

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Penggunaan istilah “model” barangkali lebih dikenal dalam dunia *Fashion*. Sebenarnya, dalam pembelajaran pun istilah “model” juga banyak dipergunakan. Menurut bardy dalam anurrahman (2012, Hlm.146) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah :“^{model} pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat di pergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran “

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada pendidik dikelas.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman di dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan – tujuan pembelajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengolahan kelas. Melalui model pembelajaran pendidik dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum 2013 adalah sebagai berikut :

a. Model Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based learning*), selanjutnya disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah.

b. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek menurut Joel L Klein Et. Al tahun 2009 adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya berbagai presentasi. Didalam PJBL menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui PjBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

c. Inquiry

inquiry merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berfikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Peranan guru dalam pembelajaran dengan metode inquiry adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas guru adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan. Namun dimungkinkan juga bahwa

masalah yang akan dipecahkan dipilih oleh siswa. Tugas guru selanjutnya adalah menyediakan sumber belajar bagi siswa dalam rangka memecahkan masalah. Bimbingan dan pengawasan guru masih diperlukan, tetapi intervensi terhadap kegiatan siswa dalam pemecahan masalah harus dikurangi (Sagala, 2004)

d. Discovery

Moh. Amin (Sudirman N, 1992) menjelaskan bahwa pengajaran *discovery* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin siswa dapat mengembangkan proses-proses *discovery*. *Inquiry* dibentuk dan meliputi *discovery* dan lebih banyak lagi. Dengan kata lain, *inquiry* adalah suatu perluasan proses-proses *discovery* yang digunakan dalam cara lebih dewasa. Sebagai tambahan pada proses-proses *discovery*, *inquiry* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan problema sendiri, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya.

Pada saat proses belajar–mengajar berlangsung di kelas, akan terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang beraneka ragam, dan itu akan mengakibatkan terbatasnya waktu guru untuk mengontrol bagaimana pengaruh tingkah lakunya terhadap hasil belajar siswa. Selama pelajaran berlangsung guru sulit menentukan tingkah laku mana yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, misalnya gaya mengajar mana yang memberi kesan positif pada diri siswa selama ini, strategi mana yang dapat membantu kejelasan konsep selama ini, media dan metode mana yang tepat untuk dipakai dalam menyajikan suatu bahan sehingga dapat membantu mengaktifkan siswa dalam belajar. Hal tersebut memperkuat anggapan bahwa guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar – mengajar, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan pada diri siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan dengan berbagai model yang diterapkan disekolah itu untuk menciptakan hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu seorang guru didalam pembelajaran harus bisa menggunakan

model, karena guru sebagai ujung tombak pelaksana pembelajaran yang menentukan keberhasilannya. Dalam hal ini guru dapat dikatakan sebagai pemegang peranan utama dalam proses belajar-mengajar di sekolah.

2. Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari – hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas didalam kehidupan sehari – hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti belajar tidak dibatasi oleh usia, maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Berbagai teori tentang belajar terkait dengan penekanan terhadap pengaruh lingkungan dan pengaruh potensi yang dibawa sejak lahir. Potensi itu biasanya merupakan kemungkinan kemampuan umum. Kemampuan umum (intelegensi) yang bersumber dari otak. Apabila struktur otak telah ditentukan secara biologis, berfungsi otak tersebut sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya (semiawan, C dalam conny R. Semiawan (2008, hlm. 2). Jadi apabila lingkungan berpengaruh positif bagi dirinya. Kemungkinan besar potensi tersebut berkembang mencapai realisasi optimal. Gagne dan Briggs dalam Muhamad Ali (2010, hlm. 13) hal ini juga melihat pentingnya proses belajar mengajar siswa secara interaktif dalam pengajaran. Jadi yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan bahan, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari bahan sesuai tujuan.

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Dalam buku Educational Psychology, H.C. witherington, mengemukakan bahwa belajar

adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Abdillah dalam Aunurrahman (2012, Hlm. 35) adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.

Jika kita simpulkan dari sejumlah pandangan dan definisi tentang belajar (Wragg, 1994) dalam buku belajar dan pembelajaran, kita menemukan beberapa ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut :

Pertama, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Oleh sebab itu pemahaman kita yang pertama sangat penting adalah bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh pembelajar sendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu.

Kedua, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengetahuan baru maupun sesaut yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Ketiga, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku.

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.

1) Behaviorisme

Para penganut teori behaviorisme menyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian didalam lingkungannya yang memberikan pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme

menekankan pada apa yang dapat dilihat, yaitu *tingkah laku*, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi didalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

2) **Kognitivisme**

Kognitivisme merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif (*cognitive model*) atau model perseptual (*perceptual model*). Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuannya.

3) **Teori Belajar Psikologi Sosial**

Pandangan psikologi sosial secara mendasar mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses alami. Semua orang mempunyai keinginan untuk belajar tanpa dapat dibendung oleh orang lain. Hal ini pada dasarnya disebabkan karena setiap orang memiliki rasa ingin tahu, ingin menyerap informasi, ingin mengambil keputusan serta ingin memecahkan masalah.

4) **Teori Belajar Gagne**

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan panduan yang seimbang antara Behaviorisme dan Kognitivisme yang berpangkal pada teori pengolahan informasi. Menurut Gagne cara berfikir seseorang tergantung pada; (a) keterampilan apa yang telah dimilikinya (b) keterampilan hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas.

b. Pembelajaran

Miarso (2004, Hlm. 545) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menatap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki sesuatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan

Dalam pembelajaran, factor – factor eksternal seperti lembar kerja siswa, media dan sumber - sumber belajar yang lain direncanakan sesuai dengan kondisi internal siswa. Perancang kegiatan pembelajaran berusaha agar

proses belajar itu terjadi pada siswa yang belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendapat lain disampaikan oleh Kemp (1985, Hlm. 3) bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian – bagian yang saling berhubungan satu sama lain diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

3. Model *Problem Based Learning*

a. Model *Problem Based Learning*

Problem Base Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan percaya diri sendiri Arends, dalam Hosman, (2014, Hlm. 91). Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah serta mendapat pengetahuan konsep – konsep penting. Menurut Ibrahim, 2002, Hlm.5. Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu siswa dan mengembangkan keterampilan dan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Menurut Airasian dalam buku Diah Eko Nuryenti, 2002 menyatakan bahwa penilaian kinerja memungkinkan siswa menunjukkan apa yang dapat mereka lakukan dalam situasi yang sebenarnya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tan dalam Taufiq Amir (2013, Hlm.22) merangkum karakteristik yang tercakup dalam proses **PBL** adalah sebagai berikut :

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- 2) Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*).

- 3) Masalah biasanya menuntut *perspektif majemuk (multiple perspective)*. Solusinya menuntut pembelajar menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa bab perkuliahan (atau SAP) atau lintasan ilmu kebidang lainnya.
- 4) Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di *ranah pembelajaran yang baru*.
- 5) Sangat mengutamakan *belajar mandiri (self directed learning)*.
- 6) *Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi*, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta penggunaan pengetahuan ini menjadi kunci penting.
- 7) Pembelajaran *kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif*. Pembelajaran bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*), dan melakukan persentasi.

Ilustrasi tentang Gyorgyi pada subbab sebelumnya dan kasus tentang pembelajaran diawal bab ini sebenarnya menggambarkan bahwa penyajian sebuah masalah, dapat membantu pembelajaran lebih baik dalam belajar. Ini adalah salah satu bedanya PBL dengan metode belajar yang konvensional. Bahwa yang namanya belajar tidak hanya sekedar mengingat, meniru, mencontoh. Begitu pula dalam PBL, yang namanya “masalah” tidak sekedar “latihan” yang diberikan setelah contoh-contoh soal diberikan. Dalam cara belajar konvensional, pendidik sering menerangkan, memberikan contoh-contoh soal sekaligus memberikan contoh cara menyelesaikannya.

c. Tujuan *Problem Based Learning*

Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh sebagai pengalaman dan mengubah tingkah laku siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas perubahan tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Tujuan utama *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berfikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus

mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengertian sendiri. Kegiatan belajar mengajar sebagai suatu system mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, dan sumber serta evaluasi.

- 1) Tujuan ; dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan adalah cita – cita yang ingin disampaikan dalam kegiatannya, dimana terdapat sejumlah nilai yang harus ditanamkan kepada siswa.
- 2) Bahan pelajaran ; bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Bahan sebagai sumber belajar membawa peran untuk tujuan pembelajaran.
- 3) Kegiatan belajar mengajar ; kegiatan belajar mengajar adalah inti dalam pendidikan. Segala sesuatu yang diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.
- 4) Metode ; *metode* adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaanya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.
- 5) Alat ; alat adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Alat mempunyai fungsi, yaitu alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan dan alat sebagai tujuan.
- 6) Sumber pelajaran ; sumber belajar merupakan bahan/ materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal – hal baru bagi sipelajar. Segala Sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sesuai dengan kepentingan guna mencapai tujuan yang telah diterapkan.
- 7) Evaluasi ; evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

d. Ciri – ciri *Problem Based Learning*

1) Pengajuan masalah atau pertanyaan

Pengaturan pembelajaran berkisar pada masalah atau pertanyaan yang penting bagi siswa maupun masyarakat.

2) Keterkaitan Berbagai Masalah Disiplin Ilmu

Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berbasis masalah hendaknya mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.

3) Penyelidikan yang Autentik

Penyelidikan yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis masalah bersifat autentik. Selain itu penyelidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah yang bersifat nyata.

4) Menghasilkan dan Memamerkan Hasil/ Karya

Pada pembelajaran berbasis masalah, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya.

5) Kolaborasi

Pada pembelajaran masalah, Tugas – tugas belajar berupa masalah harus diselesaikan bersama – sama antar siswa dengan siswa, baik dalam kelompok kecil atau kelompok besar, dan bersama – sama antar siswa dengan guru.

e. Prinsip – prinsip *Problem Based Learning*

Prinsip utama *Problem Based Learning* adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Masalah nyata adalah masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari – hari dan bermanfaat langsung apabila diselesaikan.

Pemilihan atau penentuan masalah nyata ini dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik yang disesuaikan kompetensi dasar. Masalah itu bersifat terbuka yaitu masalah yang memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keinginan tahu peserta didik untuk mengidentifikasi strategi – strategi dan solusi – solusi tersebut.

f. Manfaat *Problem Base Learning*

Arends dalam Hariyanto dan Warsono, (2012, Hlm. 415)

- a) Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah
- b) Mengarahkan pada belajar mandiri yang terkontrol
- c) Mengarahkan belajar sepanjang hayat
- d) Melatih keterampilan berfikir kritis

g. Kelebihan *Problem Base Learning*

Arends dalam Hariyanto dan Warsono, (2012, Hlm. 417)

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah menurut cara – cara atau gaya belajar individu. Dengan cara mengetahui gaya belajar masing – masing individu, kita dapat membantu menyesuaikan pendekatan dengan model Problem Base Learning
- 2) Pengembangan berfikir kritis.
- 3) Peserta didik di latih untuk mengembangkan cara - cara menemukan (discovery) bertanya (questions), mengungkapkan (articulating).
- 4) Menjelaskan atau mendeskripsikan mempertimbangkan atau membuat pertimbangan dan membuat keputusan .dengan demikian,peserta didik menerapkan suatu proses kerja melalui suatu situasi bermasalah.
- 5) Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berfikir siswa yang lebih tinggi .
- 6) Siswa dapat merasakan kelebihan pembelajaran sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata,hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang di pelajarnya.

h. Kekurangan *problem based learning*

Menurut hariyanto dan warsono (2012, Hlm. 420),kekurangan dari model pembelajaran berbasis masalah antara lain :

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah
- 2) Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang
- 3) Aktivitas siswa yang di laksanakan diluar sekolah sulit di pantau guru. Menurut kesimpulan penulis,dalam setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya,maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa guru atau calon guru harus pandai memilih model pembelajaran.

i. Langkah – langkah *Problem Based Learning*

Menurut M. Taufik Amir (2013, Hlm. 24) dalam Rina Fitriana (2014, Hlm.134) mengenai langkah – langkah model *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut.

1. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas
2. Merumuskan masalah
3. Menganalisis masalah
4. Menata gagasan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam
5. Memformulasikan tujuan pembelajaran
6. Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar diskusi kelompok)
7. Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan untuk kelas

Menurut Mohamad Nur (2014, Hlm. 81) dalam Rina Fitriana (2014, Hlm. 134) mengenai langkah – langkah model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

1. Mengorganisasikan siswa kepada masalah
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
3. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti mengambil kesimpulan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam model *Problem Based Learning*. Dengan menerapkan tahapan seperti yang telah diungkapkan oleh Taufik Amir diatas. Setelah siswa dipersiapkan dalam kelompok belajar. Tindakan yang selanjutnya guru lakukan adalah pemberian rangsangan atau pemanasan sebelum pembelajaran dimulai agar siswa menjadi lebih antusias dan lebih berfikir kritis berupa pengajuan pertanyaan yang bersifat kontekstual atau sehari – hari dan disaat proses belajar. Setiap siswa dalam kelompoknya akan diarahkan untuk terlebih dahulu mengidentifikasi istilah atau konsep yang masih belum dimengerti atau mengantarkan siswa kepada pokok permasalahan, kemudian merumuskan masalah yaitu menghubungkan mana saja yang akan perlu dikaji, kemudian mendiskusikan pengetahuan yang dimiliki setiap siswa untuk memilih dan memilah bagian mana yang sesuai dengan masalah, setelah kelompok mengetahui bagian mana yang seharusnya dicari maka selanjutnya adalah mencari informasi tambahan dari

berbagai sumber. Guru dapat membantu penyelidikan masalah dengan catatan biarkan siswa yang lebih aktif pada kegiatan pembelajaran. Siswa ditugaskan untuk mencari informasi sebanyak mungkin setelah semua informasi dikumpulkan maka langkah terakhir adalah menggabungkan informasi tersebut untuk diambil sebuah kesimpulan kemudian dipresentasikan didepan kelas untuk melatih keberanian siswa berbicara di muka umum.

Dalam beberapa penjabaran dan kesimpulan di atas dalam langkah Problem Based Learning ini di contohkan dalam sintaknya sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sintak atau Langkah-langkah PBL

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

4. Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input proses hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional. Menurut Winkel (1996, Hlm.51) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantaranya ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru

disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

1) **Ranah Kognitif**

a) **Tipe hasil belajar : Pengetahuan**

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan factual disamping pengetahuan hapalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasai sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

b) **Tipe hasil belajar : Pemahaman**

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

c) **Tipe hasil belajar : Aplikasi**

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut memungkinkan berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ngulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

d) **Tipe hasil belajar : Analisis**

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya. Analisis

merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

e) Tipe hasil belajar : Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh disebut sintesis.

f) Tipe hasil belajar : Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang memungkinkan dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll.

2) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memilih ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada beberapa tingkatan keterampilan yakni:

- 1) Gerakan refkels (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor internal.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu Faktor Jasmaniah dan psikologi. Faktor

jasmaniah antara lain kesehatan , sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu belajar, istirahat yang cukup, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah. Selanjutnya cacat tubuh, cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan.

Kemudian faktor *psikologis*, yang pertama *intelegensi*. Menurut Reber sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah dalam bukunya yang berjudul “*Psikologi Belajar*” yang menyatakan bahwa *intelegensi* dapat diartikan sebagai kemampuan *psiko-fisik* untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi *inteligensi* sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya. Yang kedua ada sikap, sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Yang ketiga bakat, menurut Chaplin dan Reber sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah dalam bukunya yang berjudul “*psikologi belajar*” yang menyatakan bahwa bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dalam hal ini bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Ketiga ada minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Dalam konteks ini, semakin besar minat peserta didik dalam belajar maka akan mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya. Dan yang terakhir ada motivasi, menurut Noehi Nasution sebagaimana yang dikutip oleh Drs. Syaiful Bahri Djamaris dalam bukunya yang berjudul "*Psikologi Belajar*" yang menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi *psikologis* yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi *psikologis* yang mendorong peserta didik untuk belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang sifatnya di luar diri peserta didik, faktor ini dibagi menjadi tiga yaitu pertama keluarga . Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, yang memberikan landasan dasar bagi proses belajar peserta didik dalam menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik anaknya dalam belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar anak tersebut. Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mau tahu bagaimana tentang kemajuan belajar anaknya dan lain-lain. Semua hal tersebut yang dapat menyebabkan anak tidak atau kurang berhasil dalam belajarnya. Yang kedua Relasi antar anggota Keluarga. Relasi antar anggota keluarga yang penting adalah orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain dapat mempengaruhi belajar anak. Demi kelancaran belajar dan keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar

anak. Yang ketiga suasana rumah , suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. Suasana rumah juga merupakan faktor yang penting yang tidak termasuk faktor yang disengaja. Apabila suasana rumah yang gaduh atau ramai tidak akan memberi ketenangan kepada anak untuk belajar. Hal ini supaya anak dapat belajar dengan tenang dan baik maka perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram, sehingga anak betah tinggal di rumah dan anak juga dapat belajar dengan baik. Yang keempat keadaan ekonomi keluarga , keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Misalnya fasilitas belajar seperti meja, penerangan, alat-alat tulis, buku dan sebagainya akan terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang. Jika anak hidup dalam keluarga yang kurang mampu, dan kebutuhan belajar anak kurang terpenuhi akibatnya akan mengganggu belajar anak. Dan yang terakhir latar belakang kebudayaan , tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar, maka perlu ditanamkan dalam diri anak kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

3) Faktor Sekolah

Faktor sekolah sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik, hal ini faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam lingkungan sekolah mencakup: Metode Mengajar, kurikulum, waktu sekolah, dan tugas rumah.

5. Kurikulum

a. Pengertian Kurikulum

Menurut Mac Donald (Sukmadinata, 2005 hlm.5), Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pandangan lain tentang kurikulum adalah merupakan program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (sekolah) bagi siswa. (Majid, 2014 hlm.1)

Berdasarkan program kurikulum siswa melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga mendorong perkembangan dan pertumbuhannya

sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Kurikulum bukan hanya sejumlah mata pelajaran, namun meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa, seperti : bangunan sekolah, perpustakaan, karyawan tata usaha, gambar-gambar, halaman sekolah dan lain-lain.

Kurikulum sering dibedakan antara kurikulum sebagai rencana (*curriculum plan*) dengan kurikulum yang fungsional (*functioning curriculum*). Kurikulum bukan hanya merupakan rencana tertulis bagi pelajaran, melainkan sesuatu yang fungsional yang beroperasi dalam kelas, yang memberi pedoman dan mengatur lingkungan dan kegiatan yang berlangsung dalam kelas.

b. Karakteristik

- 1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- 2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- 4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- 5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran;
- 6) kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;

- 7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

c. Prinsip prinsip pengembangan kurikulum

Kebijakan umum dalam pembangunan kurikulum harus sejalan dengan visi, misi, dan strategi pembangunan pendidikan nasional yang dituangkan dalam kebijakan peningkatan angka partisipasi, mutu, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Kebijakan umum dalam pembangunan kurikulum nasional mencakup prinsip-prinsip (Hamalik, 2007 hlm.3-4):

- 1) Keseimbangan etika, logika, estetika, dan kinestetika
- 2) Kesamaan memperoleh kesempatan
- 3) Memperkuat identitas nasional.
- 4) Menghadapi abad pengetahuan
- 5) Menyongsong tantangan teknologi informasi dan komunikasi
- 6) Mengembangkan keterampilan hidup.
- 7) Mengintegrasikan unsur-unsur penting ke dalam kurikulum.
- 8) Pendidikan alternatif
- 9) Berpusat pada anak sebagai pengetahuan
- 10) Pendidikan multikultur
- 11) Pendidikan berkelanjutan
- 12) Pendidikan sepanjang hayat.

d. Fungsi Kurikulum

Disamping memiliki prinsip pengembangan, kurikulum juga mengemban berbagai fungsi tertentu. Menurut Hamalik Oemar (2003, h. 13) mengatakan bahwa kurikulum berfungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi penyesuaian. individu hidup dalam lingkungan. setiap individu harus mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungannya secara menyeluruh.
- 2) Fungsi Integrasi. kurikulum berfungsi mendidik pribadi-pribadi terintegrasi.

- 3) Fungsi Diferensiasi. kurikulum perlu memberikan pelayanan terhadap perbedaan diantara setiap orang dalam masyarakat
- 4) Fungsi persiapan. kurikulum berfungsi mempersiapkan siswa agar mampu melanjutkan studi lebih untuk suatu jangkauan yang lebih jauh.
- 5) Fungsi Pemilihan. perbedaan dan pemilihan adalah dua hal yang saling berkaitan.

e. Kurikulum 2013

Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan, pengembangan kurikulum 2013 ini diorientasi terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan Pengetahuan (*knowledge*). Hal ini sejalan dengan amanat UU no 20 tahun 2013 sebagaimana tersurat dalam penjelasan pasal 35 : Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Hal ini sejalan pula dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu.

f. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Dalam konteks implementasi kurikulum, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak. Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
- 2) Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesa.

- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa lebih dapat merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan. Waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik – karakteristik sebagai berikut :

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan Pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

g. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1) Hakikat RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.

RPP merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. Persiapan disini dapat diartikan persiapan tertulis maupun persiapan mental, situasi emosional yang ingin dibangun, lingkungan

belajar yang produktif, termasuk meyakinkan pembelajar untuk mau terlibat secara penuh. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan silabus mempunyai perbedaan, meskipun dalam hal tertentu mempunyai persamaan. Silabus memuat hal-hal yang perlu dilakukan siswa untuk menuntaskan suatu kompetensi secara utuh, artinya di dalam suatu silabus adakalanya beberapa kompetensi yang sejalan akan disatukan sehingga perkiraan waktunya belum tahu pasti berapa pertemuan yang akan dilakukan. Sementara itu, rencana pelaksanaan pembelajaran adalah penggalan-penggalan kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru untuk setiap pertemuan. Didalamnya harus terlihat tindakan apa yang perlu dilakukan oleh guru untuk mencapai ketuntasan kompetensi serta tindakan selanjutnya setelah pertemuan selesai.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, 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.

Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, tahapan pertama dalam pembelajaran menurut standar proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus. Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di Sekolah Dasar, (Kemendikbud, 2013, Hlm.9) RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Setiap pendidik pada suatu pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema dan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa RPP merupakan sebuah pedoman buat guru untuk melaksanakan sebuah pembelajaran agar pembelajaran menjadi pembelajaran yang baik dan merupakan paktor yang menunjukkan bahwa guru telah memiliki kesiapan mengajar atau belum. Dan kesiapan itu semua dapat di lihat dari unsur unsur kelengkapan RPP nya adalah sebagai berikut.

2) Prinsip – prinsip Pengembangan RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran 6 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 dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- (a). Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik.

- (b) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, 7 motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
- (c) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- (d) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- (e) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- (f) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- (g) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

B. Analisis dan Pengembangan Materi

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

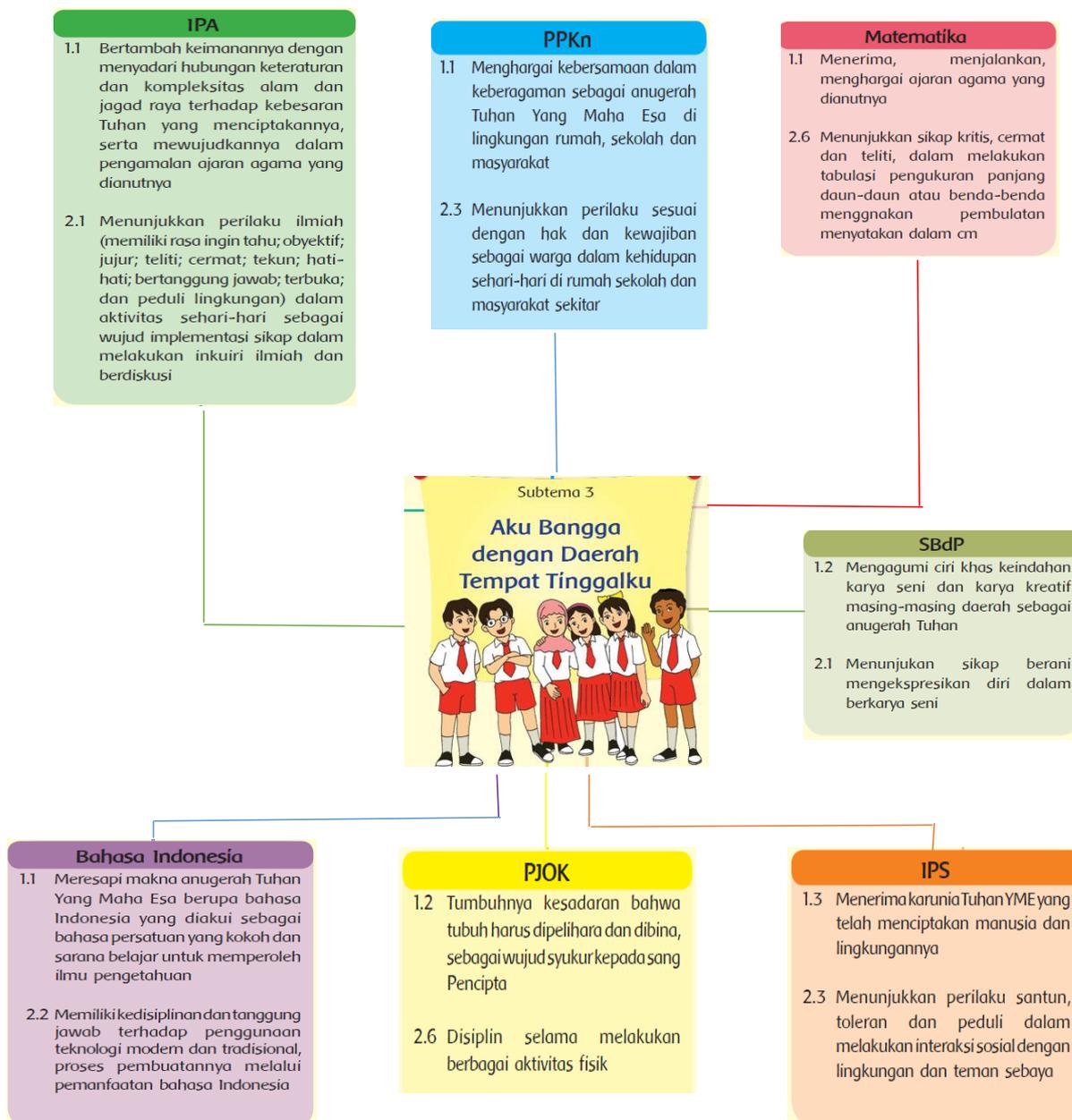
Aku tinggal di daerah pantai. Setiap hari aku dibangunkan oleh suara ombak. Angin bertiup setiap hari dengan cukup kencang. Aku juga bisa melihat indahnya matahari terbenam setiap sore. Siang hari udara sangat panas. Karena kami tinggal di daerah pantai, ayahku bekerja sebagai nelayan. Setiap malam ayahku selalu berangkat ke laut untuk mencari ikan. Di tempatku ada tempat pelelangan ikan. Di tempat itu hasil ikan tangkapan ayahku dijual. Di sekitar rumah penduduk terdapat tempat penjemuran ikan. Ikan-ikan diawetkan dengan cara dijemur untuk dijual. Setiap hari aku dan teman-temanku bermain di tepi pantai. Kami mencari kerang. Kerang tersebut kami jadikan hiasan dan kemudian kami jual. Dan masih banyak orang yang tinggal diberbagai daerah terutama selain dilaut yaitu; ada diperkotaan, pegunungan, perbukitan, pesawahan.

2. Karakteristik Materi

a. Kompetensi inti dan Kompetensi dasar

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluan KI dan KD yang sudah ditetapkan. Berikut Kompetensi Inti yang terdapat di kelas IV :

- a). Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- d) 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.



Gambar 2.1

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2



Gambar 2.2

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

3. Bahan dan Media pembelajaran

a. Pengertian Bahan Pembelajaran

Salah satu tugas yang harus dilakukan oleh guru ketika memperoleh tugas mengajar adalah menyiapkan bahan pembelajaran. Gintings (2014 hlm.152) menyebutkan bahwa bahan pembelajaran adalah rangkuman materi yang diajarkan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis.

b. Kriteria bahan pembelajaran yang baik

Bahan pembelajaran yang baik harus mempermudah dan bukan sebaliknya mempersulit siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, bahan pembelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a.** Sesuai dengan topik yang dibahas
- b.** Memuat intisari atau informasi pendukung untuk memahami materi yang dibahas.
- c.** Disampaikan dalam bentuk kemasan dan bahasa yang singkat, padat, sederhana, sistematis, sehingga mudah dipahami.
- d.** Jika perlu dilengkapi contoh dan ilustrasi yang relevan dan menarik untuk lebih mempermudah memahami isinya.
- e.** Sebaiknya diberikan sebelum berlangsungnya kegiatan belajar dan pembelajaran sehingga dapat dipelajari terlebih dahulu oleh siswa.
- f.** Memuat gagasan yang bersifat tantangan dan rasa ingin tahu.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin yang berarti pengantar atau perantara. Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya.

Zainal Aqib (2013 hlm.50) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar.

Ada juga yang mengartikan media sebagai alat bantu mengajar. Oleh sebab itu, sekalipun telah tersedia media pembelajaran, masih diperlukan guru, teknik, metode dan sarana serta prasana lain termasuk dukungan lingkungan untuk menciptakan komunikasi untuk penyampaian pesan pembelajaran dengan berhasil sebagaimana direncanakan oleh guru.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Peneliti menggunakan salah satu media yaitu media visual berupa papan tulis, gambar, *slide projector*. Berikut adalah jenis –jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2009, h. 82- 96) :

- 1) Manusia. media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.
- 2) Media Teks. merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi`
- 3) Media Visual. media yang hanya dapat dilihat saja. tidak mengandung unsur suara yang termasuk kedalam gambar, foto, lukisan. media ini digunakan peneliti, gambar yang disajikan adalah gambar-gambar yang menyangkut dengan subtema keunikan daerah tempat tinggalku misalnya gambar monas, ondel-ondel, dan bunga bangkai.
- 4) Media Audio. media yang hanya dapat di dengar saja yaitu suara atau media yng tidak memiliki unsur gambar. media ini membantu menyampaikan pembelajaran dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. jenis audio termasuk suaru latar, music, atau rekaman suara.
- 5) Media Audio Visual. media audio visual yang dilihat dan didengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi siswa. media audio visual terbagi dalam film, video kaset.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Annisa Shundari Fratiwi Mufti Universitas Pasundan Bandung 2015 Program Studi PGSD dengan judul “PENERAPAN MODEL PROBLEM BASE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUB TEMA KOMPONEN EKOSISTEM”

Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut

Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan *Problem Base Learning* penerapan model *problem base learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku diantaranya yaitu peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran yang didalamnya memuat indikator materi kegiatan pembelajaran media pembelajaran mempersiapkan pertanyaan atau permasalahan serta menyusun alat evaluasi dan melaksanakan Sub Tema Komponen Ekosistem dengan menerapkan Model PBL terlaksana dengan baik peserta didik terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran.

2. Hasil penelitian Rina Fitriana Universitas pasundan bandung 2014 Program Studi PGSD dengan Judul “PENERAPAN MODEL PROBLEM BASE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV RENDEH PADA SUB TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU ”

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini terkait dengan perencanaan, maka secara keseluruhan peneliti mampu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan model Problem Based Learning pada setiap siklus mengalami peningkatan terhadap hasil penilaian. Pada siklus I RPP yang peneliti susun mendapatkan nilai sebesar 75,56 dengan kategori cukup, RPP yang peneliti susun pada siklus I kurang memuaskan karena masih banyak kekurangan, terutama dalam penyampaian materi pembelajaran. Dan untuk mencapai kriteria baik maka dari siklus I berlanjut kepada siklus selanjutnya.

3. Vivin Nurul Agustin adalah mahasiswa Universitas Negeri Semarang, dengan judul skripsi “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Problem Based Learning* (PBL)”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Wanarejan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaboratif dan partisipatif dengan pendekatan deskriptif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 51 siswa dengan rincian 21 siswa perempuan dan 30 siswa laki-laki. Objek penelitiannya adalah aktivitas dan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Desain penelitian menggunakan spiral Hapkins. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Data penelitian diperoleh dari lembar observasi untuk aktivitas belajar siswa, sedangkan hasil belajar siswa dilakukan *pre test* dan *pos test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penelitian pada siklus I, nilai rata-rata mencapai 68,14 dan persentase tuntas belajar klasikal 70,59%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 84,31 dan persentase tuntas belajar klasikal menjadi 92,16%. Rata-rata kehadiran siswa pada siklus I 97,39% dan siklus II tetap 97,39%. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran siklus I 66,28% (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 76,50% (sangat tinggi). Nilai performansi guru pada siklus I 82,25 (AB) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,58 (A). Dapat disimpulkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa serta performansi guru dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 01 Wanarejan Pemasang.

Hasil penelitian ini memberikan saran agar model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam penilaian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas IV.

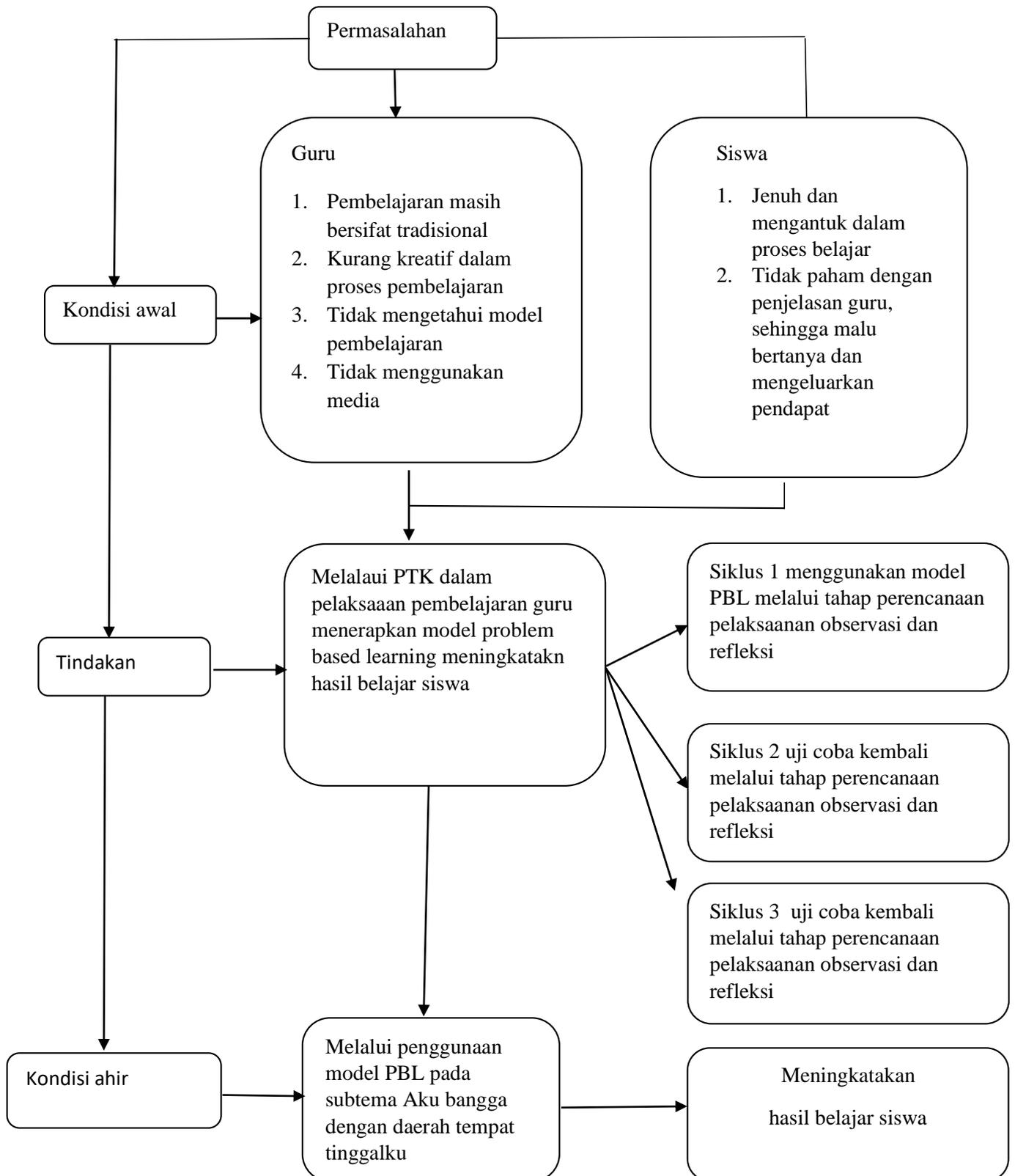
D. Kerangka Pemikiran

Pada proses pembelajaran Sub Tema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku di SDN Rancasawo 03 guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan hanya buku yang digunakan tanpa menggunakan media sehingga dalam proses pembelajaran siswa jenuh, mengantuk, Malu bertanya dan malu mengeluarkan pendapat. Seharusnya pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa mengalami langsung berperan aktif dan pembelajaranpun menjadi bermakna dan efektif.

Oleh karena itu peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini peneliti menerapkan model *Problem Base Learning* dalam buku Kosasih (2014, Hlm. 89) menjelaskan bahwa model *Problem Base Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata sedangkan menurut Duch (1995) menyatakan bahwa *Problem Base Learning* adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan. Dari paparan tersebut dapat diketahui bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran dapat mendorong siswa mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri. Pengalaman ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dimana berkembangnya pola pikir dan pola kerja seseorang bergantung pada bagaimana dia membelajarkan dirinya

Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Artinya belajar tersebut ada pada konteks aplikasi konsep. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika mahasiswa berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan.

Gambar 2.3
Bagan kerangka berpikir



E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dalam proses pembelajaran tersebut, peneliti berasumsi bahwa sebagian besar penggunaan model tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, apabila guru menggunakan model tersebut dengan benar dan tepat maka hasil belajar siswa akan meningkat.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Jika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *problem based learning* hasil belajar siswa kelas IV SDN Rancasawo 03 dalam pembelajaran tematik pada Sub Tema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku akan meningkat
- b) Jika guru menerapkan model *problem based learning* pada Sub Tema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku maka dapat menumbuhkan hasil belajar siswa yang meningkat pada kelas IV SDN Rancasawo 03
- c) Hasil belajar kelas IV SDN Rancasawo 03 pada Subtema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning*.