakat dan pengetahuannya untuk sasaran tim
- 4) Dapat bekerja secara terbuka
- 5) Menguasai materi (termasuk materi ajar) dengan baik
- 6) Dapat mengekspresikan gagasan, opini, dan ketidaksepakatan.
- 7) Mengerti sudut pandang satu dengan yang lain.
- 8) Mengembangkan keterampilan dan menerapkan pada pekerjaan.
- 9) Mengakui bahwa konflik adalah suatu hal yang normal.
- 10) Berpartisipasi dalam keputusan tim.

Namun di samping itu ada sejumlah faktor yang dapat menghambat kepaduan sebuah tim, yaitu :

- 1) Ketidaksamaan tujuan
- 2) Banyaknya jumlah anggota tim
- 3) Pengalaman yang tidak menyenangkan dengan tim
- 4) Persaingan dalam anggota tim
- 5) Dominasi peran kepemimpinan dalam tim

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendorong terjadinya kerjasama adalah komunikasi yang baik dengan sesama anggota kelompok, masing-masing pihak harus mengerti dan memahami masalah yang dihadapi adanya timbal balik di antara individu dengan sesama kelompok, adanya kepentingan mencapai tujuan yang sama, agar tercipta kekompakan dan keharmonisan dalam menjalin kerjasama di antara individu.

f. Hasil belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda menurut Reigeluth sebagaimana dikutip Keller adalah merupakan hasil belajar. Akibat ini dapat berupa akibat yang disengaja dirancang, karena itu ia merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu.

Snelbeker (1974 : hlm 12) dalam skripsi faridah, hasni mengatakan bahwa :

Perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Hasil belajar, menurut Bloom, (1996 : hlm35) dalam skripsi faridah, hasni. Mengatakan bahwa.

merupakan perbuatan perilaku yang memiliki tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku manipulatif fisik tertentu .

Anderson dan Krathwohl (2001 :28-29) dalam skripsi Faridah, Hasni menyebut bahwa :

Ranah kognitif dari taksonomi Bloom merevisi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses kognitif terdiri atas enam tingkatan : (1) ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis (5) evaluasi, dan (6) menciptakan. Sedangkan dimensi pengetahuan terdiri atas empat tingkatan, yaitu (1) pengetahuan faktual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan prosedural, dan (4) pengetahuan metakognitif.

Dari hasil revisi terlihat bahwa Anderson dan Krathwohl membagi taksonominya menjadi dua dimensi (proses kognitif dan pengetahuan) yang sebelumnya menurut Bloom hanya satu dimensi kognitif saja. Selain itu, pada dimensi proses kognitif ada perbedaannya dengan Bloom, yaitu dimensi pertama (ingatan sebelumnya pengetahuan), dimensi kelima (evaluasi sebelumnya sintesis), dan dimensi keenam (menciptakan sebelum evaluasi). Sedangkan pada dimensi pengetahuan (sebelumnya ada pada tingkat pertama kawasan kognitif), Anderson dan Krathwohl membaginya menjadi empat tingkatan, yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif.

Pengetahuan faktual menurutnya, terdiri atas elemen-elemen mendasar yang digunakan pakar dalam mengkomunikasikan disiplin ilmunya, memahaminya dan mengorganisasikannya secara sistematis. Dua subtipe pengetahuan faktual adalah pengetahuan terminologi dan pengetahuan mengenai rincian-rincian spesifik. Sedangkan pengetahuan konseptual adalah pengetahuan tentang kategori-kategori dan klasifikasi-klasifikasi serta hubungan diantara keduanya, yaitu dengan bentuk-bentuk pengetahuan yang terorganisir dan lebih kompleks. Tiga subtipe pengetahuan konseptual adalah pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori-kategori, pengetahuan mengenai prinsip-prinsip generalisasi, pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.

Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu, mungkin menyelesaikan latihan-latihan yang rutin untuk menyelesaikan masalah. Tiga sub tipe pengetahuan prosedural adalah pengetahuan mengenai keterampilan khusus, algoritma-algoritma, pengetahuan mengenai metode dan teknik khusus subjek, dan pengetahuan mengenai kriteria ketika akan menggunakan prosedur yang sesuai.

Pengetahuan meta-kognitif adalah pengetahuan mengenai pengertian seseorang misalnya bagaimana membuat siswa lebih menyadari dan bertanggungjawab akan pengetahuannya sendiri. Tiga sub tipe pengetahuan meta-kognitif adalah pengetahuan strategis, pengetahuan kondisional dan kontekstual, dan pengetahuan diri. Contoh pengetahuan diri, seperti pengetahuan dimana seseorang dianggap cakap dalam beberapa bidang pekerjaan, tetapi tidak cakap dibidang pekerjaan lainnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

2) **Faktor yang memengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa) menjadi bagian yang penting dalam mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajarannya.

Dikemukakan oleh Wasliman dalam Rhodiah (2015, hlm. 38), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

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

1) Faktor internal (dari dalam diri siswa)

Sudjana (2011, hlm, 39) dalam mengemukakan bahwa faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Clark dalam Sudjana (2011, h.30) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Disamping kemampuan yang dimiliki siswa, ada juga faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2) faktor eksternal (dari luar diri siswa)

menurut Sudjana (2011, hlm.40) salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Sugihartono (2007, hlm.76) faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

3) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Fitri dalam Skripsi Hasni Farida Rahman (2016, hlm. 32) Ada beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas diantaranya yaitu:

- 1) Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa
- 2) Meningkatkan Konsentrasi
- 3) Meningkatkan Motivasi Belajar
- 4) Menggunakan Strategi Belajar

Dari pemaparan di atas penulis menjelaskan apa yang disebutkan secara deskripsi. Yang pertama persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan di mana tempat mereka belajar.

Motivasi sangatlah penting. Ini sudah dijelaskan pada artikel cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak akan ada keberhasilan belajar diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Pengajar dapat mengupayakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

Pengajar bisa juga harus membantu siswa agar bisa dan terampil menggunakan berbagai strategi belajar yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pelajaran akan memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga strateginya juga berbeda pula. Berikan tips kepada siswa agar dapat menguasai pelajaran dengan baik. Tentu setiap pelajaran memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri-sendiri dan memerlukan strategi-strategi khusus untuk mempelajarinya. Misalnya, penguasaan belajar mata pelajaran Matematika akan berbeda dengan pelajaran Bahasa Indonesia.

g. Analisis dan Pengembangan Tema Makananku Sehat dan Bergizi.

Ruang lingkup pembelajaran tematik di sekolah dasar secara umum meliputi dua aspek yaitu ruang lingkup keterpaduan dan prosesnya yang mencakup. a) keterpaduan dalam mapel (integrasi vertikal) bersifat intradisipliner, b) keterpaduan antarmapel (integrasi horizontal) yang bersifat multidisipliner dan interdisipliner, c) keterpaduan luar mapel (transdisipliner) yang bersifat berbasis konteks melalui observasi.

(Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013, 2014 hlm. 10)

Berikut daftar tabel standar kompetensi lulusan dan Kompetensi Inti Kelas IV

1) Standar Kompetensi Lulusan kelas IV

Domain	SD/MI
SIKAP	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
PENGETAHUAN	Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
SIKAP	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya

Tabel 2.1 Standar Kompetensi Lulusan kelas IV

2) Kompetensi inti Kelas IV

Kompetensi inti kelas IV adalah :

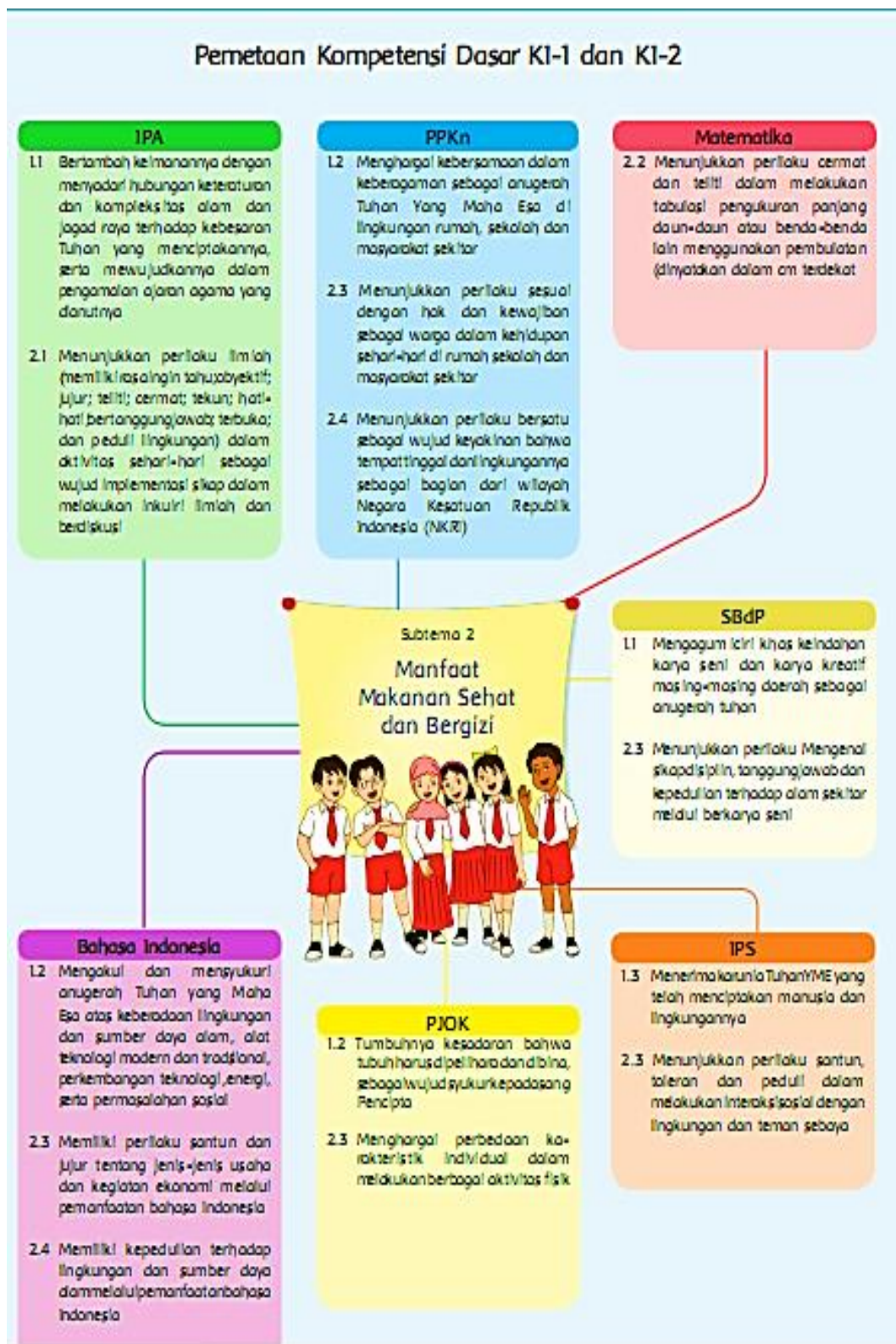
- (1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- (2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan 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

3) Pemetaan KI-1 dan KI-2 Tema makananku sehat dan bergizi

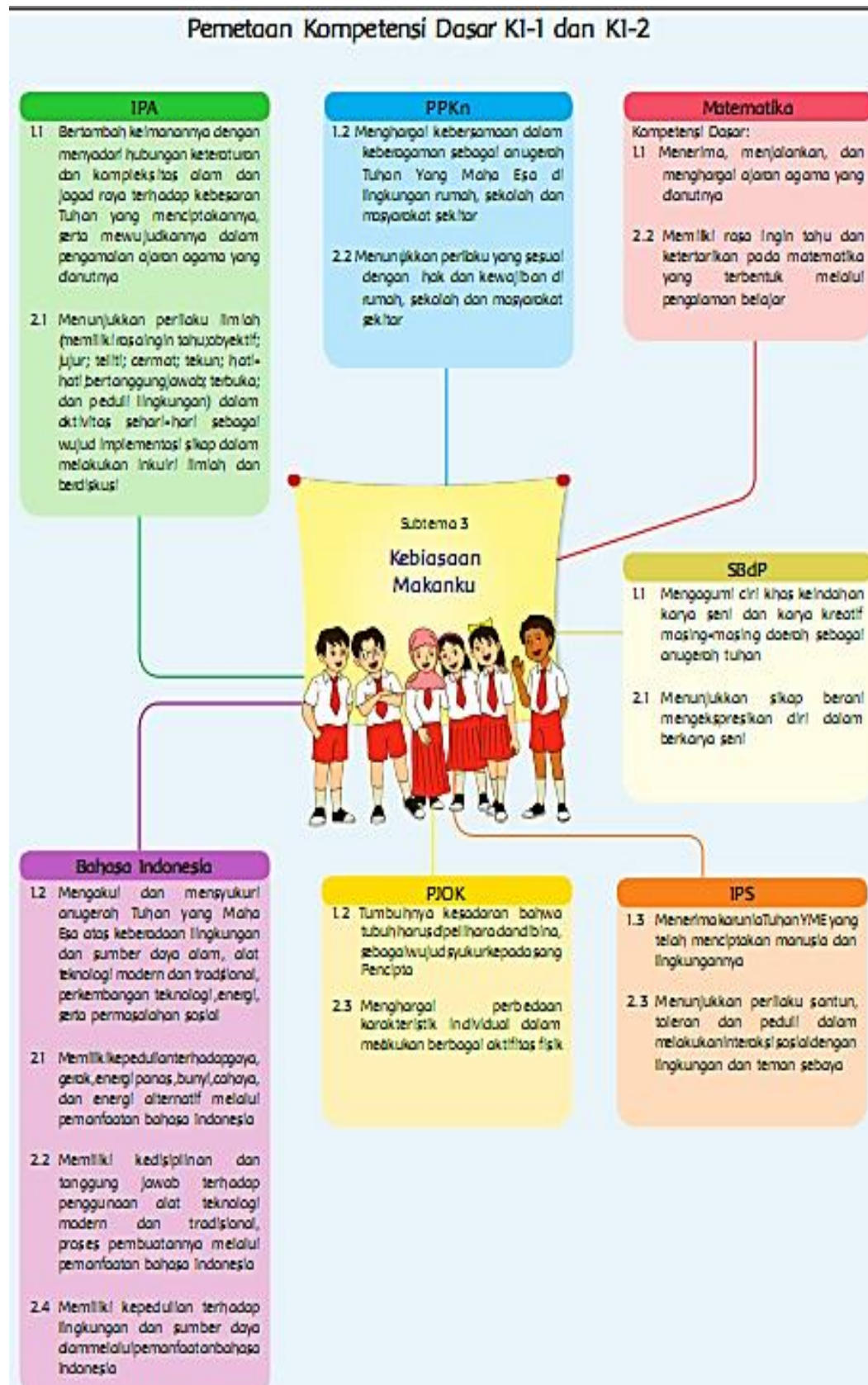
a. Pemetaan KI-1 dan KI-2 subtema makananku sehat dan bergizi



- b. Pemetaan KI-1 dan KI-2 subtema manfaat makanan sehat dan bergizi.

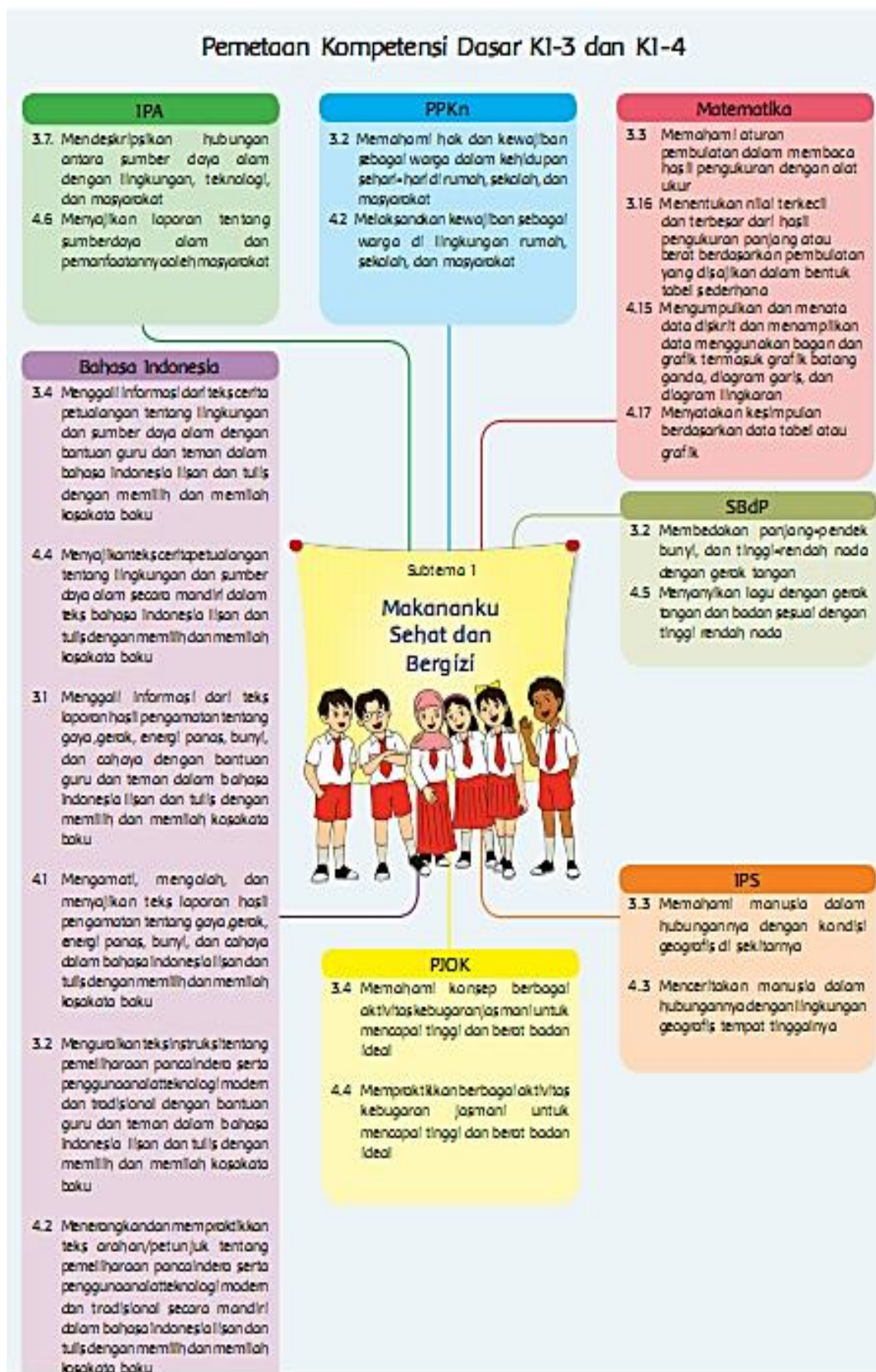


c. Pemetaan KI-1 dan KI-2 subtema kebiasaan makananku.

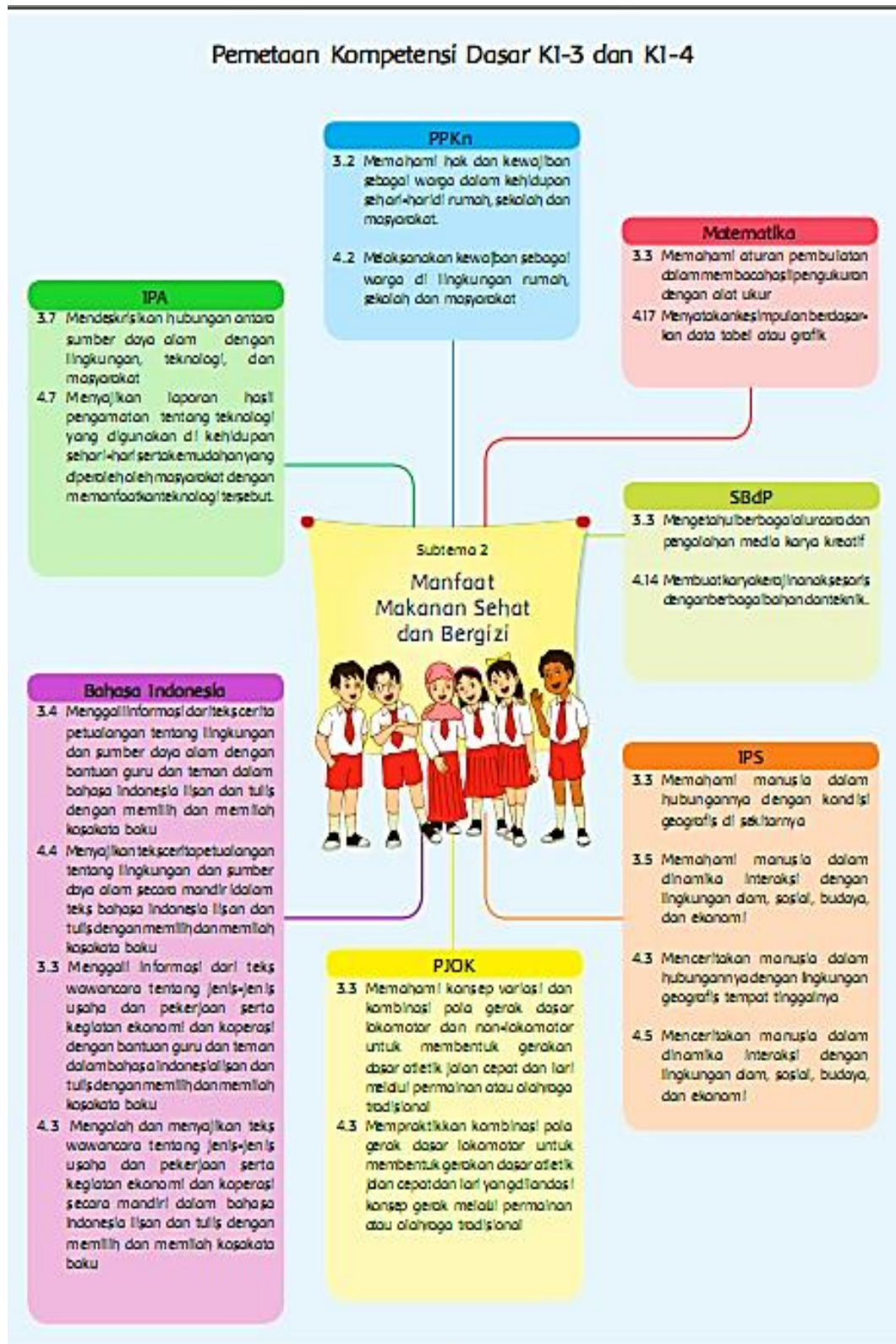


4) Pemetaan KI-3 dan KI-4 tema makananku sehat dan bergizi

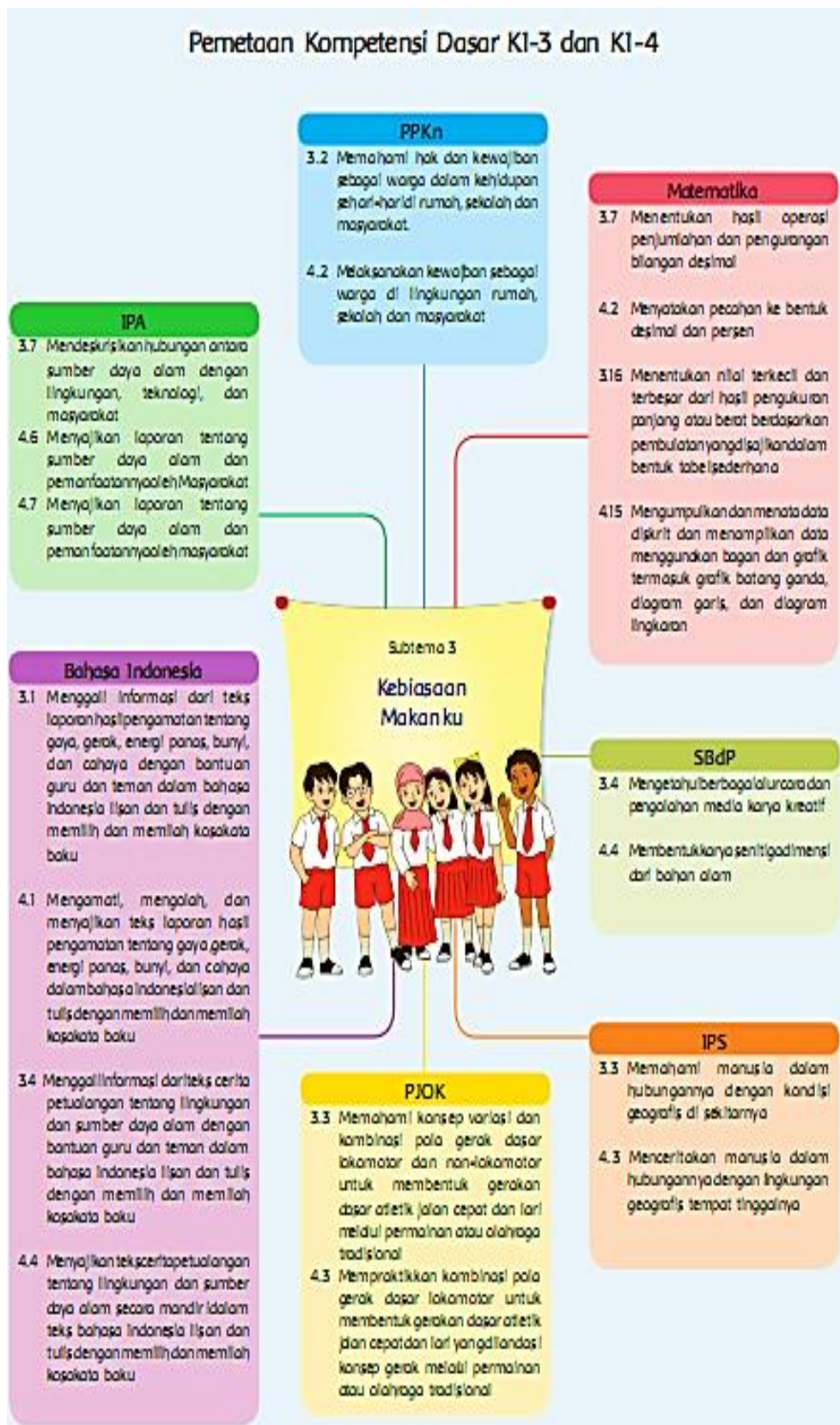
a) Pemetaan KI-3 dan KI-4 Subtema makananku sehat dan bergizi



- b) Pemetaan KI-3 dan KI-4 Subtema manfaat makanan sehat dan bergizi



c) Pemetaan KI-3 dan KI-4 Subtema kebiasaan makananku



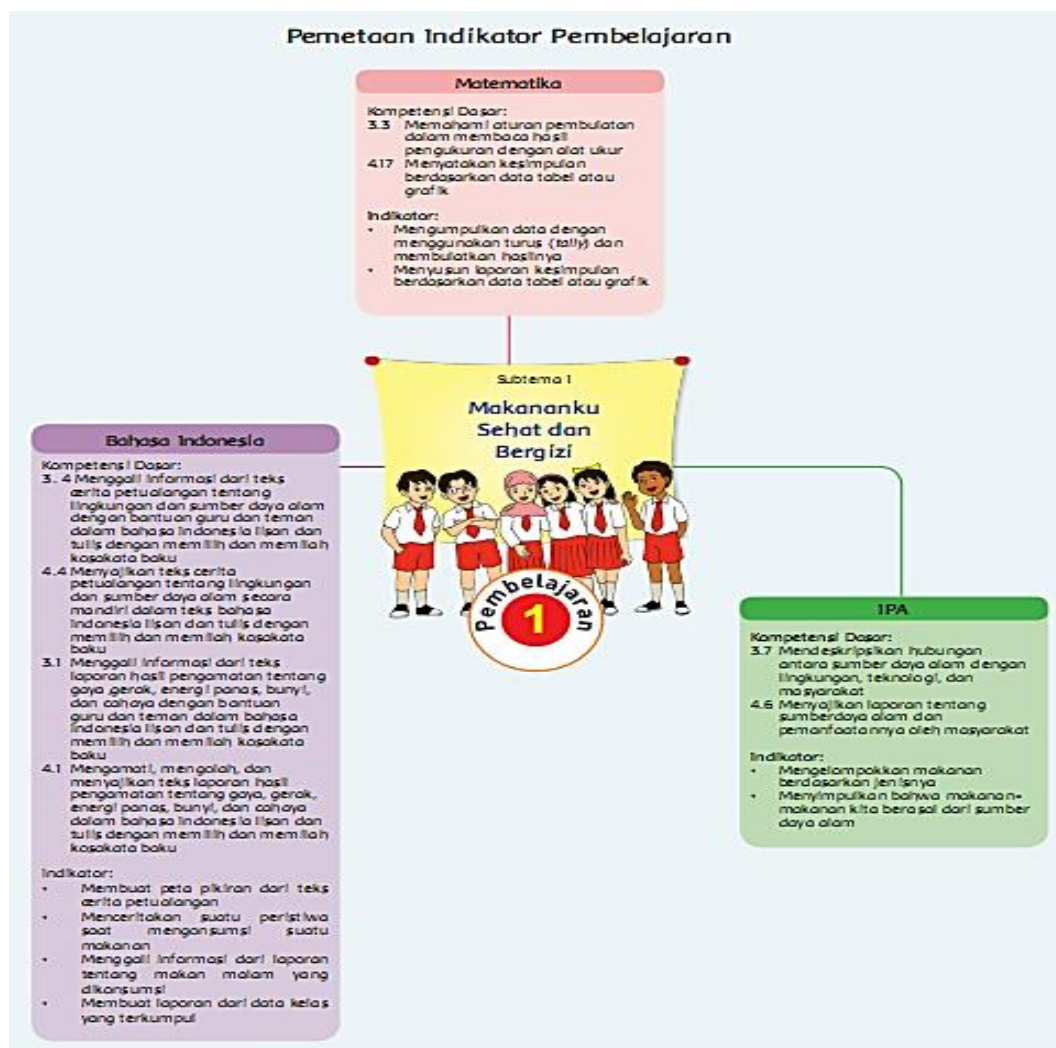
5) Lingkup pembelajaran kurikulum 2013 tema makananku sehat dan bergizi

a) Ruang lingkup pembelajaran dan pemetaan indikator subtema makananku sehat dan bergizi adalah

(1) Pembelajaran 1

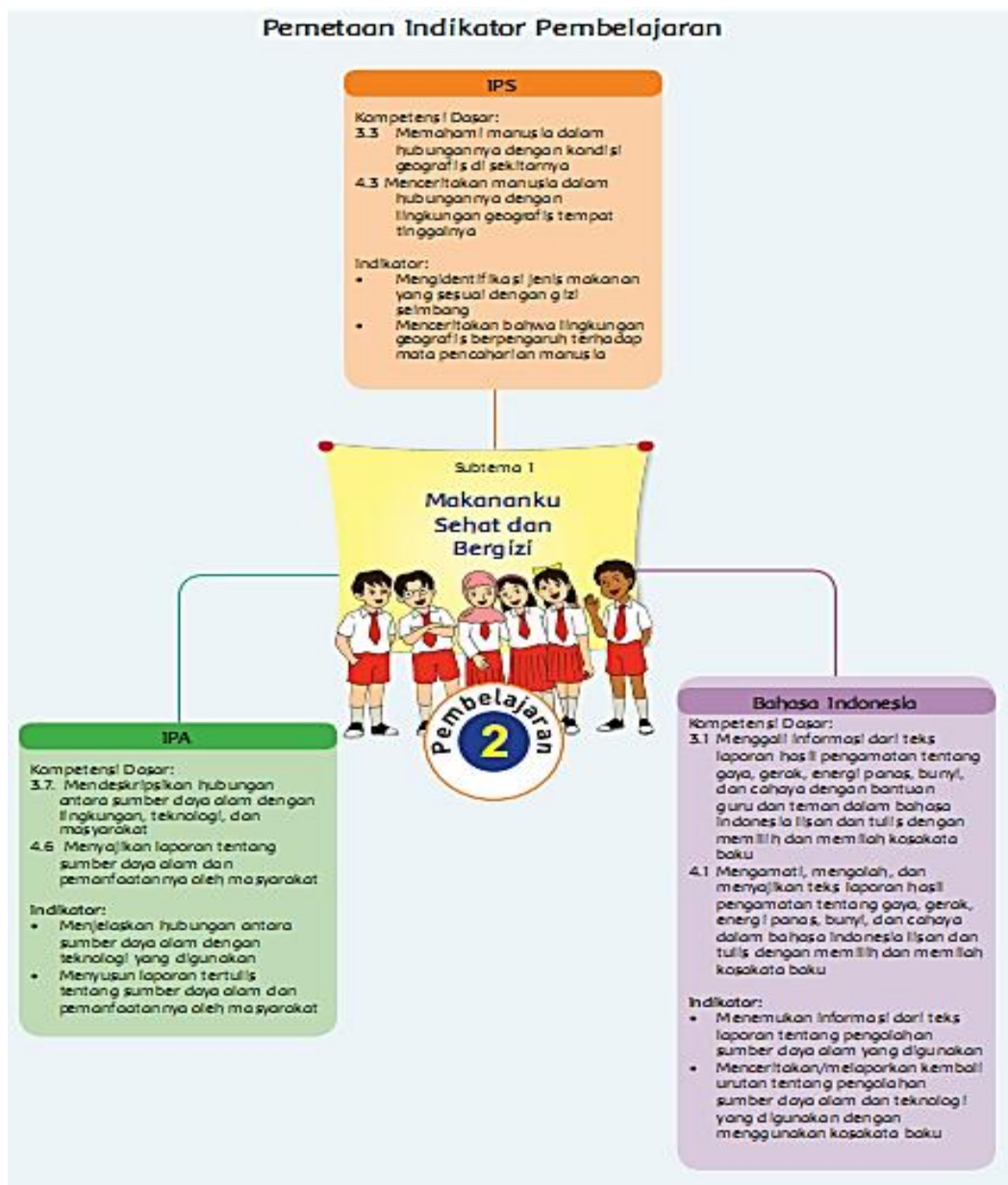
Kegiatan pembelajarannya yaitu Membaca teks ,Bekerja kelompok, Mengumpulkan dan mengolah data, Membuat laporan, kompetensi yang dikembangkan nya adalah Sikap: Teliti, menghargai, percaya diri, bekerja sama, kerapian. Pengetahuan: Cara mengumpulkan dan mengolah data, laporan. Keterampilan: Membaca, mengolah data.

Pemetaan Indikator Pembelajaran



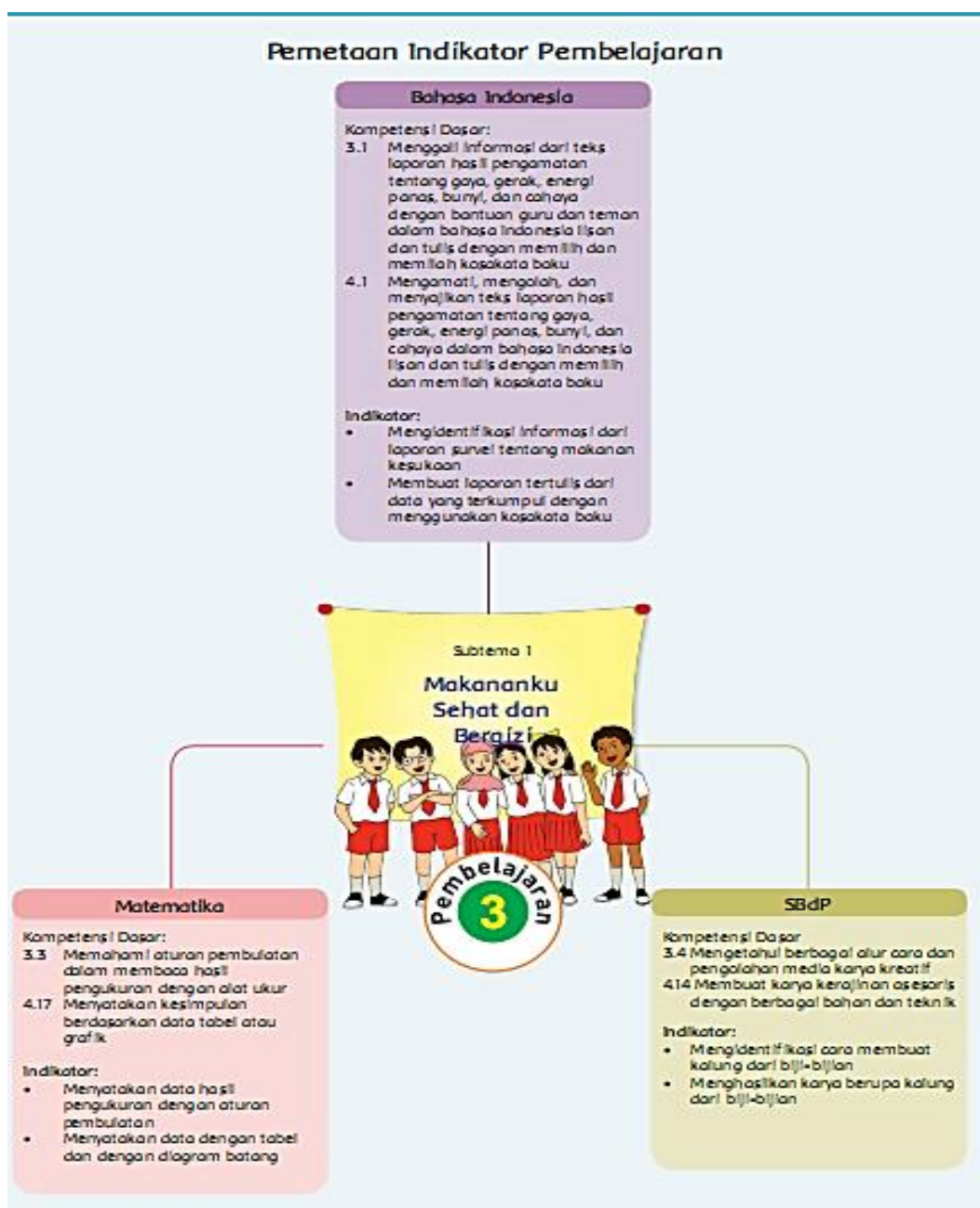
(2) Pembelajaran 2

Kegiatan pembelajarannya adalah Mengenal pengelompokan makanan, mengenal asal daerah makanan tertentu, menghubungkan antara sumber daya alam, lingkungan, dan masyarakat, Berdiskusi tentang salah satu pengolahan makanan, membuat laporan. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Menghargai, bekerja sama. Pengetahuan: Jenis sumber daya alam, wilayah, dan kondisi masyarakat, cara membuat tempe, laporan. Keterampilan: Mengoneksikan, berdiskusi. Pemetaan indikator pembelajaran



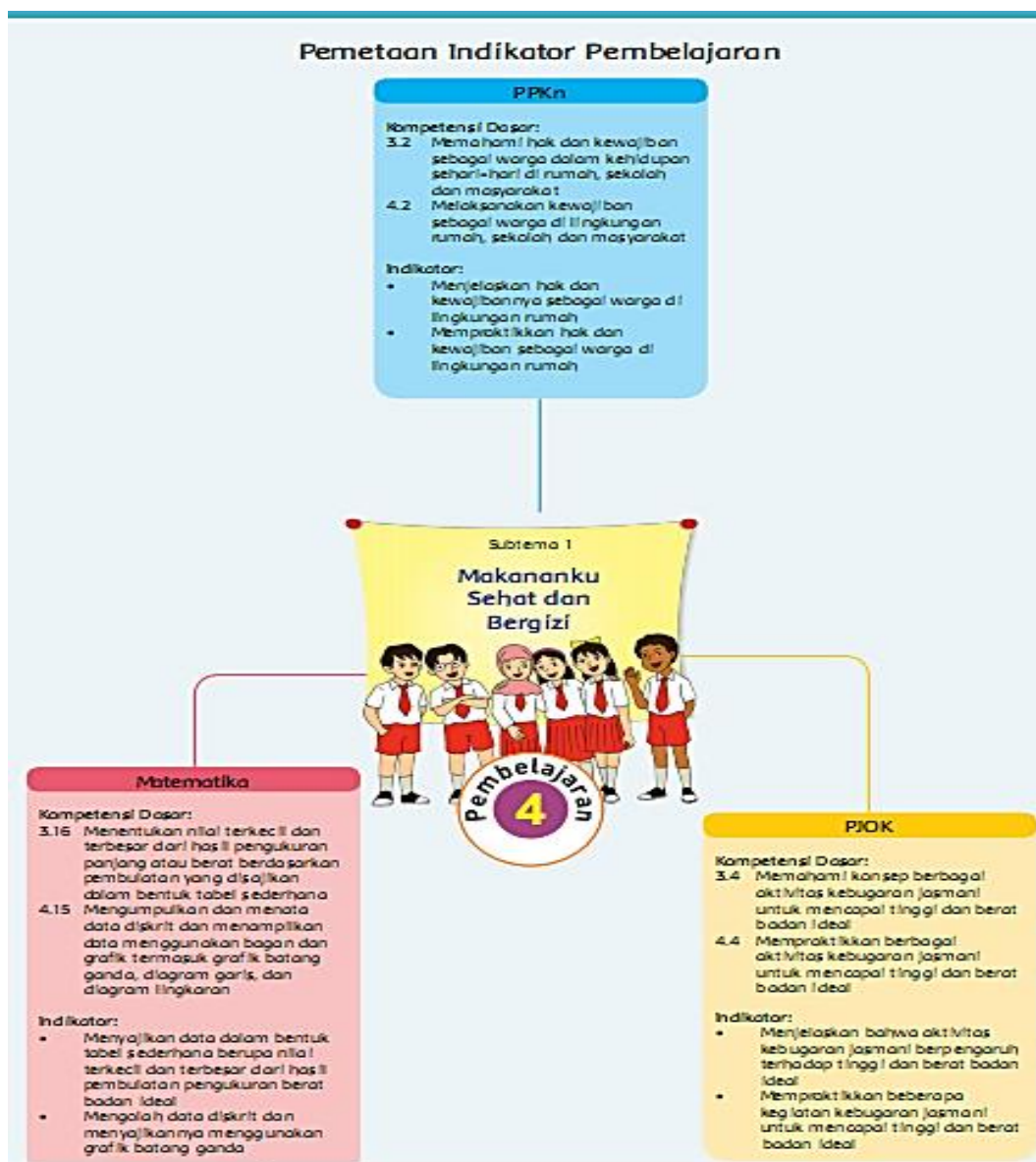
(3) Pembelajaran 3

Kegiatan pembelajarannya adalah Bereksplorasi dengan grafik batang, bereksplorasi dengan data, melakukan pembulatan ,berkreasi dengan biji-bijian. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Menghargai, teliti, kreatif. Pengetahuan: Grafik batang, data, pembulatan bilangan, cara membuat kalung. Keterampilan: Membuat grafik batang, mengolah data, membuat kalung. Pemetaan indikator pembelajaran



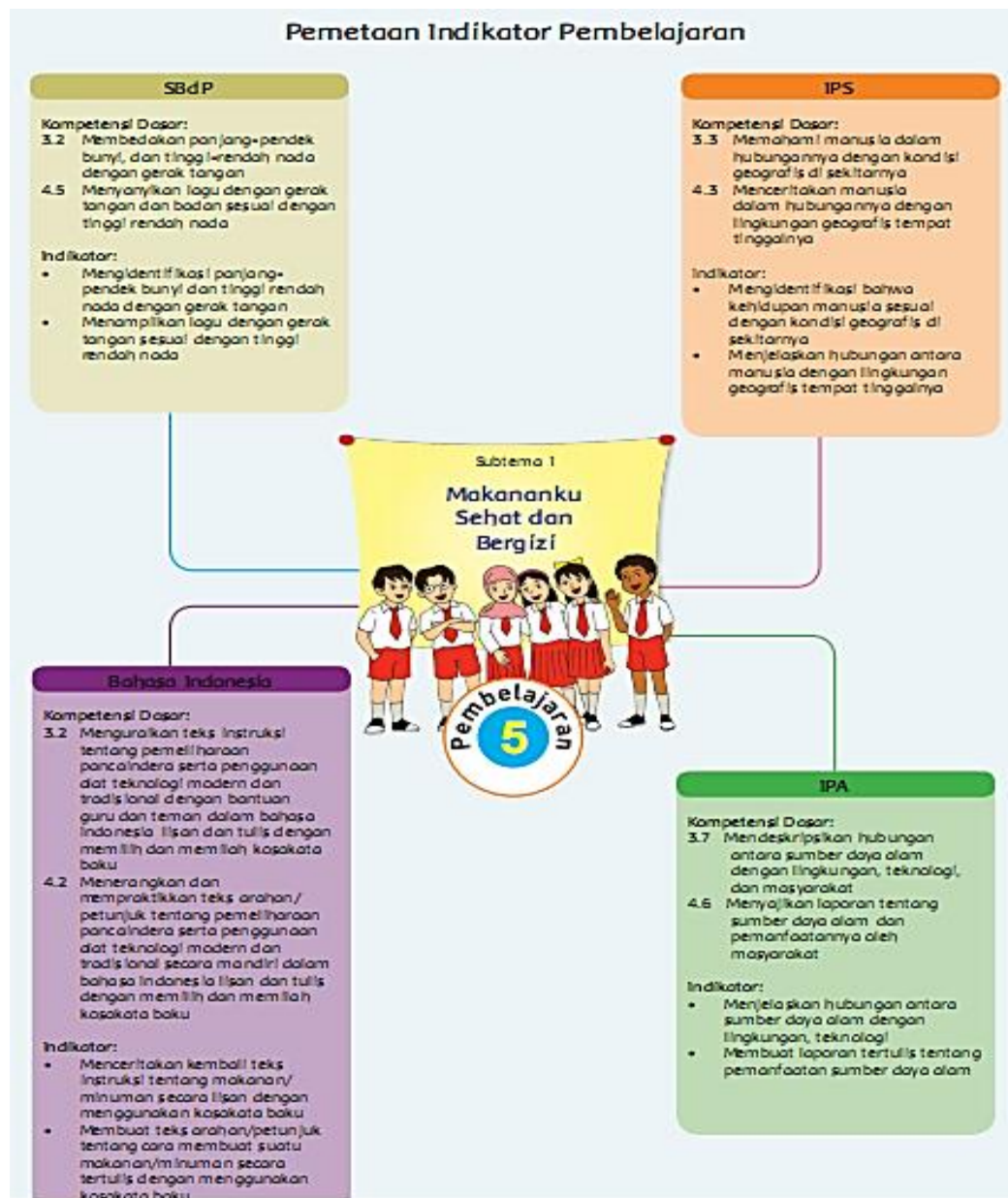
(4) Pembelajaran 4

Kegiatan pembelajarannya adalah mengenal pentingnya tinggi dan berat badan Ideal, berlatih menghitung berat badan ideal, membuat grafik batang ganda berlatih olahraga untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kompetensi yang dikembangkannya adalah: Sikap: Menghargai, teliti, bekerja sama, sportif Pengetahuan: Pentingnya tinggi dan berat badan ideal, kegunaan grafik batang ganda, cara meningkatkan kebugaran tubuh Keterampilan: Menghitung berat badan ideal, membuat grafik, olahraga. Pemetaan kompetensi dasar



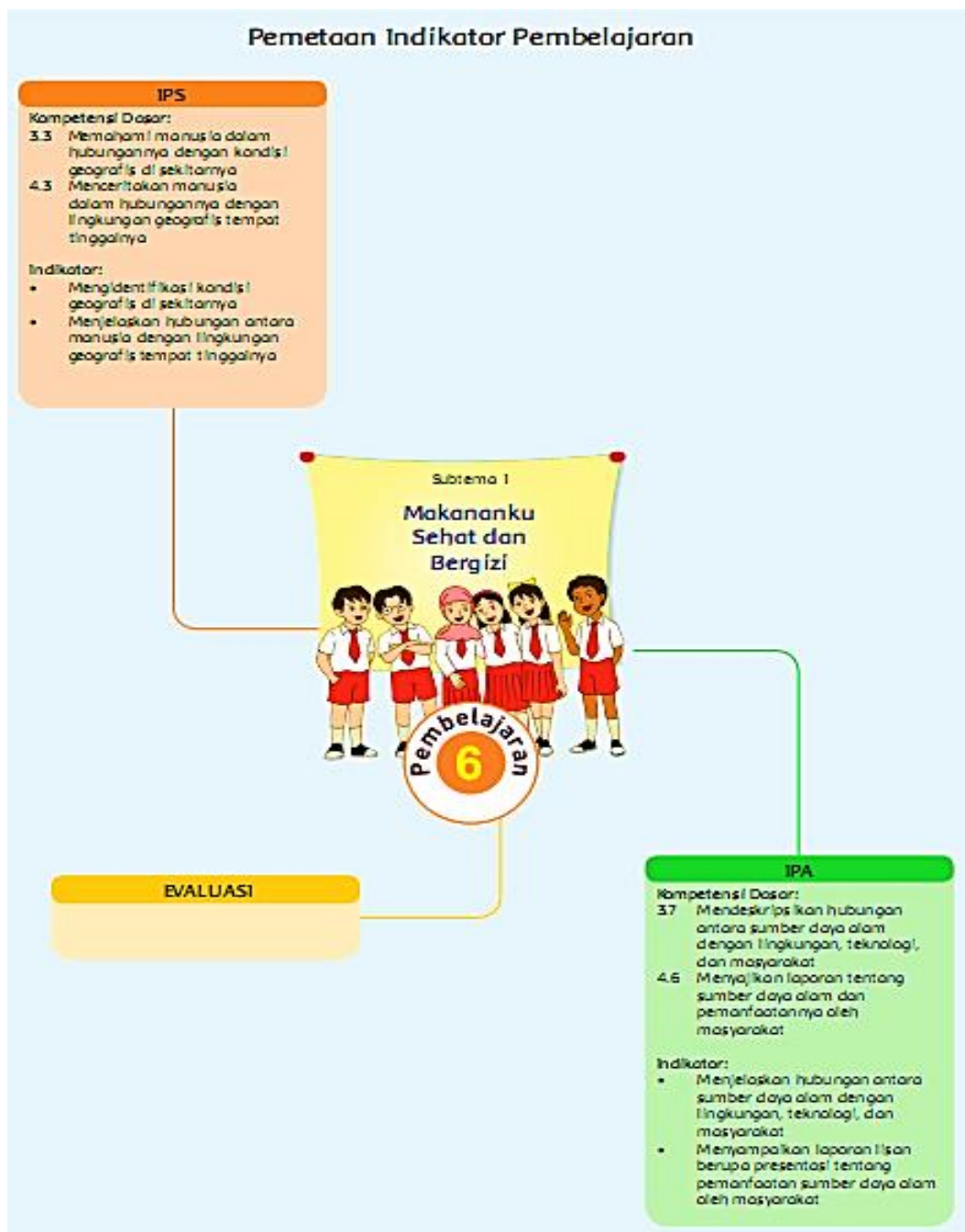
(5) Pembelajaran 5

Kegiatan pembelajarannya adalah : Menyanyikan lagu tentang buah Berkreasi membuat minuman dari buah, menulis resep makanan atau minuman mengenal jeruk, menulis laporan pemanfaatan sumber daya alam. Kompetensi yang dikembangkannya adalah : Sikap: Menghargai, bekerja sama, kreatif Pengetahuan: Lagu, cara membuat minuman, laporan Keterampilan: Bernyanyi, membuat minuman. kompetensi dasar pemetaan indikator pembelajaran.



(6) Pembelajaran 6

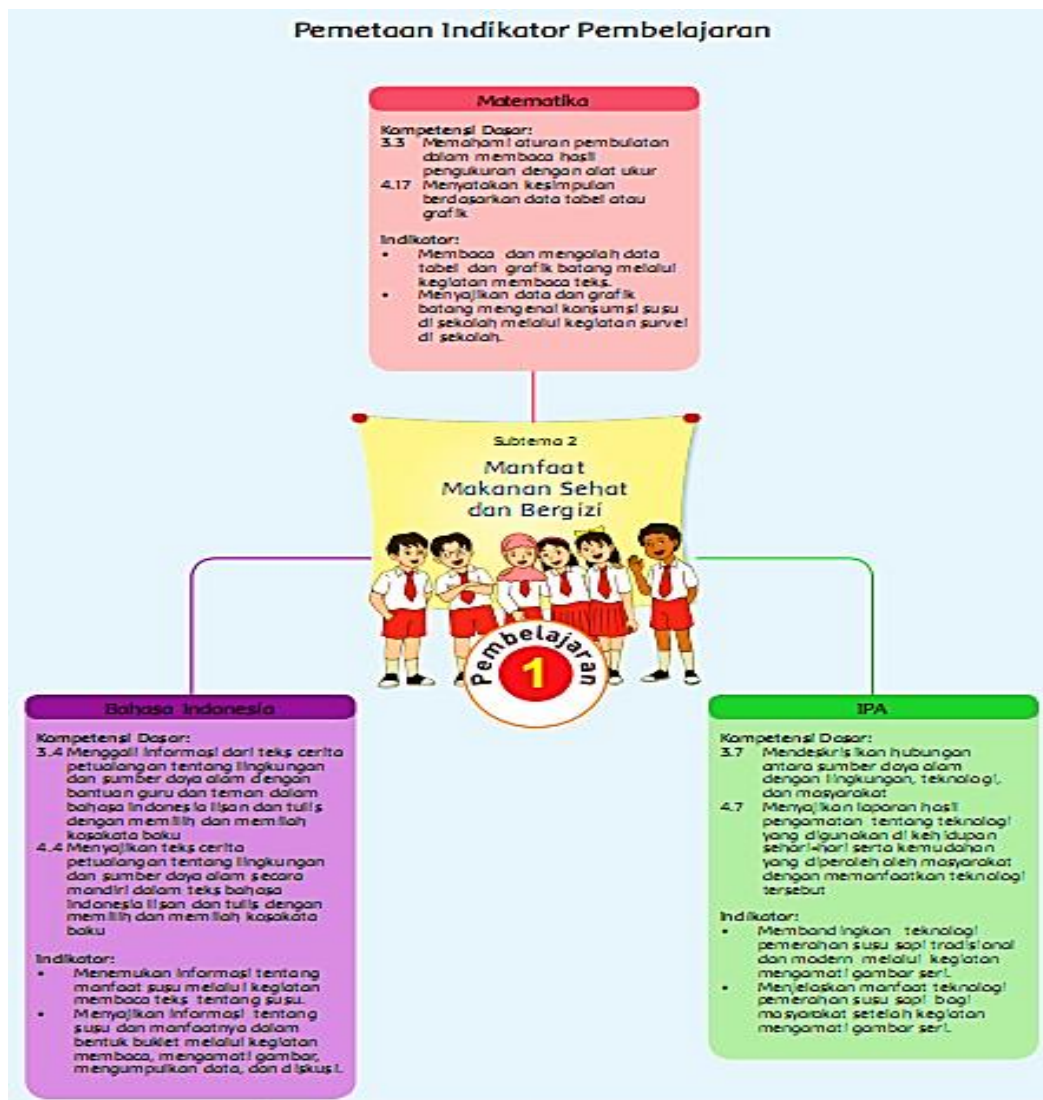
Kegiatan pembelajarannya adalah : Mengenal sumber daya alam hewan yang bermanfaat, melakukan presentasi. Aspek yang dikembangkannya adalah : Sikap: Menghargai, bekerja sama
 Pengetahuan: Sumber daya alam, presentasi Keterampilan: Presentasi. Pemetaan indikator pembelajaran



1) Ruang lingkup pembelajaran subtema manfaat makanan sehat dan bergizi.

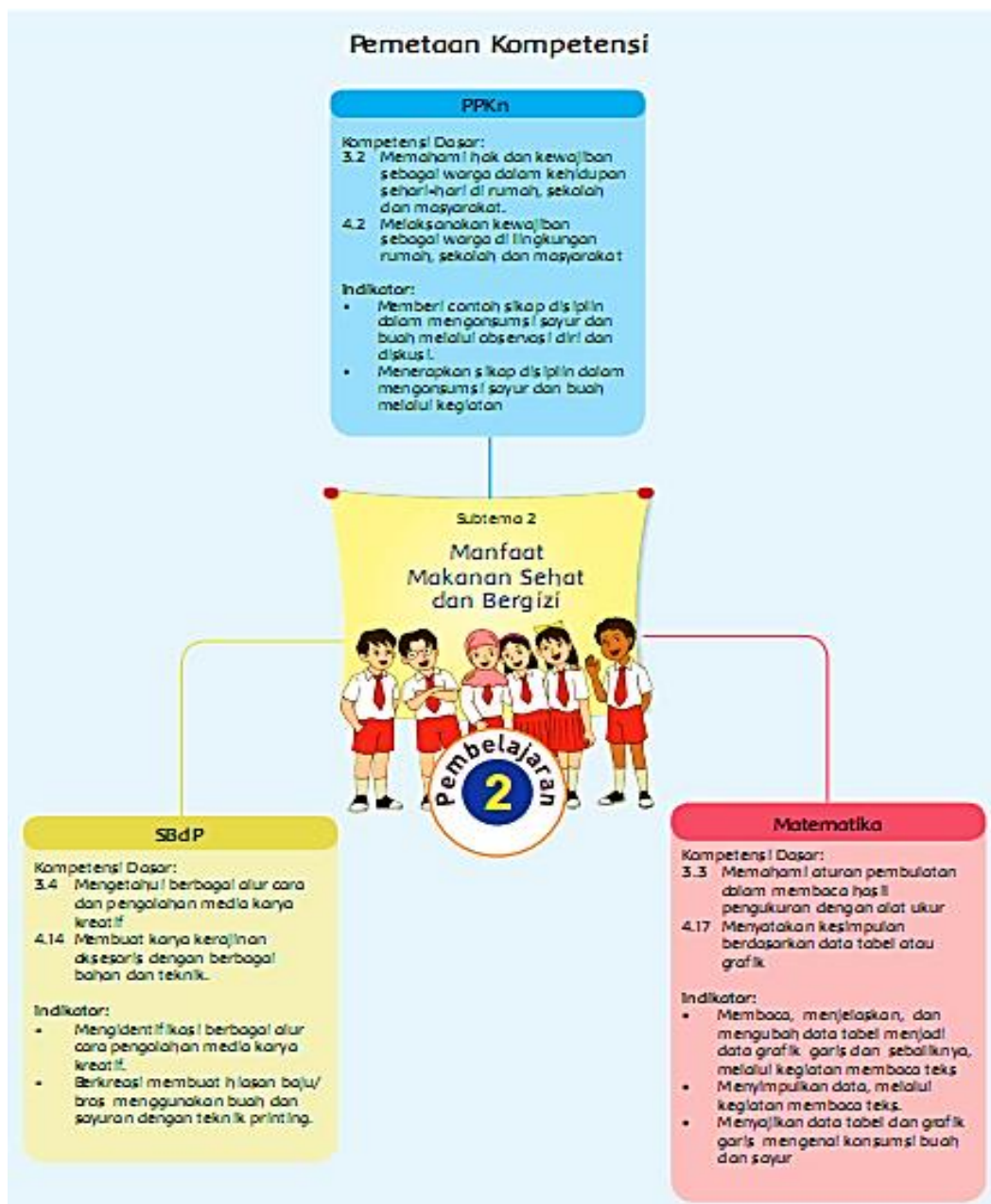
a) Pembelajaran 1

Kegiatan pembelajarannya adalah Membaca diagram batang, mengolah teks, membedakan teknologi tradisional dan modern, membuat buklet. dan kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Bersyukur, menghargai diri sendiri, teliti. Pengetahuan: Diagram batang, teknologi pemerahan susu sapi, cara membuat buklet. Keterampilan: Menggali informasi, memecahkan masalah, berkomunikasi. Pemetaan indikator pembelajaran



b) Pembelajaran 2

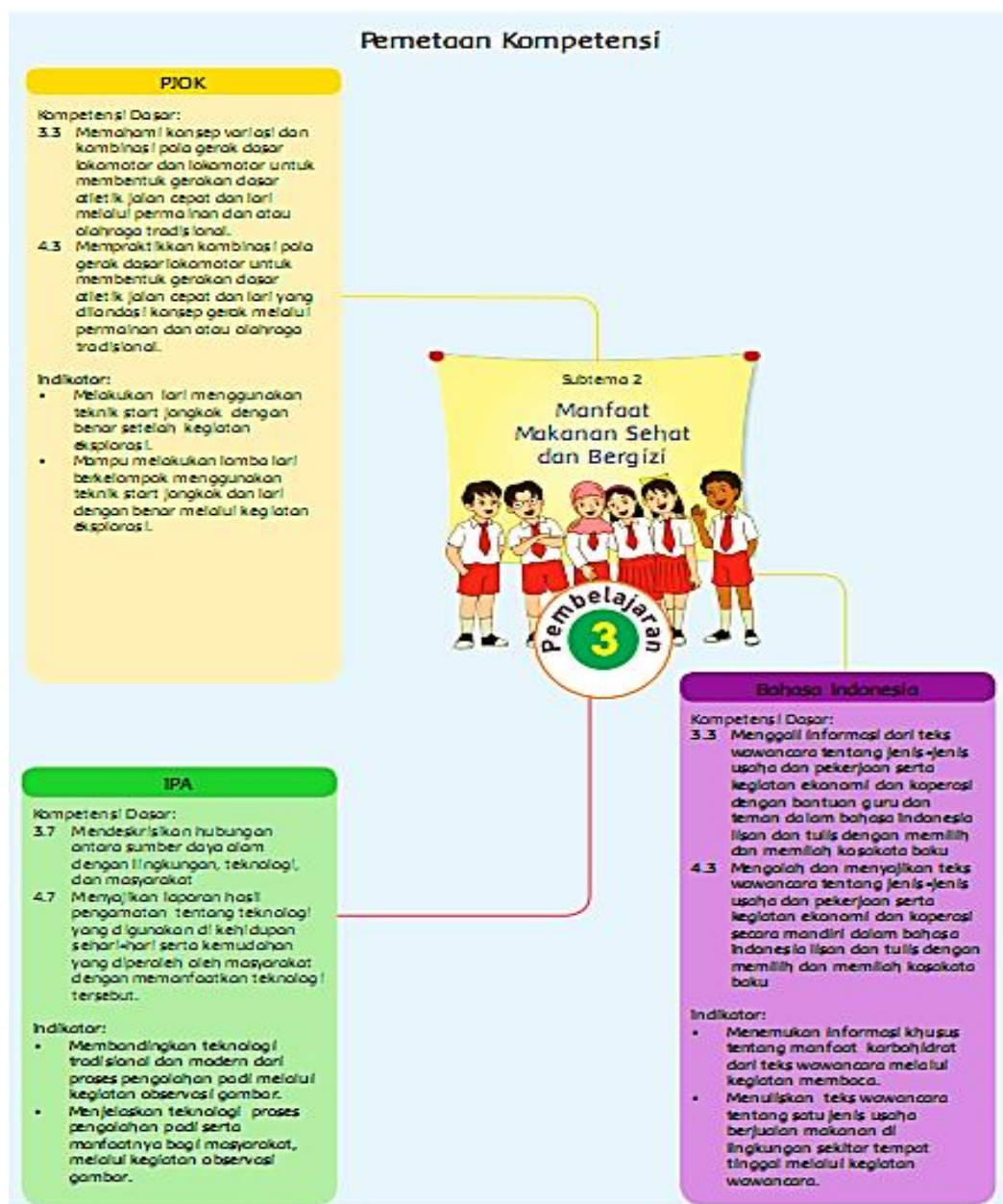
Kegiatan pembelajarannya adalah Menggali dan mengolah informasi Membuat diagram garis. Mengecap buah. Mengklasifikasi buah dan sayur. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Bersyukur, menghargai diri sendiri, teliti. Pengetahuan: Diagram garis, zat. Keterampilan: Membuat diagram garis, menggali informasi, motorik halus. Pemetaan indikator pembelajaran



c) Pembelajaran 3

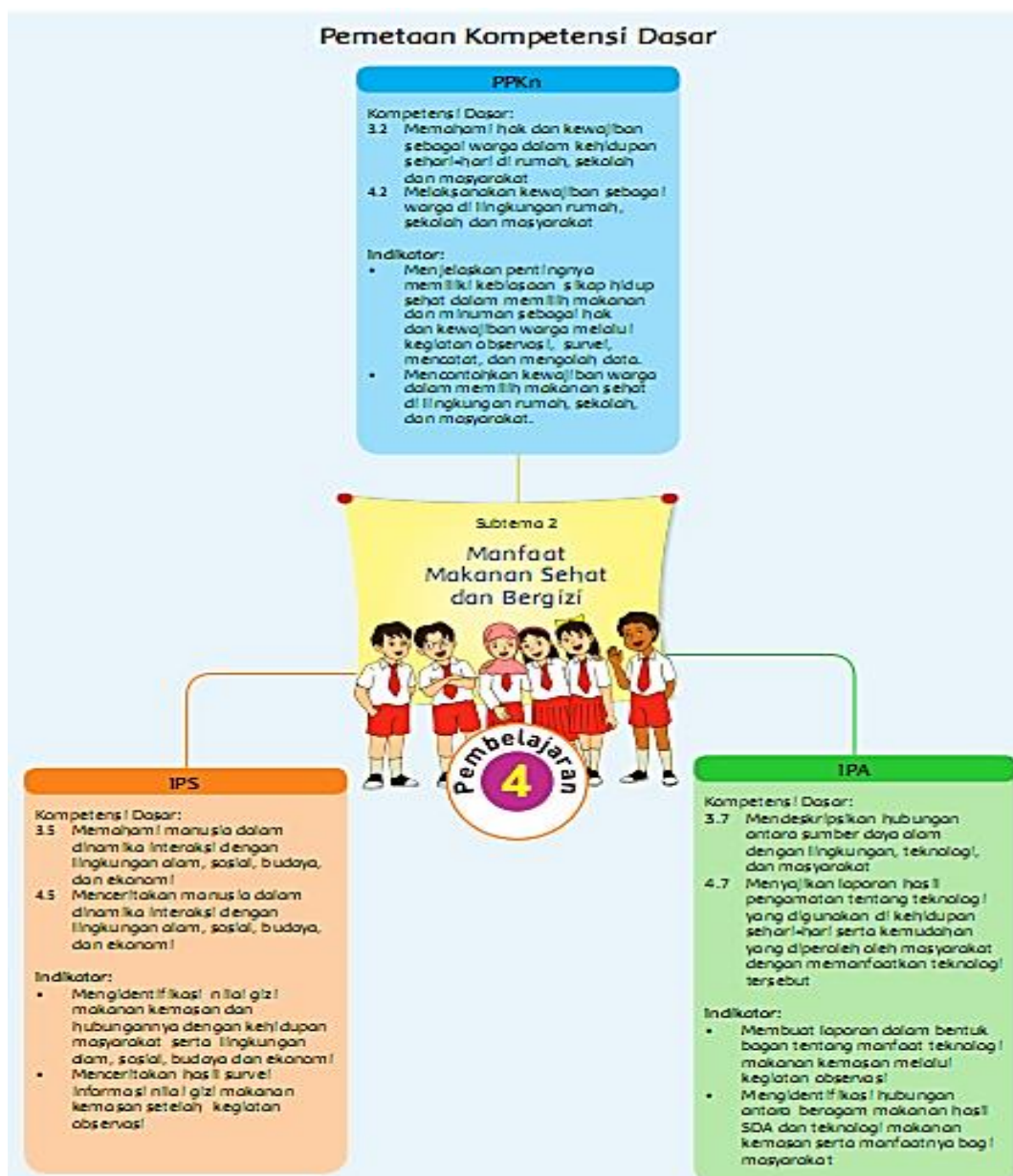
Kegiatan pembelajarannya adalah Olahraga atletik. Mengolah teks wawancara. Mengenal teknologi pengolahan padi, kompetensi yang dikembangkannya adalah. Sikap: Sportif, peduli lingkungan. Pengetahuan: Teknik lari dan jalan, teks wawancara. Keterampilan: Lari dan jalan, menulis teks deskripsi, menganalisis, Berhitung.

Pemetaan indikator pembelajaran



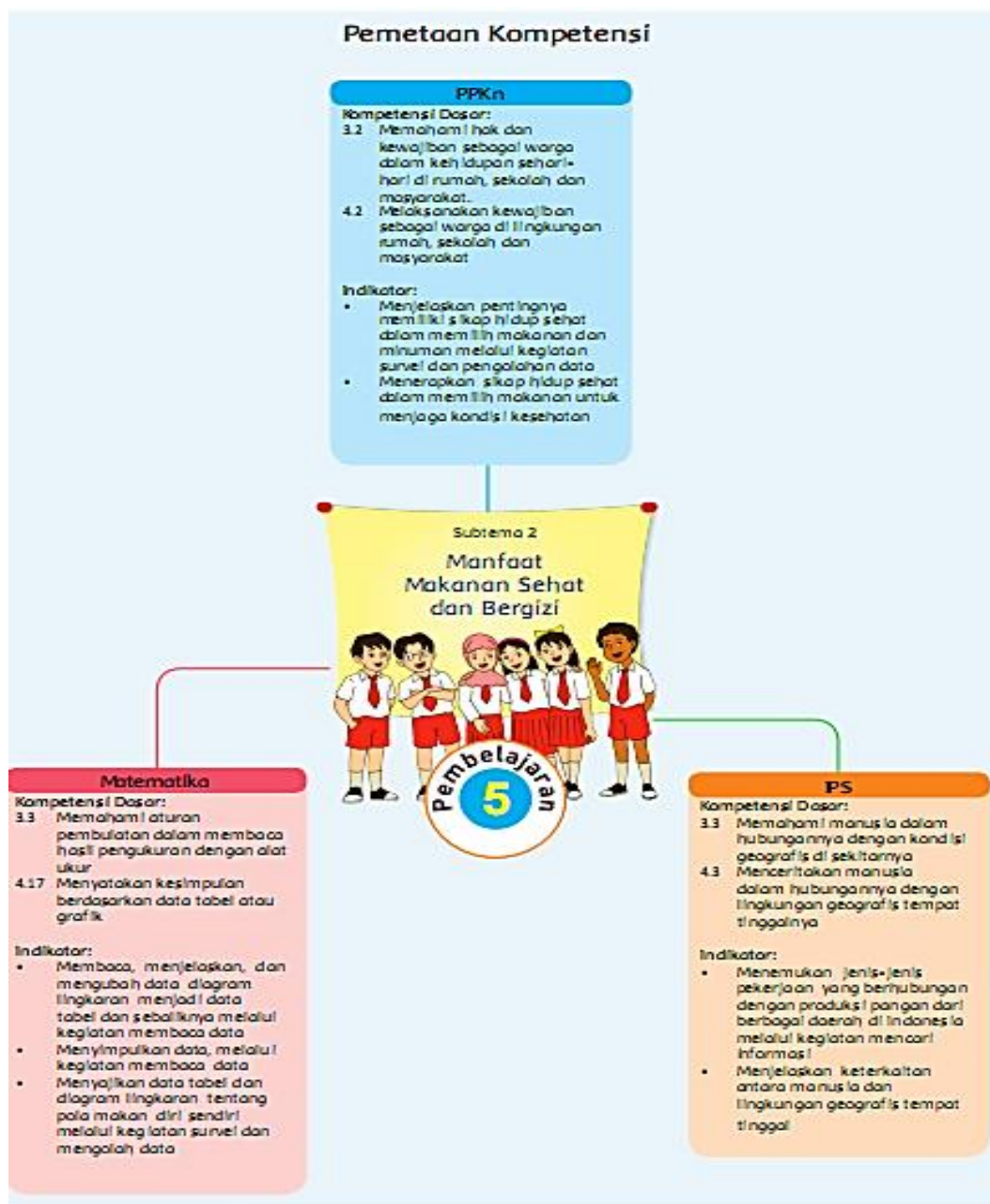
d) Pembelajaran 4

Kegiatan pembelajarannya adalah Mengetahui jumlah kalori makanan. Membaca kemasan makanan. Menghitung kalori harian. Mengetahui kandungan gizi makanan. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Menghargai diri sendiri, tekun, teliti Pengetahuan: Kalori makanan/minuman. Keterampilan: Menganalisis, mengamati, motorik halus. Pemetaan indikator pembelajaran



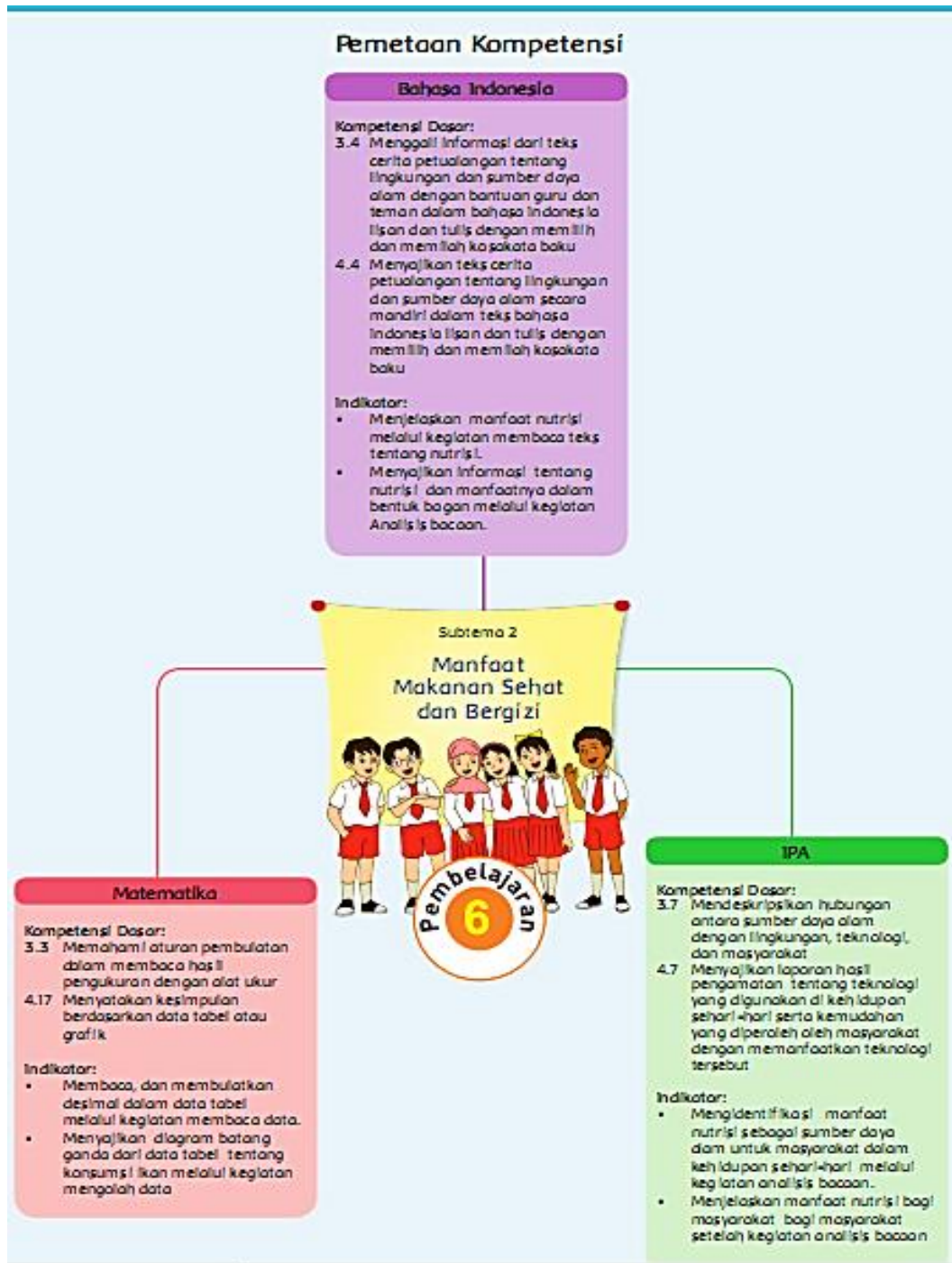
e) Pembelajaran 5

Kegiatan pembelajarannya adalah Mengetahui cara membuat diagram lingkaran. Menghitung kalori 4 jenis nutrisi. Mencari informasi tentang sumber daya alam. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Tekun, teliti Pengetahuan: Diagram lingkaran, kalori makanan Keterampilan: Menghitung, membuat diagram lingkaran..
Pemetaan indikator pembelajaran



f) Pembelajaran 6

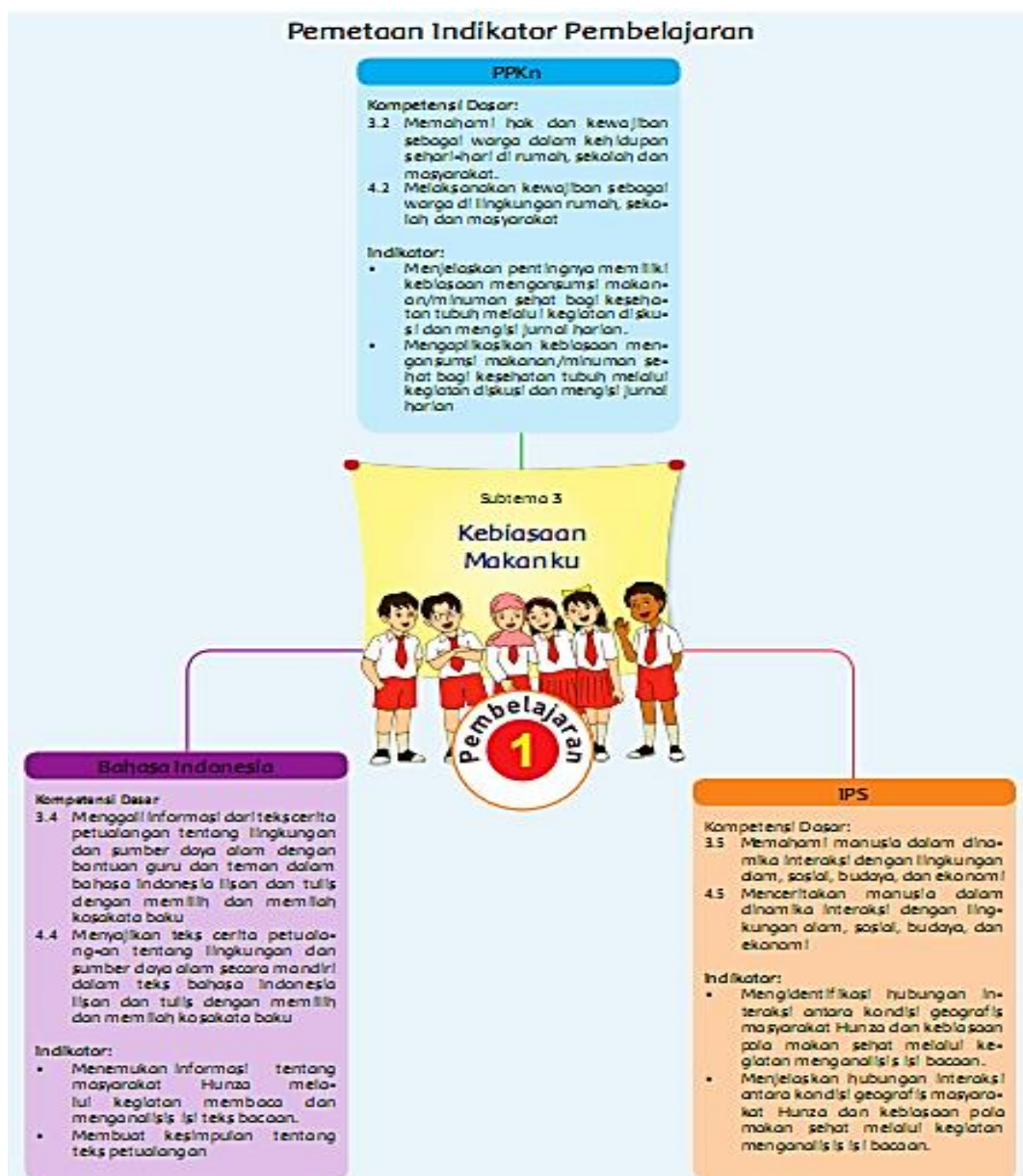
Kegiatan pembelajarannya adalah menyimpulkan manfaat jenis zat gizi. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Menghargai diri sendiri, tekun, teliti Pengetahuan: Manfaat zat gizi Keterampilan: Menganalisis, menyimpulkan, Evaluasi. Pemetaan indikator pembelajaran



2) Ruang lingkup pembelajaran subtema kebiasaan makananku.

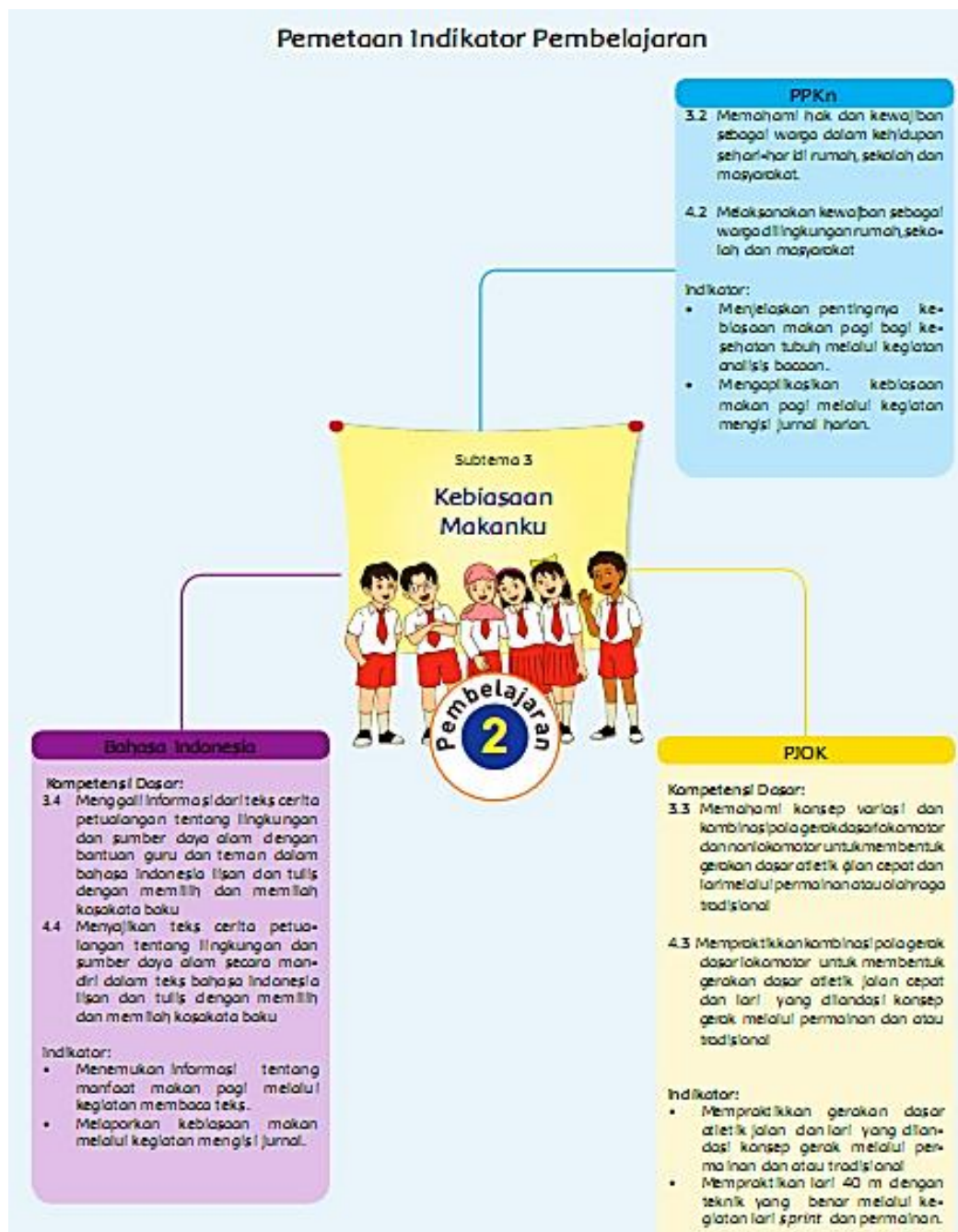
a) Pembelajaran 1

Kegiatan pembelajarannya adalah Pemahaman bacaan, menjelaskan pentingnya kebiasaan makan, minum sehat, membuat jurnal, kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Hidup sehat. Pengetahuan: Kebiasaan Makan/minum sehat. Keterampilan: Membuat jurnal.. Pemetaan indikator pembelajaran



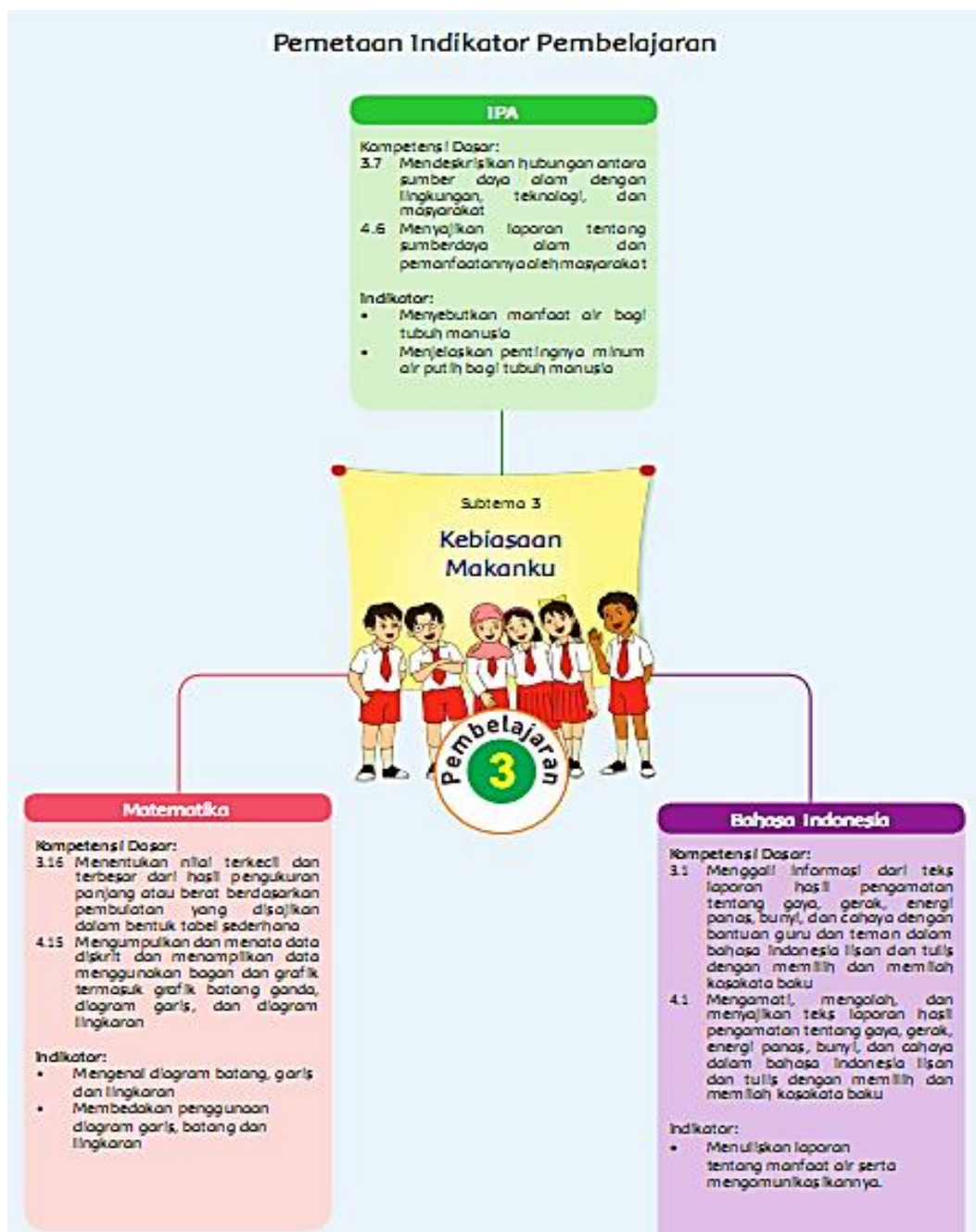
b) Pembelajaran 2

Kegiatan pembelajarannya adalah Pemahaman bacaan, Survei dan mengolah data, olahraga atletik. Kompetensi yang dikembangkannya adalah Sikap: Hidup sehat. Pengetahuan: Pentingnya makan pagi. Keterampilan: Mengolah informasi dan menyajikan data. Pemetaan kompetensi dasar



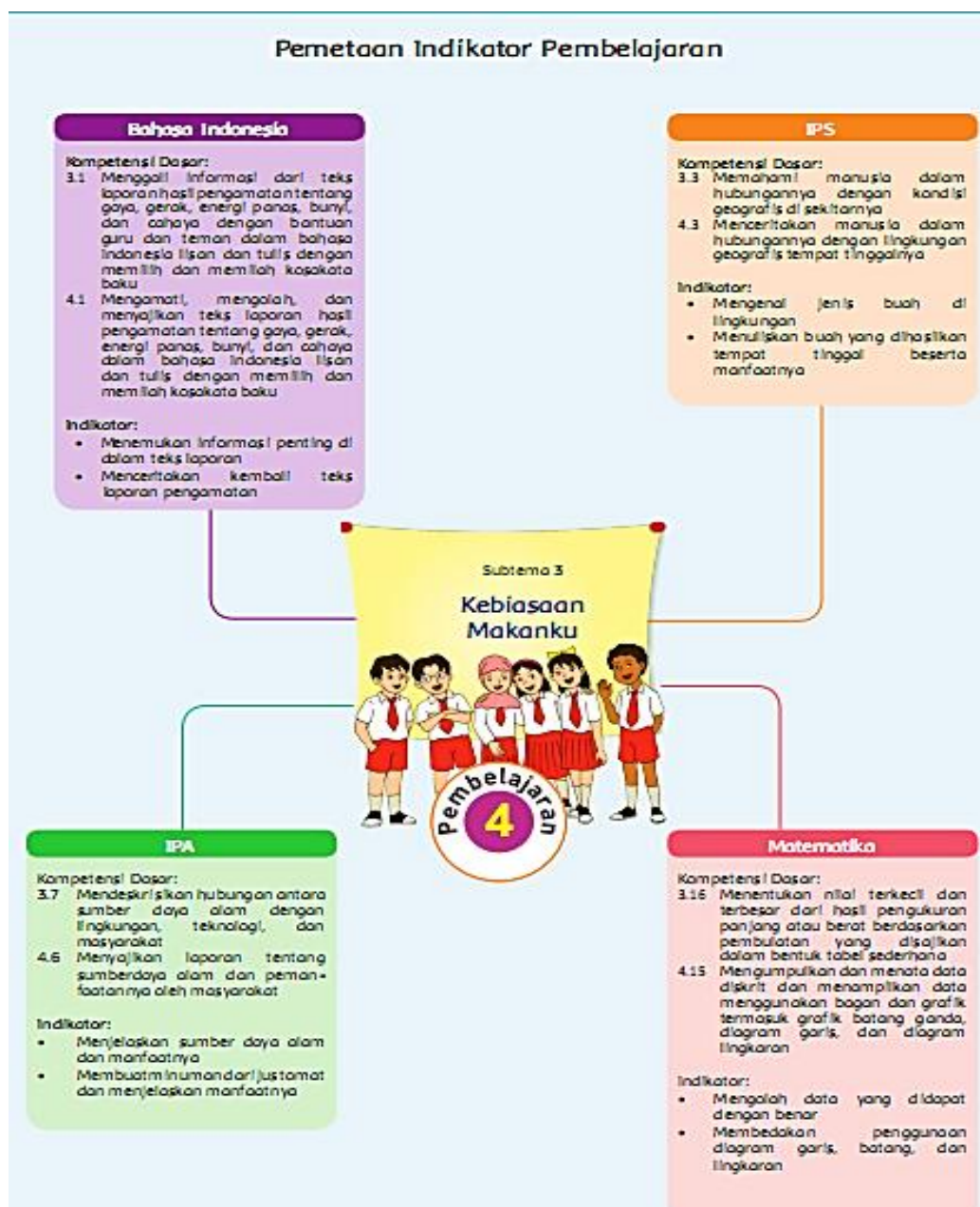
c) Pembelajaran 3

Kegiatan pembelajarannya adalah Mengetahui manfaat air putih membedakan penggunaan grafik batang, garis, dan lingkaran mengenal berbagai variasi campuran air putih aspek yang dikembangkannya adalah Sikap: Hidup sehat. Pengetahuan: Data, manfaat air Keterampilan: Mengolah informasi dan mendata. Pemetaan indikator pembelajaran



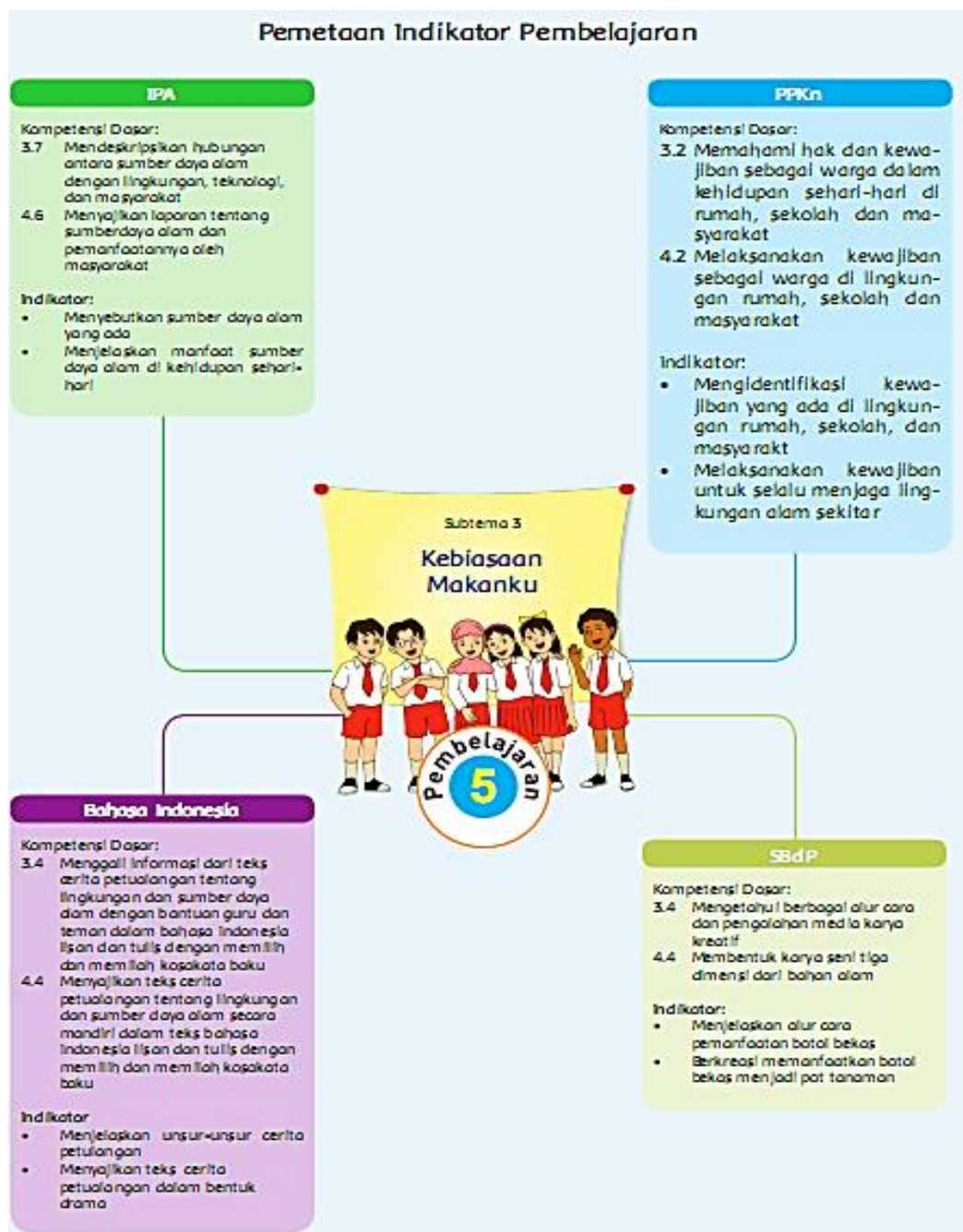
d) Pembelajaran 4

Kegiatan pembelajarannya adalah Mengenal tanaman apel dan manfaatnya, mengenal buah di lingkungan sekitar, menyajikan data mengenai buah, membuat olahan dari buah. Aspek yang dikembangkannya adalah Sikap: Hidup sehat Pengetahuan: Apel, manfaat buah di lingkungan, data, olahan buah Keterampilan: Mengolah informasi dan menyajikan data. Pemetaan indikator pembelajaran



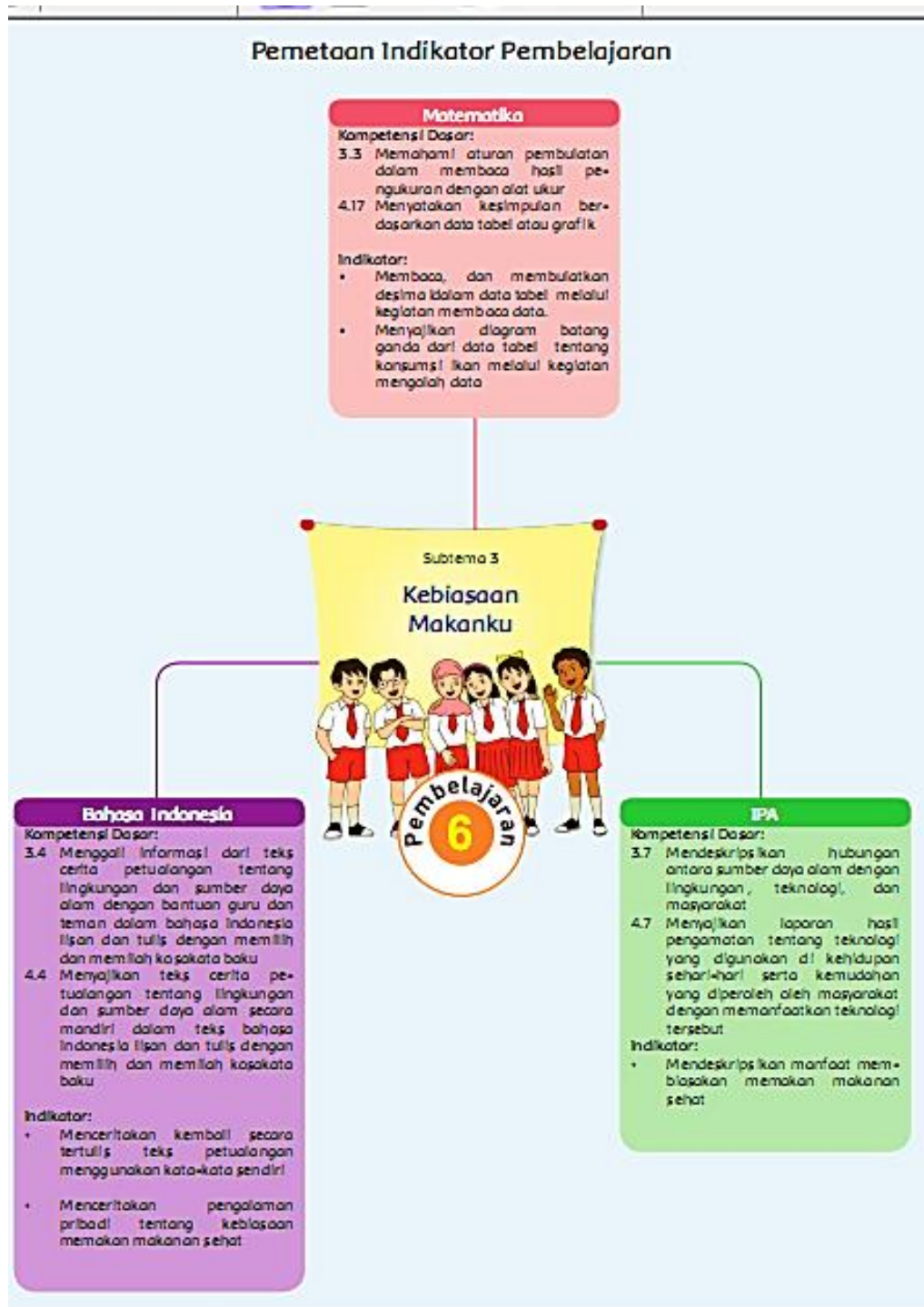
e) Pembelajaran 5

Kegiatan pembelajarannya adalah Analisis bacaan, bermain Peran, bercocok tanam. Aspek yang dinilainya adalah Sikap: Hidup sehat Pengetahuan: Data, cara menanam, cara membuat pot sederhana, cara bermain peran Keterampilan: Menanam sayur, membuat pot dari botol bekas, bermain peran. Pemetaan indikator pembelajaran



f) Pembelajaran 6

Kegiatan pembelajarannya adalah Evaluasi aspek yang dikembangkannya adalah Sikap: Hidup sehat. Pengetahuan: Data, zat gizi. Keterampilan: Analisis
Pemetaan indikator pembelajaran



B. Hasil penelitian terdahulu yang relevan

No	Nama	Judul	Masalah	Langkah-langkah	Kesimpulan
1	Nurul Adilah Universitas Pasundan Bandung	PENERAPAN MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SUBTEMA BERSYUKUR ATAS KEBERAGAMAN.	Peneliti menggunakan model PBL untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Gentra Masekdas Bandung.	Menyusun rencana pembelajaran meliputi skenario, alokasi dan tes, membuat lembar observasi untuk melihat dan mengetahui kondisi pembelajaran di kelas ketika pelaksanaan menggunakan Model PBL melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan	Model PBL dapat meningkatkan pemecahan masalah khususnya untuk subtema Bersyukur atas Keberagaman
2	Arie Depiro Universitas Pasundan Bandung	UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MELALUI	Peneliti menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya kerjasama siswa kelas IV SDN Gumuruh 7/9 kecamatan Batununggal Kota	Perencanaan, pelaksanaan, analisis, refleksi	Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pembelajaran IPS dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa SDN Gumuruh 7/9 Kecamatan Batununggal Kota Bandung.

		PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	Bandung.		
3	Fety Rosalina Pratiwi Universitas Pasundan Bandung	PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU	Peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya tanggung jawab siswa kelas IV SDN Asmi No. 2	Perencanaan, Tindakan/Ob servasi, Refleksi	Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pembelajaran keberagaman Budaya Bangsaku Dapat Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN Asmi No.2 Kecamatan Regol Kota Bandung.

Berdasarkan hasil penelitian diatas perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu meneliti Subtema Bersyukur atas Keberagaman, meningkatkan tanggung jawab sedangkan model dan hal yang ditingkatkan sama-sama menerapkan model *Problem Based Learning*, sikap kerjasama dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka pemikiran

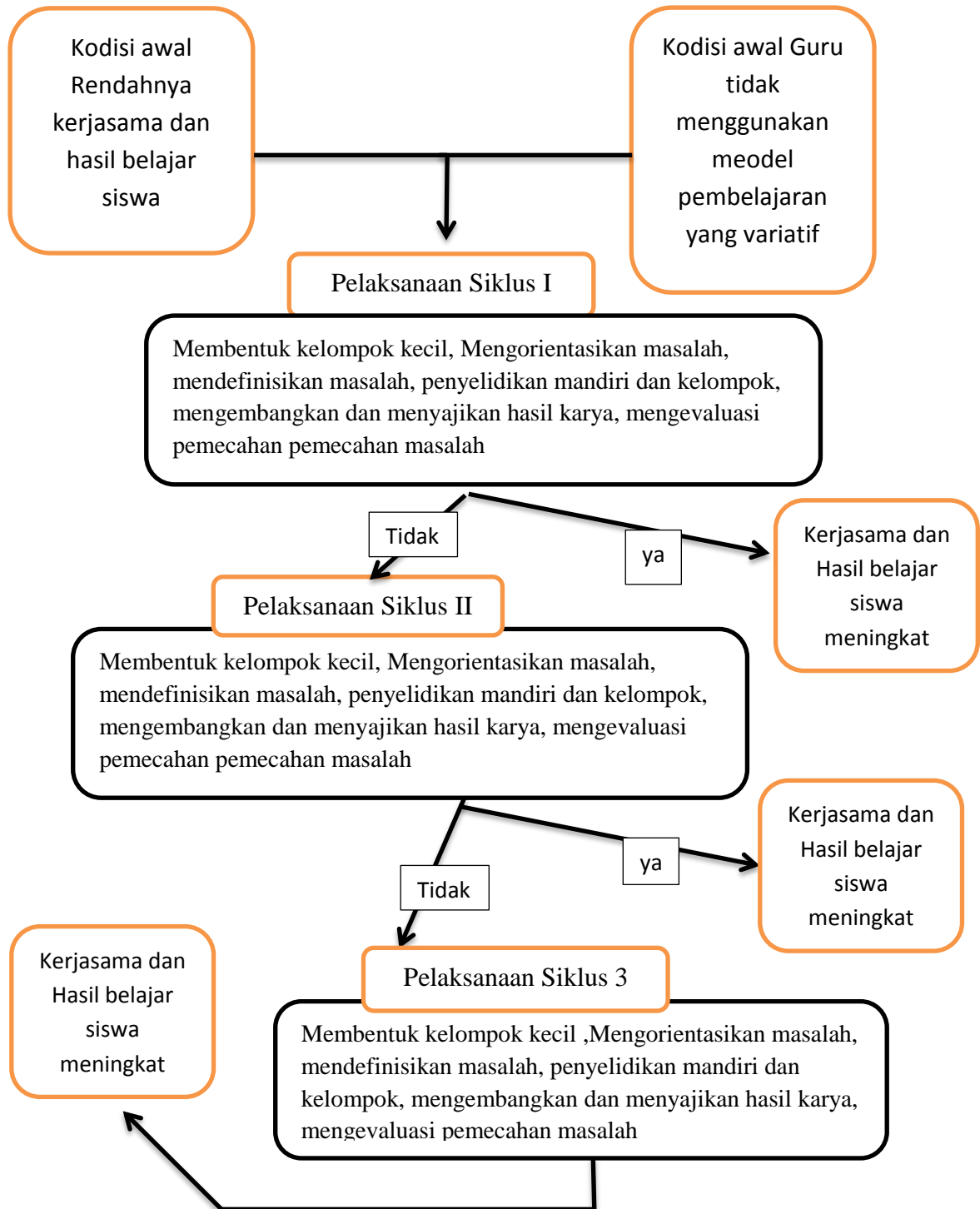
Pencapaian kerjasama dan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 063 Kebon Gedang khususnya Pada tema makananku sehat dan bergizi masih rendah nilainya, dikarenakan siswa cenderung bersifat individual kurang bisa bekerjasama dalam kelompok dan tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mengakibatkan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa pada tema makananku sehat dan bergizi belum mencapai KKM. Kemudian guru hanya mengandalkan model ceramah dan model penugasan berupa menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang ada di buku siswa sehingga proses pembelajaran terlihat sangat monoton dari itu diperlukan suatu model yang tepat.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model PBL menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi pelajaran. Strategi ini mencakup pengumpulan informasi berkaitan dengan pernyataan, menyintesa, dan mempersentasikan penemuan kepada orang lain. (depdiknas, 2013, hlm.58) 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.

Model PBL dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan PBL diyakini akan membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran dengan penyajian masalah nyata yang dapat dipecahkan bersama kelompok kecil.

Kelebihan PBL adalah dapat merangsang siswa untuk berfikir dan menghubungkan kenyataan-kenyataan yang ada dalam masyarakat sehingga menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi pelajaran. Menurut hasil penelitian tindakan kelas Nurul Adilah model pembelajaran

PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada subtema Bersyukur atas Keberagaman kelas IV sedangkan menurut arie Depiro model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya. Dan menurut Fetty Rosalina Pratiwi Model pembelajaran PBL dapat meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Untuk lebih jelas akan dipaparkan melalui bagan di bawah ini:



Gambar 2.1

Bagan Proses Pembelajaran PBL

Sumber : Deri AN (2017, hlm 25)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika penggunaan pembelajaran PBL efektif maka kerjasama dan hasil belajar siswa pada tema makananku sehat dan bergizi akan meningkat

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Penelitian dilandasi dengan asumsi-asumsi sebagai berikut:

- a) Kurikulum 2013 adalah tematik, cenderung baru, sebagai calon guru harus memproses pengajaran supaya menjadi guru yang professional.
- b) (Mohamad Nur, 2011). Pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) didasarkan pada prinsip bahwa masalah dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan ilmu baru. Masalah yang disajikan dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami konsep yang diberikan.
- c) Menurut Arends (dalam Trianto, 2011: 68), PBL merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.
- d) Kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama oleh sekelompok orang yang memiliki tujuan yang sama. Kerjasama adalah seseorang yang memiliki kepedulian dengan orang lain, atau sekelompok orang sehingga membentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan seluruh anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi adanya norma yang berlaku.

Pengertian Kerjasama yang dikemukakan oleh Zainudin, (2015) tersedia [online: http://www.informasi-pendidikan.com/2015/12/pengertian-bimbingan-dan-kerjasama.html](http://www.informasi-pendidikan.com/2015/12/pengertian-bimbingan-dan-kerjasama.html) diakses pada tanggal 18 Maret 2016

- e) Nana Sudjana (2009: hlm 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (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.

2. Hipotesis

Hipotesis tindakan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah Apabila diterapkan model Problem Based Learning pada tema makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat maka kerja sama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 063 Kebon Gedang kota Bandung semester dua tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.