

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah, meskipun kegiatan belajar tidak harus berada di sekolah. Kegiatan belajar merupakan sebuah upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Sebagai mana diuraikan oleh Sukmadinata (2011, hlm. 155-156) mengenai beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar, yakni sebagai berikut:

1. Menurut Witherington “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola respons yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan”.
2. Menurut Crow and Crow “Belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”.
3. Menurut Hilgard “Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi”.
4. Vesta and Thompson menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman”.

Selain itu, Sukmadinata (2011, hlm. 156) melanjutkan bahwa:

“Mengenai pengertian perubahan dalam rumusan-rumusan di atas (pengertian belajar menurut para ahli) dapat menyangkut hal yang sangat luas, menyangkut semua aspek kepribadian individu. Perubahan tersebut dapat berkenaan dengan penguasaan dan penambahan pengetahuan, kecakapan, juga dengan pengalaman atau hal-hal yang pernah dialami”.

Selain itu, Gagne mengungkapkan mengenai pengertian belajar yang dikutip oleh Susanto (2016, hlm. 1) yakni: “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”.

Selanjutnya, Burton juga mengungkapkan mengenai pengertian belajar yang dikutip oleh Susanto (2016, hlm. 3) yakni: “Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Disamping itu, Hilgard mengungkapkan mengenai pengertian belajar yang dikutip oleh Susanto (2016, hlm. 3) yakni: “ Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan”. Susanto menambahkan bahwa “Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman)”.

Susanto (2016, hlm. 4) melanjutkan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang disebut dengan belajar adalah suatu proses memperoleh pengalaman yang bertujuan untuk memberikan perubahan perilaku menjadi lebih baik serta mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang baru terhadap individu.

2. Empat Pilar Belajar

Untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan dunia yang sangat cepat, diperlukan sebuah acuan untuk melakukan sesuatu terutama dalam hal pembelajaran. Sukmadinata (2011, hlm. 201-203) mengutip dari UNESCO yang merumuskan empat pilar belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Belajar mengetahui (*learning to know*)
Belajar mengetahui berkenaan dengan perolehan, penguasaan, dan pemanfaatan pengetahuan. Dewasa ini terdapat ledakan informasi dan pengetahuan. Hal itu bukan saja disebabkan karena adanya perkembangan yang sangat cepat dalam bidang ilmu dan teknologi, tetapi juga karena perkembangan teknologi yang sangat cepat, terutama dalam bidang elektronika, memungkinkan sejumlah besar informasi dan pengetahuan tersimpan, bisa diperoleh dan disebarkan secara cepat dan hampir menjangkau seluruh planet bumi.
- b) Belajar berkarya (*learning to do*)
Agar mampu menyesuaikan diri dan berpartisipasi dalam masyarakat yang berkembang sangat cepat, maka individu perlu belajar berkarya. Belajar berkarya berhubungan erat dengan belajar mengetahui, sebab pengetahuan mendasari perbuatan. Dalam konsep komisi UNESCO, belajar berkarya ini mempunyai makna khusus, yaitu dalam kaitan vokasional. Belajar berkarya adalah belajar atau berlatih menguasai keterampilan dan kompetensi kerja.
- c) Belajar hidup bersama (*learning to live together*)
Dalam kehidupan global, kita tidak hanya berinteraksi dengan beraneka kelompok etnik, daerah, budaya, ras, agama, kepakaran, dan profesi, tetapi juga hidup bersama dan bekerja samadengan aneka kelompok tersebut. Agar mampu berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama dan hidup bersama antar kelompok dituntut belajar hidup bersama.
- d) Belajar berkembang utuh (*learning to be*)
Tantangan kehidupan yang berkembang cepat dan sangat kompleks, menuntut pengembangan manusia secara utuh. Manusia yang seluruh aspek kepribadiannya berkembang secara optimal dan seimbang baik aspek intelektual, emosi, sosial, fisik, maupun moral. Untuk mencapai sasaran demikian dituntut individu-individu banyak belajar mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya. Sebenarnya tuntutan perkembangan kehidupan global, bukan hanya menuntut

berkembangnya manusia secara menyeluruh dan utuh, tetapi juga manusia utuh yang unggul. Untuk itu mereka harus berusaha banyak mencapai keunggulan (*being excellence*). Keunggulan diperkuat dengan moral yang kuat. Individu-individu global harus berupaya bermoral kuat atau *being morally*.

Dengan adanya pilar-pilar belajar kita dapat dengan mudah menentukan tujuan dari belajar yang akan dilaksanakan serta guru dapat mengetahui apa yang harus disampaikan kepada siswa agar siswa terarahkan kepada tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya.

3. Unsur-Unsur Belajar

Untuk terwujudnya suatu proses pembelajaran maka unsur-unsur pembelajaran harus lengkap agar proses pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Sukmadinata (2011, hlm. 157-158) mengutip pendapat dari Cronbach mengenai tujuh unsur utama dalam proses belajar, yakni sebagai berikut:

- a) Tujuan. Belajar dimulai karena adanya sesuatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu muncul untuk memenuhi sesuatu kebutuhan. Perbuatan belajar diarahkan kepada pencapaian sesuatu tujuan dan untuk memenuhi sesuatu kebutuhan. Sesuatu perbuatan belajar akan efisien apabila terarah kepada tujuan yang jelas dan berarti bagi individu.
- b) Kesiapan. Untuk dapat melakukan perbuatan belajar dengan baik anak atau individu perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik dan psikis, kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu, maupun penguasaan pengetahuan dan kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.
- c) Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam suatu situasi belajar. Dalam situasi belajar ini terlibat tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, orang-orang yang turut tersangkut dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar. Kelancaran dan hasil dari belajar banyak dipengaruhi oleh situasi ini, walaupun untuk individu dan pada waktu tertentu sesuatu aspek dari situasi belajar ini

lebih dominan sedang pada individu atau waktu lain aspek lain yang lebih berpengaruh.

- d) Interpretasi. Dalam menghadapi situasi, individu mengadakan interpretasi, yaitu melihat hubungan diantara komponenn-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.berdasarkan interpretasi tersebut mungkin individu sampai kepada kesimpulan dapat atau tidak dapat mencapai tujuan.
- e) Respons. Berpegang kepada hasil dari interpretasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, maka ia memberikan respons. Respons ini mungkin berupa suatu usaha coba-coba (*Trial and Error*), atau usaha yang penuh perhitungan dan perencanaan ataupun ia menghentikan usahanya untuk mencapai tujuan tersebut.
- f) Konsekuensi. Setia usaha akan membawa hasil, akibat atau konsekuensi entah itu keberhasilan ataupun kegagalan,demikian juga dengan respons atau usaha belajar siswa.apabila siswa berhasil dalam belajarnya ia akan merasa senang, puas, dan akan lebih meningkatkan semangatnya untuk melakukan usaha-usaha belajar berikutnya.
- g) Reaksi terhadap kegagalan. Selain keberhasilan, kemungkinan lain yang diperoleh siswa dalam belajar adalah kegagalan. Peristiwa ini akan menimbulkan perasaan sedih dan kecewa. Reaksi siswa terhadap kegagalan dalam belajar bisa bermacam-macam. Kegagalan bisa menurunkan semangat, dan memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya, tetapi bisa juga sebaliknya, kegagalan membangkitkan semangat yang berlipat ganda untuk menebus dan menutupi kegagalan tersebut.

Dari uraian di atas sering kita temui dalam proses belajar, proses belajar akan berhasil apabila hal tersebut di atas dikelola dengan baik. Unsur-unsur belajar merupakan hal yang harus ada dalam proses pembelajaran, jika sebuah proses pembelajaran tidak memiliki salah satu dari yang sudah diuraikan maka pembelajaran tersebut belum sempurna.

4. Prinsip Belajar

Konsep yang sudah dipelajari seringkali berbanding terbalik keadaan di lapangan. Tetapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada umumnya

terdapat beberapa persamaan seperti yang diuraikan oleh Sukmadinata (2011, hlm. 165-167) beberapa prinsip umum belajar, sebagai berikut:

- a) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- b) Belajar berlangsung seumur hidup
- c) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, faktor lingkungan, kematangan serta usaha dari individu sendiri.
- d) Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
- e) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.
- f) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru.
- g) Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- h) Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang sangat kompleks.
- i) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan.
- j) Untuk kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bantuan atau bimbingan dari orang lain.

Dengan adanya prinsip belajar kita bisa melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dengan mengacu pada prinsip-prinsip tersebut. Belajar tidak harus terlaksana didalam sebuah ruangan kelas tetapi pembelajaran bisa berjalan dimana saja, benda kecilpun dapat memberikan pembelajaran. Pembelajaran tidak harus dibimbing oleh guru, siswa dapat melakukan pembelajaran dengan sendirinya tanpa harus berhadapan dan bertatap muka dengan seorang guru.

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

1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan cara berpikir siswa karena siswa diarahkan untuk memecahkan masalahnya sendiri.

Berikut terdapat beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli mengenai pengertian model *Problem Based Learning*. Seperti yang sudah diuraikan oleh Toharudin dan Hendrawati (2011, hlm. 99) bahwa:

“*Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada inkuiri berakar pada prinsip Dewey. “*learning by doing and experiencing*”. PBL merupakan suatu pembelajaran atau pelatihan yang memiliki karakteristik penggunaan masalah sebagai konteks individu atau seseorang dalam mempelajari keterampilan berpikir kritis dari pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan”.

Toharudin dan Hendrawati (2011, hlm. 99) mengutip pendapat Gallagher yang menjelaskan bahwa “PBL adalah situasi dimana peserta didik dihadapkan pada situasi masalah, informasi yang tidak lengkap, dan pertanyaan yang belum ada jawabannya”.

Khoe Yao Tung (2015, hlm. 228) menjelaskan bahwa “*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah autentik seperti masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari”.

Khoe Yao Tung (2015, hlm. 228) melanjutkan bahwa “PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai konteks bagi murid untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran”.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa yang disebut dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai konteks belajar. Siswa berperan sebagai

seorang ilmuwan yang menghadapi sebuah permasalahan, siswa harus memecahkan masalah tersebut dengan arahan dari guru.

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Sebagai sebuah model pembelajaran, model *Problem Based Learning* tentu memiliki karakteristik tertentu yang menjadi pembeda dengan model pembelajaran yang lainnya. Seperti yang diuraikan oleh Tan bahwa terdapat beberapa karakteristik dari model *Problem Based Learning* yang dikutip oleh Sutirman (2013, hlm. 40) yakni sebagai berikut:

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran;
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah nyata;
- 3) Masalah yang dihadapi memerlukan tinjauan dari berbagai sudut pandang;
- 4) Masalah yang menarik bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar baru;
- 5) Menguatamakan belajar mandiri;
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi;
- 7) Bersifat kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.

Selanjutnya Sutirman (2013, hlm. 40) juga menjelaskan karakteristik dari model *Problem Based Learning* yakni sebagai berikut:

- 1) Merupakan proses edukasi berpusat pada siswa;
- 2) Menggunakan prosedur ilmiah;
- 3) Memecahkan masalah yang menarik dan penting;
- 4) Memanfaatkan berbagai sumber belajar;
- 5) Bersifat kooperatif dan kolaboratif;
- 6) Guru sebagai fasilitator.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran

- 3) Proses pembelajaran dilakukan dengan pemecahan masalah yang menarik perhatian siswa
- 4) Pemecahan masalah dilakukan sesuai prosedur
- 5) Guru hanya sebagai fasilitator

3. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Seperti model-model pembelajaran pada umumnya, model *Problem Based Learning* memiliki langkah-langkah yang sistematis yang harus kita jalani dalam penerapannya di lapangan. Adapun Ginting (2012, hlm. 213-214) menguraikan beberapa langkah-langkah dalam penerapan model *Problem Based Learning*, yakni sebagai berikut:

- a) Mempelajari standar isi dan standar kompetensi siswa dan kurikulum untuk menentukan karakteristik masalah yang sesuai untuk digunakan sebagai bahan belajar dan pembelajaran.
- b) Pelajari tingkat pengetahuan siswa untuk mempertimbangkan kompleksitas persoalan yang akan dijadikan bahan belajar dan pembelajaran.
- c) Buatlah soal atau tugas yang berisi masalah yang harus dicarikan solusinya oleh siswa atau kelompok siswa dengan merujuk kepada hasil analisis kurikulum dan tingkat kemampuan siswa.
- d) Beri pengkondisian awal kepada siswa sebelum diberi tugas masalah untuk dicarikan solusinya. Pengkondisian ini meliputi:
 - 1) Penjelasan tentang langkah-langkah dan pendekatan dalam pemecahan masalah
 - 2) Kegiatan dan hasil yang harus mereka kerjakan berikut kriteria keberhasilannya seperti; waktu, prosedur yang harus ditempuh, ketersediaan data dan fakta, dan ruang lingkup solusi.
- e) Kegiatan diskusi atau pelaksanaan prosedur pemecahan masalah oleh siswa atau kelompok-kelompok siswa. Selama kegiatan ini berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dan tutor diantaranya dengan memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa, mengingatkan siswa tentang apa yang mereka ketahui dan apa yang belum mereka ketahui, mengingatkan apakah tahapan sudah benar, dan mendorong partisipasi siswa.

- f) Menutup kegiatan dengan menyelenggarakan diskusi tentang hasil pemecahan masalah. Jika kegiatan dilakukan berdasarkan kelompok, selenggarakan diskusi pleno dan minta setiap kelompok menyajikan hasil kegiatannya. Minta kelompok lain untuk menanggapi dan mengajukan pertanyaan untuk menguji hasil kegiatan pemecahan masalah dan kelompok yang sedang menyajikan hasil kegiatannya. Dalam kegiatan ini guru berperan sebagai moderator dan sekaligus sebagai penilai.
- g) Guru melakukan penilaian terhadap hasil kegiatan siswa dan memberikan komentar serta pengarahan untuk ditindak lanjuti sebagai kegiatan pengayaan bagi siswa.

Selain itu, Wang & Shuler menguraikan bahwa model *Problem Based Learning* mengandung lima langkah penting yang dikutip oleh Toharudin dan Hendrawati (2011, hlm. 102) yakni sebagai berikut:

- a) Masalah dihadirkan dan dibaca oleh beberapa anggota kelompok sementara anggota lainnya melakukan tindakan; seperti menulis untuk menandai fakta-fakta yang diidentifikasi kelompok
- b) Peserta didik mendiskusikan apa yang sudah diketahui dan dipahaminya;
- c) Peserta didik mendiskusikan apa yang mereka pikirkan, dan mengidentifikasi masalah yang lebih luas (mendiskusikan tentang ide-ide mereka dan merumuskan hipotesis);
- d) Peserta didik mengidentifikasi kebutuhan belajar (apa yang dibutuhkan agar membuktikan atau tidak membuktikan ide mereka);
- e) Peserta didik, secara bersama-sama, melakukan penyelidikan atas temuan masalah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a) Guru mempelajari terlebih dahulu standar isi pembelajaran
- b) Mempelajari tingkat pengetahuan siswa untuk menentukan kompleksitas permasalahan
- c) Masalah dihadirkan serta didiskusikan oleh kelompok siswa yang sudah dibentuk terlebih dahulu

- d) Peserta didik mengemukakan ide-ide mereka untuk menemukan pemecahan masalah
- e) Menyelenggarakan diskusi umum tentang hasil dari proses pemecahan masalah yang sudah dilakukan oleh siswa
- f) Guru menilai kegiatan pembelajaran siswa

4. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Arends Mengemukakan pendapatnya tentang sintaks dari model *Problem Based Learning* yang dikutip oleh Toharudin dan Hendrawati (2011, hlm. 103) yakni sebagai berikut:

No	Fase	Perilaku Guru
1	Memberikan orientasi tentang permasalahan yang dihadapi kepada peserta didik.	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan dan pemecahan masalah
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk melakukan penelitian dan penyelidikan.	Guru membantu para peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang dihadapinya
3	Membantu investigasi para peserta didik secara mandiri dan berkelompok	Guru mendorong para peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, akurat, serta melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi.
4	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit.	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, serta membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.

5	Menganalisis dan mengevaluasi proses dalam rangka mengatasi atau mencari pemecahan masalah.	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap hasil dari investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.
---	---------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 2.1 Sintaks Model *Problem Based Learning*

Rusman (2014, hlm. 243) mengutip pendapat dari Ibrahim dan Nur (2000) dan Ismail (2002) mengenai langkah-langkah dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) yakni sebagai berikut:

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mngorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing pengalaman individual/kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Tabel 2.2 Sintaks Model *Problem Based Learning*

Setelah melihat perbandingan kedua sintaks model *Problem Based Learning* di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa sintaks model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

Fase	Kegiatan	Uraian
1	Orientasi terhadap masalah yang dihadapi	Membahas tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa untuk terlibat aktif

		dalam pemecahan masalah.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapinya
3	Membantu menginvestigasi peserta didik secara individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi
4	Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil dari investigasinya dan proses yang mereka gunakan

Tabel 2.3 Sintaks Model *Problem Based Learning*

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Sebagai mana berbagai jenis model pembelajaran pada umumnya, model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. Guru yang sudah terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tidak selalu berhasil dalam menerapkan model-model tertentu, dikarenakan oleh terbatasnya keinginan untuk mencari tahu hal yang baru serta merasa direpotkan dengan beban hidup yang sudah ada baik di lingkungan rumah maupun di lingkungan kerjanya jika harus mencari lebih banyak tentang pentingnya menggunakan model pembelajaran. Sehingga menyebabkan penerapan model pembelajaran tidak selalu berhasil dan guru selalu kembali menggunakan model pembelajaran yang sudah digunakannya selama bertahun-tahun. berikut merupakan

kelebihan yang dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan model *Problem Based Learning* menurut Akinoglu & Tandogen yang dikutip oleh Toharudin dan Hendrawati (2011, hlm. 106-107), yaitu:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik, bukan pada guru.
- 2) Mengembangkan kontrol diri, mengajarkan siswa untuk mampu membuat rencana prospektif, serta keberanian peserta didik untuk menghadapi realita dan mengekspresikan emosi peserta didik.
- 3) Memungkinkan peserta didik untuk mampu melihat kejadian secara multidimensi dan dengan perspektif yang lebih dalam.
- 4) Mengembangkan keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah (*problem solving*)
- 5) Mendorong peserta didik untuk mempelajari material baru dan konsep ketika ia menyelesaikan sebuah masalah.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik yang dengannya memungkinkan mereka untuk belajar dan bekerja secara tim.
- 7) Mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik ke tingkat yang tinggi, atau kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah.
- 8) Menggabungkan teori dan praktik, serta kemampuan menggabungkan pengetahuan lama dan baru, serta mengembangkan keterampilan dalam pengambilan keputusan (*decision making*) dalam disiplin lingkungan yang lebih spesifik.
- 9) Memotivasi para guru dan peserta didik untuk berperan lebih aktif dan semangat bekerja sama.
- 10) Peserta didik memperoleh keterampilan dalam manajemen waktu, kemampuan untuk fokus dalam pengumpulan data, serta persiapan dalam pembuatan laporan dan evaluasi.
- 11) Membuka cara untuk belajar sepanjang hayat.

Selain itu, Sutirman (2013, hlm. 42) mengungkapkan pula mengenai kelebihan dari model *Problem Based Learning* yakni sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran;
- 2) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat menantang kemampuan kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa;
- 3) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa;
- 4) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata;

- 5) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan;
- 6) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja;
- 7) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa;
- 8) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru;
- 9) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata;
- 10) Pemecahan masalah (*Problem Solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Dari uraian diatas membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki banyak keunggulan yang dapat menjadi acuan dalam pencapaian hasil pembelajaran yang sesuai dengan harapan para pendidik setelah diterapkannya model tersebut.

Adapun kekurangan dari model *Problem Based Learning* menurut Akinglu & Tandogen yang diuraikan oleh Toharudin dan Hendrawati (2011, hlm. 107) yakni sebagai berikut:

- 1) Guru merasa kesulitan untuk mengubah gaya pengajaran yang biasa dilakukannya.
- 2) Membutuhkan banyak waktu untuk peserta didik dalam rangka menyelesaikan situasi problematika ketika situasi ini pertama kali disajikan di kelas.
- 3) Kelompok atau individual boleh jadi akan menyelesaikan pekerjaannya lebih dulu yang berakibat terjadinya keterlambatan.
- 4) Pembelajaran ini membutuhkan banyak material dan penelitian yang lebih mendalam.
- 5) Implementasi model inidi semua kelas akan banyak menemui kendala dan kesulitan, bahkan, penggunaan model ini bisa saja tidak berhasil dengan baik (gagal total) jika peserta didik tidak dapat mengerti

dengan baik dan benar nilai atau *scope* (cakupan) masalah yang disajikan dengan konten sosial yang terjadi.

- 6) Sulit melakukan penilaian secara objektif.

Selain itu, Sutirman (2013, hlm. 42) mengungkapkan pula mengenai kekurangan dari model *Problem Based Learning* yakni sebagai berikut:

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba;
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan;
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dari uraian di atas, seperti model-model pembelajaran pada umumnya, model *Problem Based Learning* juga mempunyai kekurangan. Dalam hal ini guru bisa meminimalisir kekurangan tersebut selama guru dapat memperkirakan hal-hal apa saja yang akan terjadi selama proses pembelajaran dan guru dapat merencanakan tindakan apa yang harus dilakukan untuk menghadapinya.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang sudah diuraikan di atas maka perlu menjadi pertimbangan. Guru yang hendak menerapkan model *Problem Based Learning* harus memahami terlebih dahulu semua hal yang menyangkut model tersebut serta mempersiapkannya dengan sangat matang sebelum menerapkannya di lapangan, agar guru dapat meminimalisir kekurangan yang terjadi selama penerapannya.

C. Hasil belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hal yang selalu dipertanyakan oleh orangtua pada saat seorang siswa pulang sekolah adalah nilai akademik yang ia dapatkan disekolah, bukan bagaimana kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh siswa, atau bagaimana kesan yang didapat siswa setelah ia mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa seringkali tidak jujur ketika melakukan beberapa tes yang diberikan oleh guru. Namun dengan proses belajar yang menyenangkan, siswa dapat mengingat apa yang sudah ia pelajari pada saat di sekolah. Dengan begitu siswa akan sangat puas dengan prestasi akademik yang ia dapatkan atas hasil kerja sendiri, serta rasa percaya diri siswa akan tinggi.

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan perilaku individu setelah menjalani proses pembelajaran. Sebagaimana diuraikan oleh para ahli sebagai berikut:

Surya (2014, hlm. 119) menjelaskan bahwa “Hasil proses pembelajaran adalah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari, dan sebagainya”.

Gagne mengungkapkan teorinya mengenai hasil pembelajaran yang dikutip oleh Surya (2014, hlm. 147) yakni; “Hasil pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi berupa kecakapan manusia (*human capabilities*) yang terdiri atas: (1) informasi verbal; (2) kecakapan intelektual; (3) strategi kognitif; (4) sikap, dan (5) kecakapan motorik”.

Selanjutnya Surya (2014, hlm. 124) menguraikan penjelasan mengenai *human capabilities* yakni sebagai berikut:

- a) Informasi verbal ialah hasil pembelajaran berupa informasi verbal (kata-kata atau kalimat) baik secara tertulis ataupun secara lisan. Informasi verbal adalah berupa pemberian nama atau label terhadap suatu benda atau fakta, pemberian definisi atau pengertian, atau perumusan mengenai berbagai hal dalam bentuk verbal.
- b) Kecakapan intelektual ialah kecakapan dalam melakukan interaksi dengan lingkungan dengan menggunakan simbol-simbol. Misalnya penggunaan simbol-simbol dalam matematika, seperti penambahan, pengurangan, pembagian, perkalian, dsb. Kecakapan intelektual ini mencakup kecakapan dalam membedakan (diskriminasi), konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan hukum-hukum. Kecakapan intelektual sangat diperlukan dalam menghadapi pemecahan masalah.
- c) Strategi kognitif ialah kecakapan untuk melakukan pengendalian dalam mengelola seluruh aktifitasnya dalam proses pembelajaran, strategi kognitif ini berupa kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berfikir agar terjadi aktifitas yang efektif. Kalau kecakapan intelektual lebih banyak terarah kepada hasil pembelajaran, maka strategi kognitif lebih banyak terarah kepada proses pemikiran pelajar. Strategi kognitif ini memberikan kemudahan bagi pelajar untuk memilih informasi verbal dan kecakapan intelektual yang sesuai untuk diterapkan selama proses pembelajaran dan berfikir.
- d) Sikap ialah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih berbagai tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap dapat diartikan sebagai keadaan di dalam diri individu yang akan memberi arah bertindak dalam menghadapi suatu objek atau rangsangan. Dalam sikap terdapat pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran, dan kesiapan untuk bertindak.
- e) Kecakapan mutlak ialah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran menghasilkan kecakapan-kecakapan yang berbeda-beda mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks.

Selain itu, Sudjana (2011, hlm. 22) menjelaskan bahwa “Hasil belajar kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Selanjutnya, Ginting (2012, hlm. 87) menjelaskan bahwa “Prestasi belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru”.

Selanjutnya, Sukardi (2011, hlm. 215) menguraikan pendapatnya bahwa:

“Nilai *grade* mempunyai arti yang bervariasi sesuai dengan fungsi dan perannya terhadap para pelaku yang berkepentingan. Bagi siswa, nilai menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa, oleh karena itu para siswa perlu mengetahui sistem *grade* dengan baik agar mereka tetap termotivasi untuk belajar secara kontinu”.

Selanjutnya, Sukardi (2011, hlm. 215) menjelaskan bahwa “*grade* hasil belajar akhir yang didasarkan atas tingkah laku dan penampilan yang terarah dalam tes yang teroganisasi dengan baik, memiliki derajat yang lebih tinggi dibanding dengan *grade* yang hanya didasarkan atas tes kertas dan pena saja”.

Selain daripada itu, dijelaskan pula dalam Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 pasal 4 sebagai berikut:

- (1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
- (2) Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran.
- (3) Penilaian hasil belajar oleh Pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa yang disebut hasil belajar merupakan sebuah ukuran untuk menentukan kemampuan seseorang dalam mencapai kompetensi yang sudah menjadi acuan pembelajaran, serta

bentuk nyata dari hasil pembelajaran adalah berupa perubahan perilaku individu.

2. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar

a) Faktor Pendorong Hasil Belajar

Hasil belajar tidak selalu memenuhi tujuan yang sudah ditentukan oleh guru sebelumnya, atau bahkan bisa saja melebihi perkiraan. Hal ini disebabkan oleh adanya faktor pendorong serta faktor penghambat pencapaian hasil belajar. Seperti yang sudah dikutip oleh Susanto (2016, hlm. 12-13) mengenai pendapat dari Wasliman mengenai faktor pendorong dan penghambat pencapaiannya hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi 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 mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Guru hendaknya mengetahui setiap potensi siswa karena potensi setiap individu siswa pasti beragam serta latar belakangnya juga berbeda-beda, agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik serta hasil belajar siswa meningkat, dalam hal ini guru harus membawa siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan agar siswa menjadi semangat

dalam belajar dan guru menjadi salah satu dalam faktor pendorong dalam pencapaian hasil belajar siswa.

b) Faktor Penghambat Hasil Belajar

Isjoni dan Ismail (2008, hlm. 162) menguraikan pula bahwa penyebab berprestasi rendahnya siswa-siswa adalah karena mereka sangat sedikit mempergunakan masa mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar. Hal ini disebabkan oleh:

- a) Mereka bekerja dengan urutan belajar bertahap dan sedikit demi sedikit. Nampaknya mereka tidak terbiasa untuk berkonsentrasi dalam masa yang cukup tinggi dan bekerja keras
- b) Mereka tidak menguasai secara sempurna tugas-tugas yang sebelumnya, yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan tugas-tugas berikutnya
- c) Unit-unit tugas yang ada tidak menarik bagi mereka.

Dari uraian di atas, faktor penghambat dalam pencapaian hasil belajar dapat dihindari jika guru dapat memperkirakan permasalahan yang akan terjadi selama proses pembelajaran serta menyiapkan solusi dari kemungkinan-kemungkinan masalah tersebut. Sehingga, pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan lancar dan hasilnya sesuai dengan harapan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang menjadi pendorong dan penghambat dari hasil belajar siswa sebaiknya menjadi perhatian bagi para guru karena tinggi rendahnya hasil belajar siswa bukan semata-mata disebabkan oleh penyampaian pembelajaran yang tidak tepat. Tetapi bisa juga dikarenakan oleh faktor yang ada di lingkungan siswa baik

itu lingkungan rumah ataupun lingkungan teman sebayanya, bisa juga disebabkan oleh diri siswa itu sendiri.

3. Aspek Penilaian

Penilaian di sekolah disekolah dasar terdiri dari 3 aspek utama yakni aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif), dan aspek keterampilan (psikomotor). Penilaian ini dapat bersifat tes dan non tes tergantung kebutuhan guru yang bersangkutan. Seperti yang diuraikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015, hlm. 9-19) yakni sebagai berikut;

1) Penilaian sikap

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler, yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku sesuai budi pekerti dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran

a. Sikap spiritual

Penilaian sikap spiritual (KI-1), antara lain: (1) ketaatan beribadah; (2) berperilaku syukur; (3) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan; dan (4) toleransi dalam beribadah. Sikap spiritual tersebut dapat ditambah sesuai karakteristik satuan pendidikan.

b. Sikap sosial

Penilaian sikap sosial (KI-2), meliputi: (1) jujur; (2) disiplin; (3) tanggung jawab; (4) santun; (5) peduli; dan (6) percaya diri. Sikap sosial tersebut dapat ditambah oleh satuan pendidikan sesuai kebutuhan.

c. Teknik penilaian sikap

Teknik penilaian yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, catatan anekdot (*anecdotal record*).

2) Penilaian pengetahuan

Penilaian pengetahuan (KI-3) dilakukan dengan cara mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Teknik penilaian pengetahuan dapat dilakukan melalui:

a. Tes tulis

b. Tes lisan

- c. Penugasan
- 3) Penilaian keterampilan
 - Penilaian keterampilan (KI-4) dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kompetensi dasar aspek keterampilan untuk menentukan teknik penilaian yang sesuai. Teknik penilaian yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a. Penilaian kinerja
 - b. Penilaian proyek
 - c. Portofolio

Selain itu, dalam Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 pasal 3 juga di jelaskan mengenai aspek-aspek apa saja yang harus dinilai dari peserta didik yakni:

- (1) Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek:
 - a. Sikap;
 - b. Pengetahuan; dan
 - c. Keterampilan.
- (2) Penilaian sikap sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik.
- (3) Penilaian pengetahuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik.
- (4) Penilaian keterampilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu.
- (5) Penilaian pengetahuan dan keterampilan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan ayat (4) dilakukan oleh pendidik, satuan pendidikan, dan/atau Pemerintah.

Dari uraian di atas dapat kita lihat bahwa aspek-aspek yang harus dinilai oleh guru dari peserta didik bukan hanya dari aspek pengetahuan saja, tetapi aspek sikap serta keterampilan juga harus dinilai, agar terlihat perkembangan siswa dari semua aspek tersebut. Penilaian tersebut dilaksanakan dengan cara tes dan non tes.

4. Penilaian Kegiatan Belajar

Penilaian hasil belajar bukan semata-mata hanya hasil perhitungan dari tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa, penilaian harus dapat diperhitungkan keasliannya agar dapat dipertanggungjawabkan.

Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 pasal 5 menguraikan beberapa prinsip dalam penilaian hasil belajar yakni, sebagai berikut:

5. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
6. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
7. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender;
8. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;
9. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan;
10. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik;
11. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku;
12. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan
13. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi mekanisme, prosedur, teknik, maupun hasilnya.

Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 pasal 9 menjelaskan juga tentang mekanisme hasil belajar oleh pendidik, yakni meliputi:

- a. Perancangan strategi penilaian oleh pendidik dilakukan pada saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus;
- b. Penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan dan teknik penilaian lain yang relevan, dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas/guru kelas;

- c. Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai;
- d. Penilaian keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan/atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai;
- e. Peserta didik yang belum mencapai KKM harus mengikuti pembelajaran remedi; dan
- f. Hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik disampaikan dalam bentuk angka dan/atau deskripsi.

Selain daripada itu, Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 pasal 10 juga menguraikan tentang mekanisme penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, diantaranya meliputi:

- a. Penetapan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik melalui rapat dewan pendidik;
- b. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan pada semua mata pelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- c. Penilaian pada akhir jenjang pendidikan dilakukan melalui ujian sekolah/madrasah;
- d. Laporan hasil penilaian pendidikan pada akhir semester dan akhir tahun ditetapkan dalam rapat dewan pendidik berdasar hasil penilaian oleh satuan pendidikan dan hasil penilaian oleh pendidik; dan
- e. Kenaikan kelas dan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan ditetapkan melalui rapat dewan pendidik.

Dari uraian diatas dapat dilihat mekanisme dalam melaksanakan penilaian pembelajaran. Hendaknya kita sebagai guru melakukan penilaian mengacu pada aturan yang berlaku agar penilaian yang kita laksanakan dapat terarah serta hasilnya dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan serta bukan hasil dari perkiraan oleh guru saja.

Pelaksanaan penilaian aspek kognitif/pengetahuan guru dapat menggunakan rumus yang diuraikan oleh permendikbud (2015, hlm. 52) sebagai berikut:

$$KD = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \dots$$

Dengan rentang penilaian yang diuraikan oleh permendikbud (2015, hlm. 64), yakni sebagai berikut:

Kriteria	Rentang nilai
Sangat baik	86 – 100
Baik	71 – 85
Cukup	56 – 70
Perlu bimbingan	≤ 55

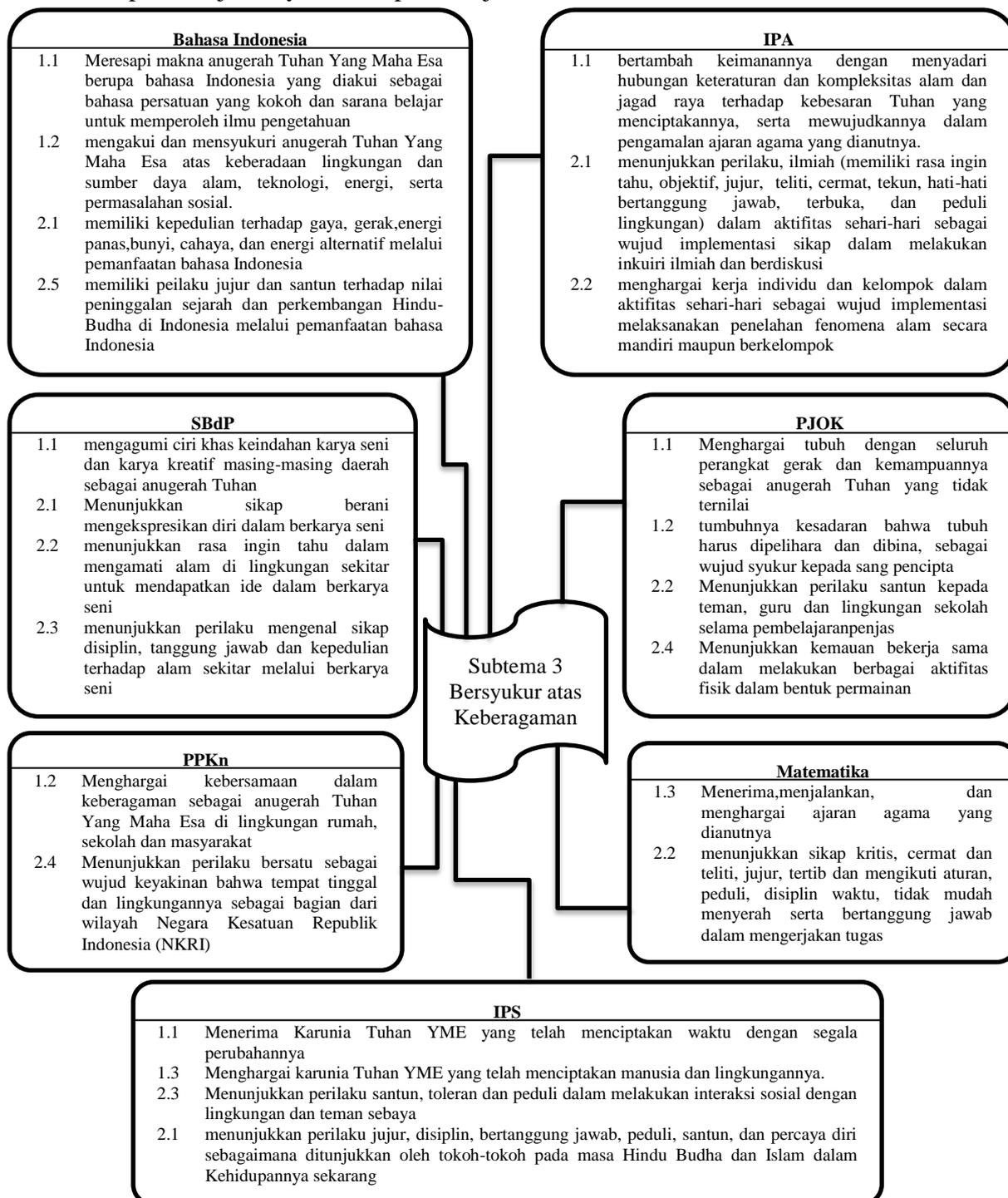
Tabel 2.4 rentang penilaian siswa

Sedangkan pelaksanaan penilaian aspek afektif/sikap dapat juga dilakukan menggunakan rumus sebelumnya. Untuk penilaian aspek psikomotor, dilakukan dengan cara observasi.

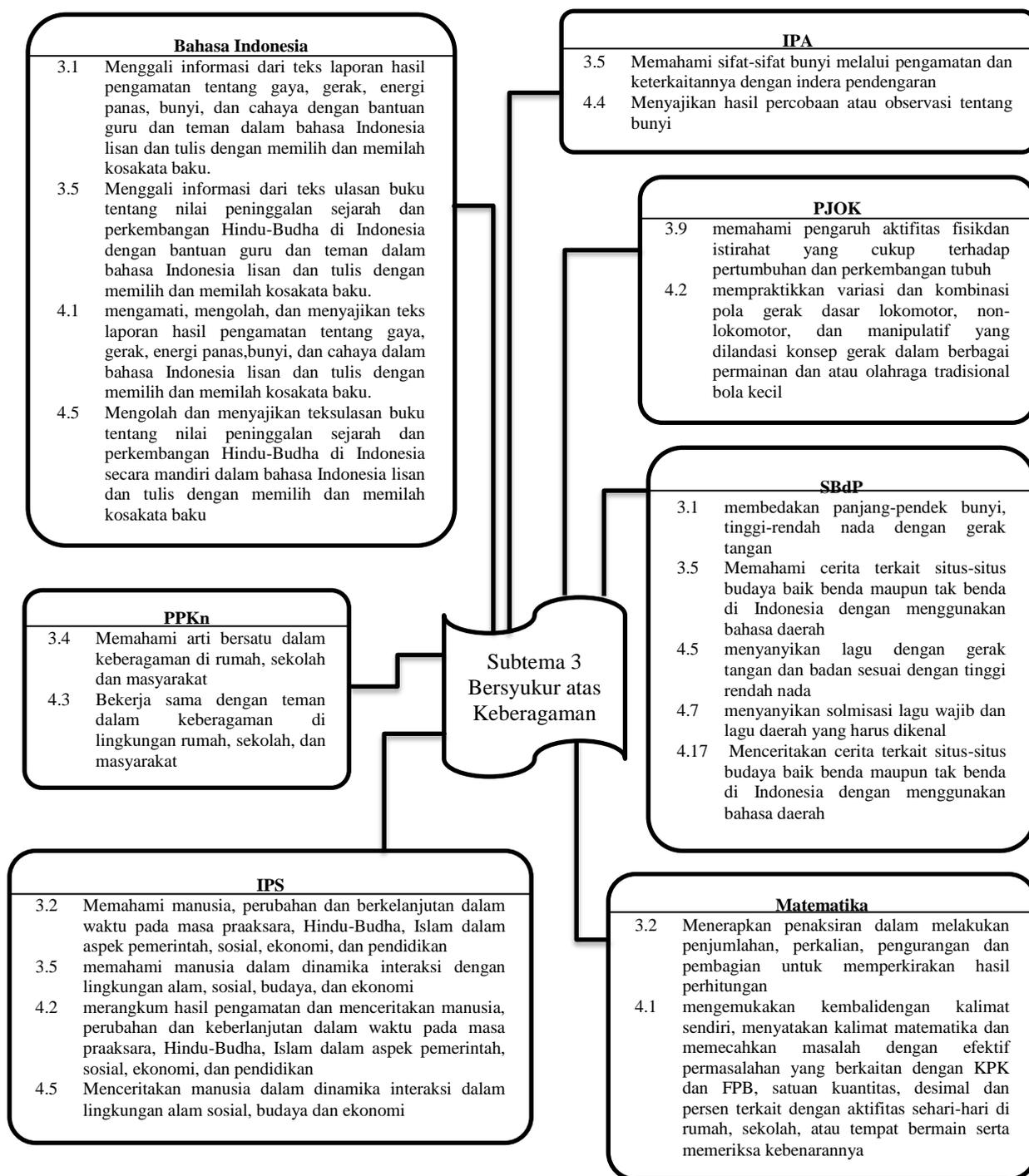
D. Subtema Bersyukur atas Keberagaman

Karena skripsi ini mengambil kurikulum nasional, yang berarti untuk

SD pembelajarannya adalah pembelajaran tematik.



Gambar 2.1. Pemetaan Kompetensi dasar KI 1 dan 2 Nuh (2014, hlm. 99)



Gambar 2.2. Pemetaan Kompetensi dasar KI 3 dan 4
Nuh (2014, hlm. 100)

Dari pemetaan Kompetensi Dasar di atas kita uraikan lagi ke dalam beberapa pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Pembelajaran 1

SBdP

Kompetensi Dasar

3.5 Memahami cerita terkait situs-situs budaya baik benda maupun tak benda di Indonesia dengan menggunakan bahasa daerah

4.17 Menceritakan cerita terkait situs-situs budaya baik benda maupun tak benda di Indonesia dengan menggunakan bahasa daerah

Indikator :

3.5.1 menceritakan kembali cerita terkait situs-situs budaya baik benda maupun tak benda di Indonesia dengan menggunakan bahasa sendiri

4.17.1 berkreasi membuat cerita sederhana tentang situs-situs budaya dengan menggunakan bahasa daerah

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar :

3.5 Menggali informasi dari teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

- 4.5 Mengolah dan menyajikan teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- 3.5.1 menemukan hal-hal penting dari teks ulasan buku tentang nilai peninggalan sejarah dan perkembangan Hindu-Budha di Indonesia
- 4.5.1 Menuliskan kembali bahan bacaan dengan menggunakan kata-kata sendiri dengan menemukan informasi penting dalam setiap paragraf

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kompetensi Dasar :

- 3.2 Memahami manusia, perubahan dan berkelanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu-Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan
- 4.2 merangkum hasil pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu-Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan

Indikator:

- 3.2.1 Menemukan perbedaan pada masa praaksara dan masa aksara
- 4.2.1 Menuangkan fakta-fakta penting dari masa praaksara, masa Hindu-Budha, dan masa Islam

2. Pembelajaran 2

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.1 mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- 3.1.1 menemukan hal-hal penting dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi dan cahaya
- 4.1.1 menceritakan pengalaman tentang percobaan tinggi rendahnya bunyi dalam bentuk tulisan

Matematika

Kompetensi Dasar:

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan

persen terkait dengan aktifitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator:

3.2.1 melakukan penaksiran terhadap banyak benda yang disajikan dalam gambar dan menemukan hasilnya

4.1.1 menjelaskan cara memecahkan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen

IPA

Kompetensi Dasar:

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran

4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator:

3.5.1 membedakan bunyi tinggi dan bunyi rendah dalam bentuk percobaan membunyikan botol-botol kaca

4.4.1 mempresentasikan hasil percobaan tentang bunyi

SBdP

Kompetensi Dasar:

3.1 membedakan panjang-pendek bunyi, tinggi-rendah nada dengan gerak tangan

4.5 menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

Indikator:

3.1.1 mengetahui gerakan tangan untuk membedakan panjang-pendek, dan tinggi-rendahnya nada

4.5.1 menyanyikan lagu daerah “Yamko Rambe Yamko” dengan gerakan tangan yang menunjukkan panjang-pendek dan tinggi-rendah nada/bunyi

3. Pembelajaran 3

PPKn

Kompetensi Dasar:

1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

2.4 Menunjukkan perilaku bersatu sebagai wujud keyakinan bahwa tempat tinggal dan lingkungannya sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)

3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Indikator:

- 1.2.1 mensyukuri kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
- 2.4.1 menampilkan sikap menghargai sesama
- 3.4.1 menjelaskan arti bersatu dalam keberagaman
- 4.3.1 memberikan contoh kegiatan yang menunjukkan sikap bekerja sama

Matematika

Kompetensi Dasar:

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktifitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator:

- 3.2.1 menyelesaikan masalah yang terkait dengan penaksiran
- 4.1.1 mendemonstrasikan kalimat matematika dan pemecahan masalah yang berkaitandengan KPK dan FPB

IPS

Kompetensi Dasar:

- 3.5 memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dalam lingkungan alam sosial, budaya dan ekonomi

Indikator:

3.5.1 menemukan contoh interaksi manusia dengan lingkungan sosial

4.5.1 mengidentifikaasikan manusia dalam dinamika interaksi dalam lingkungan sosial, budaya dan ekonomi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

4.1 mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

3.1.1 menemukan hal-hal penting dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi dan cahaya

4.1.1 menceritakan pengalaman tentang pengalaman memakan suatu makanan tradisional

4. Pembelajaran 4

IPS

Kompetensi Dasar:

3.5 memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dalam lingkungan alam sosial, budaya dan ekonomi

Indikator:

3.5.1 menunjukkan contoh interaksi manusia dalam bentuk diskusi kelompok

4.5.1 menceritakan interaksi manusia dalam lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Matematika

Kompetensi Dasar:

3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan

4.1 mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktifitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator:

- 3.2.1 menyelesaikan masalah yang terkait dengan penaksiran
- 4.1.1 menpresentasikan kalimat matematika dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen

PPKn**Kompetensi Dasar:**

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat
- 2.4 Menunjukkan perilaku bersatu sebagai wujud keyakinan bahwa tempat tinggal dan lingkungannya sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

Indikator:

- 1.2.1 mensyukuri kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
- 2.4.1 menampilkan sikap menghargai sesama
- 3.4.1 memberikan contoh, manfaat, dan hal-hal yang dapat dilakukan dengan bekerja sama dalam bentuk pesta pikiran
- 4.3.1 memecahkan masalah bersama melalui bekerja sama dengan teman

5. Pembelajaran 5

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.1 mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- 3.1.1 menemukan hal penting dari laporan hasil pengamatan tentang bunyi
- 4.1.1 menulis laporan kegiatan percobaan tentang sifat bunyi yang dapat dipantulkan dan diserap dengan menggunakan kosakata baku

IPA

Kompetensi Dasar:

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator:

- 3.5.1 membedakan bunyi pantul (gema dan gaung)

- 4.4.1 menarik kesimpulan hasil percobaan sifat bunyi, bahwa bunyi dapat dipantulkan dan diserap

PJOK

Kompetensi Dasar:

- 3.9 memahami pengaruh aktifitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh
- 4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil

Indikator:

- 3.9.1 memahami pengaruh aktifitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh
- 4.2.1 mendemonstrasikan keterampilan memukul, melempar, dan menangkap bola, serta keterampilan berlari dalam permainan kasti

6. Pembelajaran 6

Matematika

Kompetensi Dasar:

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan

yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktifitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator:

- 3.2.1 menaksir penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1.1 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan penaksiran

SBdP

Kompetensi Dasar:

- 3.1 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.7 menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal

Indikator:

- 3.1 memahami cara membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.7.1 Menyanyikan lagu “syukur” dengan nada dan syair yang benar dan memahami maknanya

E. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hanifah Nur Azizah tahun 2014

Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Nur Azizah pada tahun 2014 di kelas V SDN 1 Cikidang dengan judul “Penerapan Model *Problem Based*

Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis dalam Menyelesaikan Masalah pada Bilangan Pecahan”. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM yang semula 66,67% , setelah siklus II dilaksanakan hasilnya mengalami peningkatan yakni 88,89%.

2. Yusliadi Fanji Muslim tahun 2014

Penelitian yang dilaksanakan oleh Yusliadi Fanji Muslim pada tahun 2014 di kelas X jurusan Elektronika Pesawat Udara (EPU) di SMK Negeri 12 Bandung tahun ajaran 2013/2014 dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Pendekatan *Scientific* pada Mata Pelajaran *Basic Skill* EPU Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 60,07 dan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 78,45.

3. Tia Wulandari tahun 2013

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tia Wulandari pada tahun 2013 di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung dengan judul “Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) untuk meningkatkan Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Siswa”. Hasilnya menunjukkan bahwa dimulai dari siklus I menunjukkan siswa bertanya masih sedikit dan konteks pertanyaan masih dalam buku teks, siklus II yang menunjukkan siswa bertanya dan membaca mengalami kenaikan yaitu siswa mulai terbiasa untuk mengaitkan materi dengan dunia nyata mereka, siklus III yaitu siswa yang bertanya menjadi bertambah siswa

sudah terbiasa dengan mengaitkan materi dengan dunia nyata mereka dan buku teks yang mereka baca tidak terfokus dari sekolah melainkan mereka sudah terbiasa untuk membaca artikel-artikel yang berada di internet, dan pada siklus IV mengalami data jenuh yaitu siswa yang bertanya masih sama dengan siswa yang bertanya di siklus sebelumnya dan fokus pertanyaan mereka sudah terbiasa untuk mengkaitkan materi pelajaran dan dunia nyata.

4. Evi Nurul Khuswatun tahun 2013

Penelitian yang dilaksanakan oleh Evi Nurul Khuswatun pada tahun 2013 di kelas IV-B SDN Inpres Cikahuripan dengan judul “Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Bilangan Pecahan”. Hasilnya menunjukkan bahwa pada siklus pertama skor rata-rata siswa mencapai 66,72. Pada siklus kedua mengalami peningkatan dengan skor rata-rata mencapai 71,13 dan pada siklus ketiga mencapai 77,66. Ketuntasan belajar siswapun meningkat setiap siklusnya. siklus pertama mencapai 40,63%, siklus kedua mencapai 50% dan siklus ketiga mencapai 65,63%.

5. Siti Nurcahyati tahun 2015

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurcahyati pada tahun 2015 di kelas V SDN Mekarjaya Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung dengan judul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa”. Hasilnya menunjukkan bahwa setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *Problem Based Learning* ada peningkatan yang cukup baik sehingga nilai

rata-rata siswa pada hasil penilaian sikap percaya diri siswa adalah yaitu pada data awal 1,75, siklus I 2,75, dan siklus II 3,75. Sedangkan nilai rata-rata siswa pada hasil belajar siswa adalah yaitu pada data awal 40, siklus I 60 dan siklus II 80.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aspek sikap dan hasil belajar siswa, serta siswa menjadi terlibat penuh dalam proses pembelajaran dan menjadi lebih efektif.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Drawati 04 Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung, proses pembelajaran di sekolah kurang efektif. Metode yang guru gunakan masih metode konvensional, dimana guru merupakan sumber belajar utama. Para pendidik saat ini cenderung pada penanaman konsep daripada pemahaman. Aktifitas belajar siswa jarang sekali terlihat karena siswa hanya menerima apa yang guru sampaikan tanpa mengemukakan pendapatnya dan menganggap bahwa apapun yang disampaikan oleh guru adalah benar adanya. Oleh karena itu rasa haus siswa akan pengetahuan sangat kurang dikarenakan suasana belajar yang membosankan.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti akan menerapkan Model *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah.

Dalam penerapan sebuah model pembelajaran hendaknya kita sebagai peneliti memahami terlebih dahulu model yang kita terapkan agar pelaksanaan penelitian lebih terarah. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang didalamnya siswa diarahkan kepada sebuah pemecahan masalah.

Model *Problem Based Learning* digunakan karena model *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan, seperti yang dikemukakan oleh para ahli, Imas Kurniasih (2016, hlm. 50) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok”.

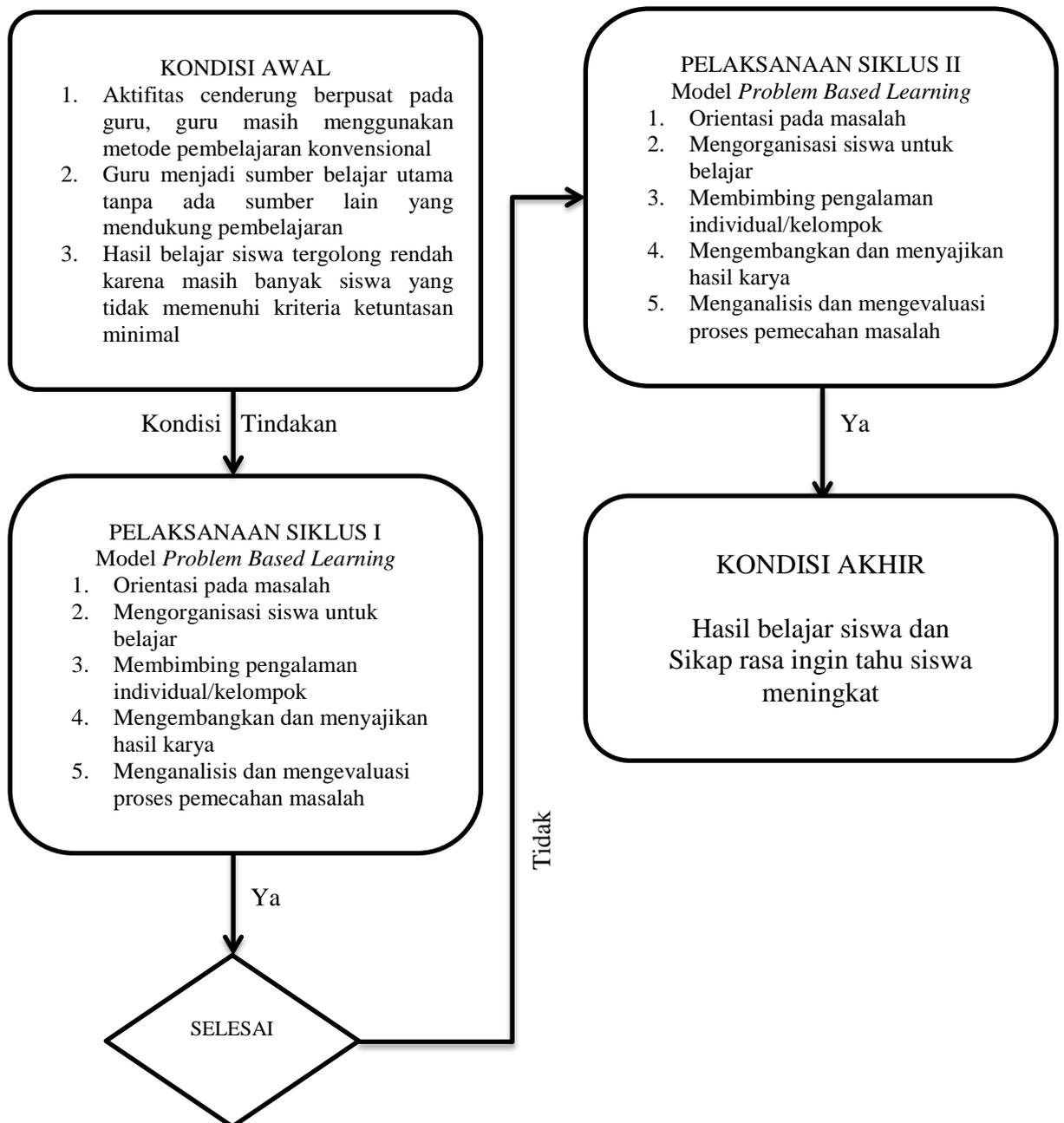
Sutirman (2013, hlm. 42) mengemukakan bahwa “Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa”.

Dari uraian di atas dapat kita lihat bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model yang baik dalam digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar karena siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, hal ini juga dapat menjadi contoh untuk di kehidupan individu siswa dalam memecahkan masalahnya.

Selain daripada hal tersebut di atas penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hanifah Nur Azizah pada tahun 2014 membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan Pemahaman

Matematis siswa. Yusliadi Fanji Muslim pada tahun 2014 membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tia Wulandari pada tahun 2013 membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan karakter rasa ingintahu siswa. Evi Nurul Khuswatun pada tahun 2013 membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Siti Nurcahyati pada tahun 2015 membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Drawati 04 pada subtema Bersyukur atas Keberagaman.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

Iskandar dan Narsim (2015, hlm. 68)

G. Asumsi

Problem based learning merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya siswa dihadapkan dengan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa dengan dibimbing oleh guru. Model ini dapat diterapkan untuk memotivasi siswa agar memiliki pola pikir seorang ilmuwan agar dapat menemukan cara penyelesaian masalah yang sedang dihadapi.

Model problem based learning merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir secara kritis serta aktif dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Kegiatan siswa lebih terfokus kepada kemampuan memecahkan masalah yang dibagikan oleh guru. Dengan begitu hasil belajar siswa dapat meningkat karena siswa dapat memecahkan masalahnya sendiri.

H. Hipotesis Tindakan

1. Hipotesis Umum

Berdasarkan kerangka berfikir pada bahasan sebelumnya maka dapat ditarik hipotesis penelitian, yaitu: “Melalui penerapan model *Problem Based Learning* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Drawati 04 pada subtema Bersyukur atas Keberagaman”.

2. Hipotesis Khusus

- a) Jika Pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah Model *Problem Based Learning* diduga dapat meningkatkan hasil

belajar siswa kelas IV SDN Drawati 04 pada Subtema Bersyukur atas Keberagaman.

- b) Model *Problem Based Learning* diduga mampu meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Drawati 04 pada subtema Bersyukur atas Keberagaman.
- c) Model *Problem Based Learning* diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Drawati 04 pada subtema Bersyukur atas Keberagaman.
- d) Peneliti diduga akan menghadapi hambatan dari guru, siswa, sekolah, dan lingkungan tatkala menerapkan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Drawati 04 pada Subtema Bersyukur atas Keberagaman.
- e) Peneliti diduga mampu melakukan upaya penyelesaian dalam mengatasi hambatan tatkala menerapkan Model *Problem Based Learning* sehingga hasil belajar siswa kelas IV SDN Drawati 04 pada Subtema Bersyukur atas Keberagaman dapat meningkat.