

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto dalam Hamdani 2011, hlm. 20). Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, atau minat, menyesuaikan sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita (Hamalik dalam Hamdani 2011, hlm. 20). Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi, dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto dalam Hamdani 2011, hlm. 20). Misalnya belajar akutansi merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Belajar akutansi berbeda dengan belajar pengetahuan sosial lainnya. Dalam belajar akutansi dibutuhkan ketekunan, ketelitian, serta latihan yang kontinu. Latihan dalam mengerjakan soal-soal akutansi memiliki andil yang cukup signifikan dalam memperoleh hasil yang optimal. Di samping itu, materi pelajaran akutansi memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya sehingga diperlukan pemahaman yang komprehensif.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam Hamdani (2011, hlm. 21), pengertian belajar yang diungkapkan oleh para ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Witherington (1952), “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons, yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.”
- 2) Crow dan Crow (1958), “Belajar adalah upaya pemerolehan kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru.”
- 3) Hilgard (1962), “Belajar adalah proses muncul atau berubahnya suatu perilaku karena adanya respons terhadap suatu situasi.”
- 4) Di Vesta dan Thompson (1970), “Belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman.”
- 5) Gage dan Berliner, “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman.”
- 6) Fontana, seperti yang dikutip Udin S. Winataputra, mengemukakan bahwa *learning* (belajar) mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.
- 7) Thursan Hakim (2000, hlm. 1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Apabila tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, orang tersebut belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain, ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang diuraikan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan dalam perilaku individu yang berasal dari pengalaman, ditunjukkan dengan adanya perubahan berupa sikap, kebiasaan, pengetahuan dan daya pikir.

b. Ciri-Ciri Belajar

Beberapa ciri belajar, seperti dikutip oleh Darsono dalam Hamdani 2011, hlm. 22) adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan.
- 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri belajar yaitu pengalaman yang berasal dari interaksi individu antara individu dan lingkungannya, tujuannya individu mengalami perubahan yang bersifat integral.

c. Prinsip-Prinsip Belajar

Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah 1) kesiapan belajar; 2) perhatian; 3) motivasi; 4) keaktifan siswa; 5) mengalami sendiri; 6) pengulangan; 7) materi pelajaran yang menantang 8) balikan dan penguatan; (9) perbedaan individual.

Berdasarkan ciri dan prinsip tersebut, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi siswa., misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar memadai, dan sebagainya.

2. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager dalam Rusmono (2014, hlm. 6), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Miarso dalam Rusmono (2014, hlm. 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan mengembangkan suatu sumber belajar yang diperlukan.

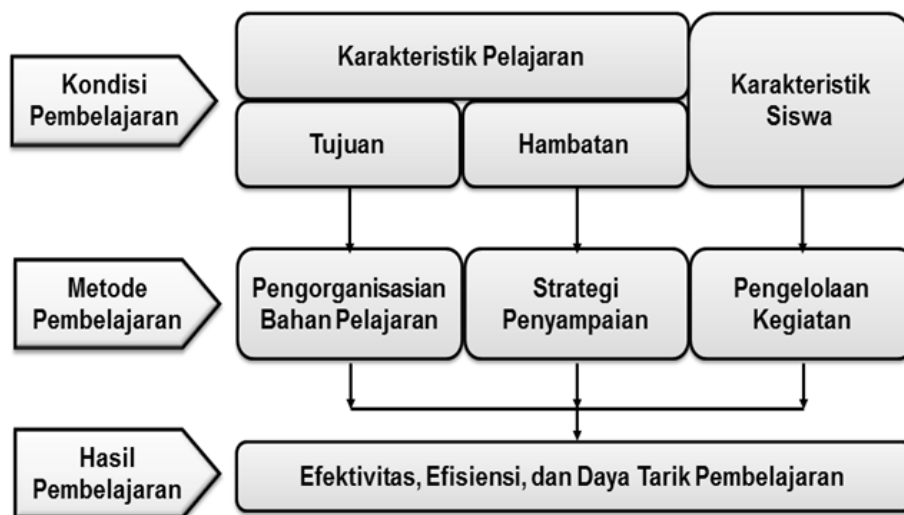
Dalam pembelajaran, faktor-faktor eksternal seperti lembar kerja siswa, media dan sumber-sumber belajar yang lain direncanakan sesuai dengan kondisi internal siswa. Perancang kegiatan pembelajaran berusaha agar proses belajar itu terjadi pada siswa yang belajar dalam mencapai tujuan tertentu.

Pendapat lain disampaikan oleh Kemp dalam Rusmono (2014, hlm. 6), bahwa pembelajaran merupakan proses kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan dalam adalah bila siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajarnya, sedangkan Smith dan ragan dalam Rusmono (2014, hlm. 6), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar, tujuan siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar ini, guru dapat membimbing, membantu dan mengarahkan siswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman berupa pengalaman belajar, atau suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi siswa.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran suatu kegiatan yang sudah direncanakan untuk individu dalam belajar dengan tujuan yang diinginkan atau belajar suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi

bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

Strategi pembelajaran menurut Seels dan Richey dalam Rusmono (2014, hlm. 7) adalah perincian untuk memilih dan mengurutkan kejadian dan kegiatan dalam pembelajaran. Lebih lanjut, dengan mengutip Reigeluth, Miarso mengemukakan kerangka teori pembelajaran yang dapat digambarkan sebagai berikut.



(Diadaptasi dari Reigeluth oleh Miarso, 2004: p.529)

Gambar 2.1 Kerangka Teori Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, Reigeluth dalam Rusmono (2014, hlm. 7) memperlihatkan tiga hal, yaitu kondisi pembelajaran yang mementingkan perhatian pada karakteristik pelajaran, siswa, tujuan dan hambatannya, serta apa saja yang perlu diatasi oleh guru. Dalam karakteristik pembelajaran ini, perlu diperhatikan pula pengelolaan pelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini terjadi, seperti pada waktu guru sedang memberi pelajaran kemudian ada siswa yang bercakap-cakap dengan sesamanya dan tidak memperhatikan pelajaran, maka guru dapat menyakan apa yang telah diajarkan kepada

siswa yang bersangkutan, agar siswa mau memperhatikan kembali pelajaran yang disampaikan.

b. Manfaat pembelajaran

Dalam Permendikbud RI No. 52 tahun 2008 tentang standar proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajar secara lebih mandiri.
- 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
- 3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran.
- 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian.

c. Tujuan Pembelajaran

Henry Ellington (1984) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai berbagai hasil belajar. sementara itu Oemar Hamalik (2005) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Dari uraian di atas, bahwa pembelajaran yang beragam, tetapi semua menunjuk pada esensi yang sama, bahwa:

- 1) Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

3. Model *Problem Based Learning*

a. Definisi Model *Problem Based Learning*

Menurut Dutch dalam Amir (2009, hlm. 21) *Problem Based Learning* merupakan metode intruksional yang menantang siswa agar belajar untuk belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata, masalah ini digunakan untuk mengingatkan rasa keingintahuan serta kemampuan analitis dan inisiatif atas materi pelajaran.

Sedangkan menurut Tan dalam Rusman (2016, hlm. 229) pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena Pembelajaran berbasis masalah kemampuan berfikir siswa betul-betul di optimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Dari beberapa mengenai pengertian *Problem Based learning* di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang mengajak anak didik untuk bekerja sama dengan kelompoknya, untuk mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan masalahnya.

Pada kenyataanya, tidak semua guru memahami konsep Pembelajaran berbasis masalah tersebut, baik disebabkan oleh kurangnya keinginan dan motivasi untuk meningkatkan kualitas keilmuan maupun karena kurangnya dukungan sistem untuk meningkatkan kualitas keilmuan tenaga pendidik.

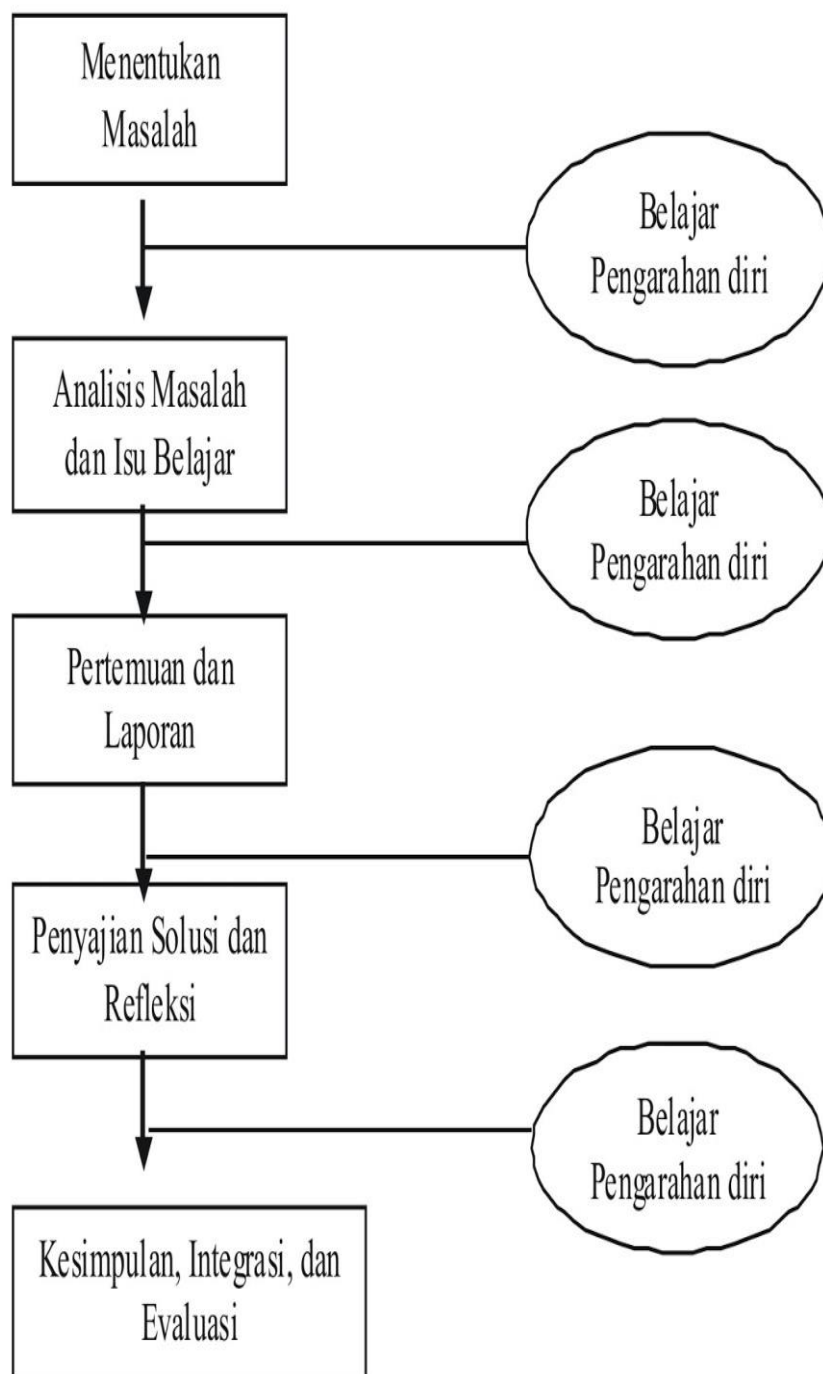
Berdasarkan hal tersebut, maka perlu kiranya ada sebuah bahan kajian yang mendalam tentang apa dan bagaimana pembelajaran berbasis masalah ini untuk selanjutnya diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga dapat member masukan, khususnya kepada para guru tentang pembelajaran berbasis masalah, yang menurut Tan dalam Rusman (2016, hlm. 230) merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 dan umumnya kepada para ahli dan praktisi pendidikan yang memusatkan perhatiannya pada pengembangan dan inovasi sistem pembelajaran.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Tan dalam Taufiq Amir (2009, hlm. 22) dikemukakan karakteristik yang tercakup dalam proses *Problem Based Learning*:

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- 2) Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang dijadikan secara mengembang (*ill-structured*).
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*). Solusinya menuntut pembelajaran menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa bab perkuliahan atau (SAP) atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- 4) Masalah membuat pembelajaran 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 secara berkelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*), dan melakukan presentasi.

Alur proses pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada flowchart berikut ini.



Gambar 2.2 keberagaman pendekatan PBL

c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Pierce dan Jones dalam Rusman (2016, hlm. 242) mengemukakan bahwa kejadian-kejadian yang harus muncul dalam implementasi pembelajaran berbasis masalah, adalah: (1) keterlibatan (*engagement*): mempersiapkan siswa untuk berperan sebagai pemecah masalah dengan bekerja sama, (2) *inquiry* dan investigasi: mengeksplorasi dan mendistribusikan informasi, (3) performasi: menyajikan temuan, (4) Tanya jawab (*debriefing*): menguji keakuratan dari solusi, dan (5) refleksi terhadap pemecahan masalah.

Berbeda dengan Tan, Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2016, hlm. 242) mengemukakan tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah secara lebih rinci, yaitu: (1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah; (2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata; (3) menjadi para siswa yang otonom.

PMB melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

Ibrahim, Nur dan Ismail dalam Rusman (2016, hlm. 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

TABEL 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan motivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing pengalaman individu/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 temanya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

Menurut Mohammad Nur dalam Rusmono (2014, hlm. 81) langkah-langkah atau tahapan pembelajaran model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

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

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan model PBL adalah mengorientasikan siswa pada masalah, menemukan masalah, memecahkan masalah, menyajikan hasil, dan serta evaluasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan model *Problem Based Learning*

Sanjaya (2009, hlm. 220 – 221) menyebutkan kelebihan PBL antara lain: 1) PBL merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran; 2) PBL dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa; 3) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran; 4) melalui PBL bisa memperlihatkan kepada siswa setiap mata pelajaran (matematika, IPA dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja; 5) PBL dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa; 6) PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis; 7) PBL dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka

miliki dalam dunia nyata; 8) PBL dapat mengembangkan minat siswa untuk belajar secara terus-menerus sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Model PBL memiliki kelebihan maupun kekurangan, kelebihan model PBL sudah disebutkan di atas. Sedangkan kekurangan model PBL menurut Sanjaya (2009, hlm. 221) antara lain: 1) siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk di pecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba; 2) keberhasilan model pembelajaran melalui PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan; 3) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

e. Upaya Pembelajaran dalam Model *Problem Based Learning*

Salah satu upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dari segi guru adalah dengan mengubah metode pembelajarannya. Mata pelajaran pemograman sistem kendali PLC merupakan mata pelajaran yang menggunakan kumpulan instruksi atau perintah yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai urutan nalar yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sehingga salah satu metode pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemograman sistem kendali PLC adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arends (2008, hlm. 41) PBL merupakan pembelajaran yang memiliki esensi berupa penyuguhan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa. Sebagai tambahan, dalam PBL peran guru adalah menyodorkan berbagai masalah autentik sehingga jelas bahwa dituntut keaktifan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Setelah masalah diperoleh maka selanjutnya melakukan perumusan masalah, dari masalah-masalah tersebut kemudian dipecahkan secara bersama-sama dengan didiskusikan. Saat pemecahan masalah masalah tersebut akan terjadi pertukaran informasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga permasalahan yang telah dirumuskan dapat

terpecahkan. Sumber informasi tidak hanya dari guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan permasalahan sehingga diskusi tetap fokus pada tujuan pencapaian kompetensi.

4. Implementasi Kurikulum 2013

a. Definisi Kurikulum 2013

Kurikulum adalah seperangkat atau sistem rencana pengaturan mengenai isi dan bahan pembelajaran yang dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar. Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan menjelaskan bahwa Implementasi kurikulum adalah usaha bersama antara Pemerintah dengan pemerintah daerah provinsi dan pemerintah daerah kabupaten/kota. Dalam pengertian kurikulum, para ahli mengemukakan pendapatnya dalam membarikan gambaran berupa definisi-definisi pengertian kurikulum seperti yang dikemukakan oleh Neagle dan Evans (1967), bahwa kurikulum adalah semua pengalaman yang telah dirancang oleh sekolah. Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003, bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dari uraian diatas maka peneliti dapat disimpulkan pengertian kurikulum bagian penting pendidikan untuk menggambarkan fungsi kurikulum yang sesungguhnya dalam proses pendidikan. Dalam perkembangannya mengenai kurikulum telah berganti-ganti antara lain pada tahun 1947 Leer Plan (Rencana Pelajaran), tahun 1952 Rencana Pelajaran Terurai, tahun 1964 Rentjhana 20 Pendidikan, tahun 1968 Kurikulum 1968, tahun 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi, tahun 2006 Kurikulum Satuan Pendidikan, dan pada tahun 2013 Kurikulum 2013.

b. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah pengembangan kurikulum diarahkan pada

pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum dikatakan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik. Kompetensi untuk Kurikulum 2013 dirancang sebagai berikut:

- a. Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran.
- b. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran KD yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran siswa aktif.
- c. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK.
- d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di jenjang pendidikan menengah diutamakan pada ranah sikap.
- e. Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (organizing elements) Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti.
- f. Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).
- g. Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD/MI) atau satu kelas dan satu mata pelajaran (SMP/MTS, SMA/MA,

SMK/MAK). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran di kelas tersebut.

- h. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

Berdasarkan Penjelasan yang sudah diuraikan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kurikulum sebagai persiapan sebelum melakukan pembelajaran sehingga guru dapat mengetahui berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran baik dari ranag sikap pengetahuan dan keterampilan.

5. Keaktifan Belajar

a. Definisi Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2001, hlm. 98) mengemukakan keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2004, hlm. 61) menyatakan keaktifan dapat dilihat dalam hal : (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah , (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Rousseau dalam Sardiman (1986, hlm. 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Thorndine mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*Law of exercise*" menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu" Dimiyati (2009, hlm. 45) segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik.

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

b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar

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

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, member saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan,

menyalin.

- 5) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, berkebun, berternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emosional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Salah satu penelitian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (2004, hlm. 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

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

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah: (1) memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif

dalam kegiatan pembelajaran; (2) menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); (3) mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik; (4) memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari); (5) memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya; (6) memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; (7) memberikan umpan balik (*feedback*); (8) melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; (9) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

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

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

6. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda menurut Reiggeluth sebagaimana dikutip Keller dalam Rusmono (2014, hlm. 7) adalah merupakan hasil belajar. Akibat ini dapat berupa akibat yang sengaja dirancang, karena ia merupakan akibat yang di inginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu.

Snelbeker dalam Rusmono (2014, hlm. 7) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Hasil belajar menurut Bloom (1996, hlm. 35), merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Anderson dan Kratwohl (2001, hlm. 28-29) menyebutkan ranah kognitif dari taksonomi Bloom merevisi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses kognitif terdiri atas enam tingkatan: (1) ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) evaluasi, dan (6) menciptakan. Sedangkan dimensi pengetahuan terdiri atas empat tingkatan, yaitu (1) pengetahuan factual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan procedural, dan (4) pengetahuan meta-kognitif.

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

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

b. Karakteristik Hasil Belajar

Djamarah (1994, hlm. 24) mengungkapkan pengertian karakteristik prestasi belajar sebagai berikut:

Prestasi belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur. Untuk mengukur tingkah laku tersebut dapat digunakan tes prestasi belajar. prestasi menunjukkan kepada individu sebagai sebab, artinya individu sebagai pelaku. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya, baik berdasarkan atas kriteria yang ditetapkan terlebih dahulu atau ditetapkan menurut standar yang dicapai oleh kelompok. Prestasi belajar menunjukkan kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari.

Dari uraian diatas prestasi dan belajar dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil maksimal yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar di sekolah berupa perubahan atau pengembangan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan penerapan (psikomotorik) yang dinyatakan dengan angka.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Shabri (2005), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegensi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Clark dalam Shabri, (2005) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.

Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

- 1) Ukuran kelas (class size). Artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasanya digunakan adalah 1:40, artinya, seorang guru melayani 40 orang siswa. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya.
- 2) Suasana belajar. Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru. Dalam suasana belajar demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain.
- 3) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya, kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Dari uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: Faktor pada diri siswa diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis. Faktor di luar diri siswa, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitas dan sumber belajar yang tersedia.

B. Analisis dan Pengembangan Subtema Makananku Sehat dan Bergizi

1. Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1, KI 2, KI 3, Dan KI 4

Kompetensi inti kelas IV berdasarkan Perendikbud No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum SD yaitu:

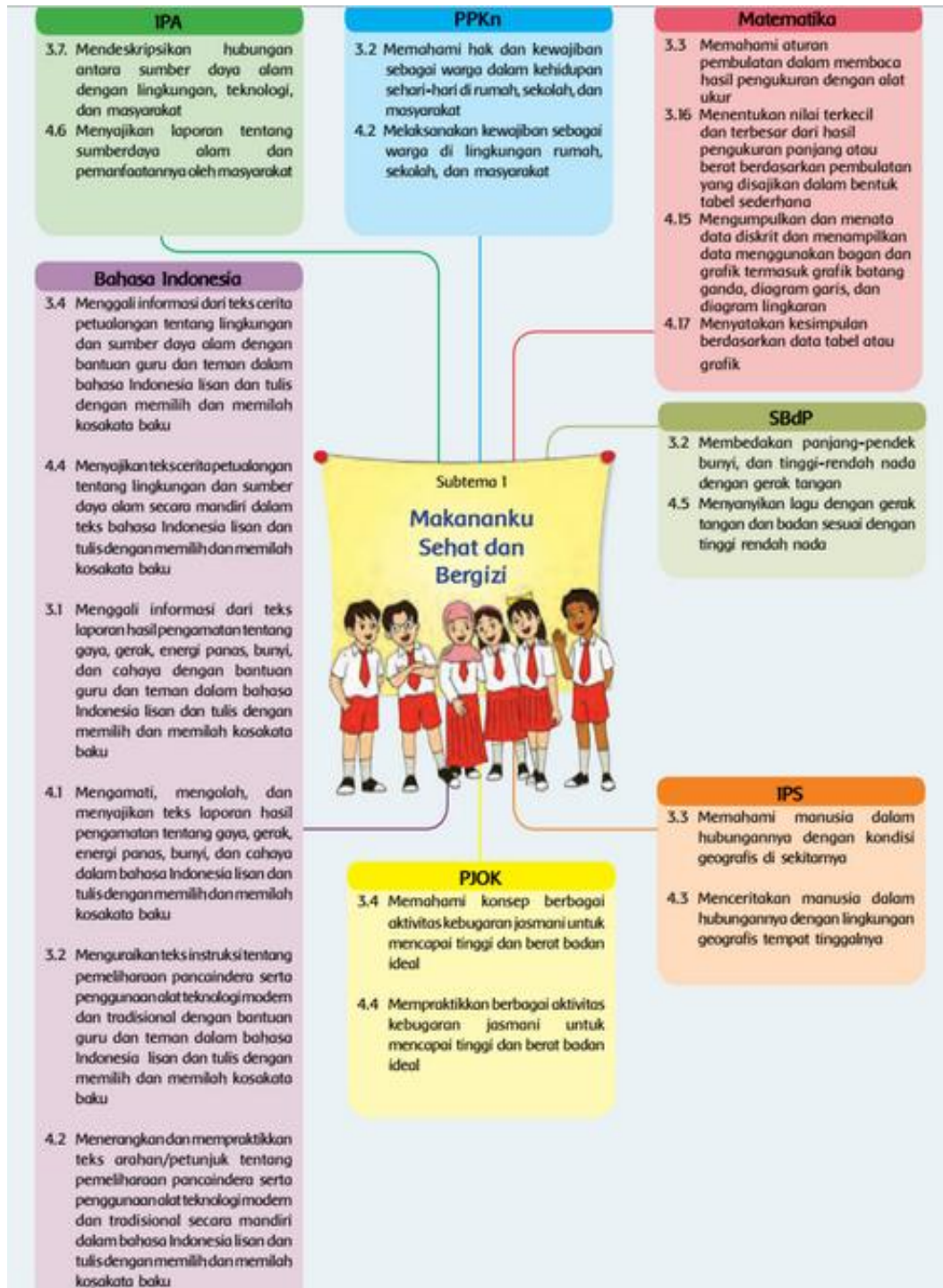
- a. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 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 2.3 Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2
Subtema Makananku Sehat dan Bergizi**



Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 1)

**Gambar 2.4 Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4
Subtema Makananku Sehat dan Bergizi**



Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 2)

2. Ruang Lingkup Kegiatan Pembelajaran

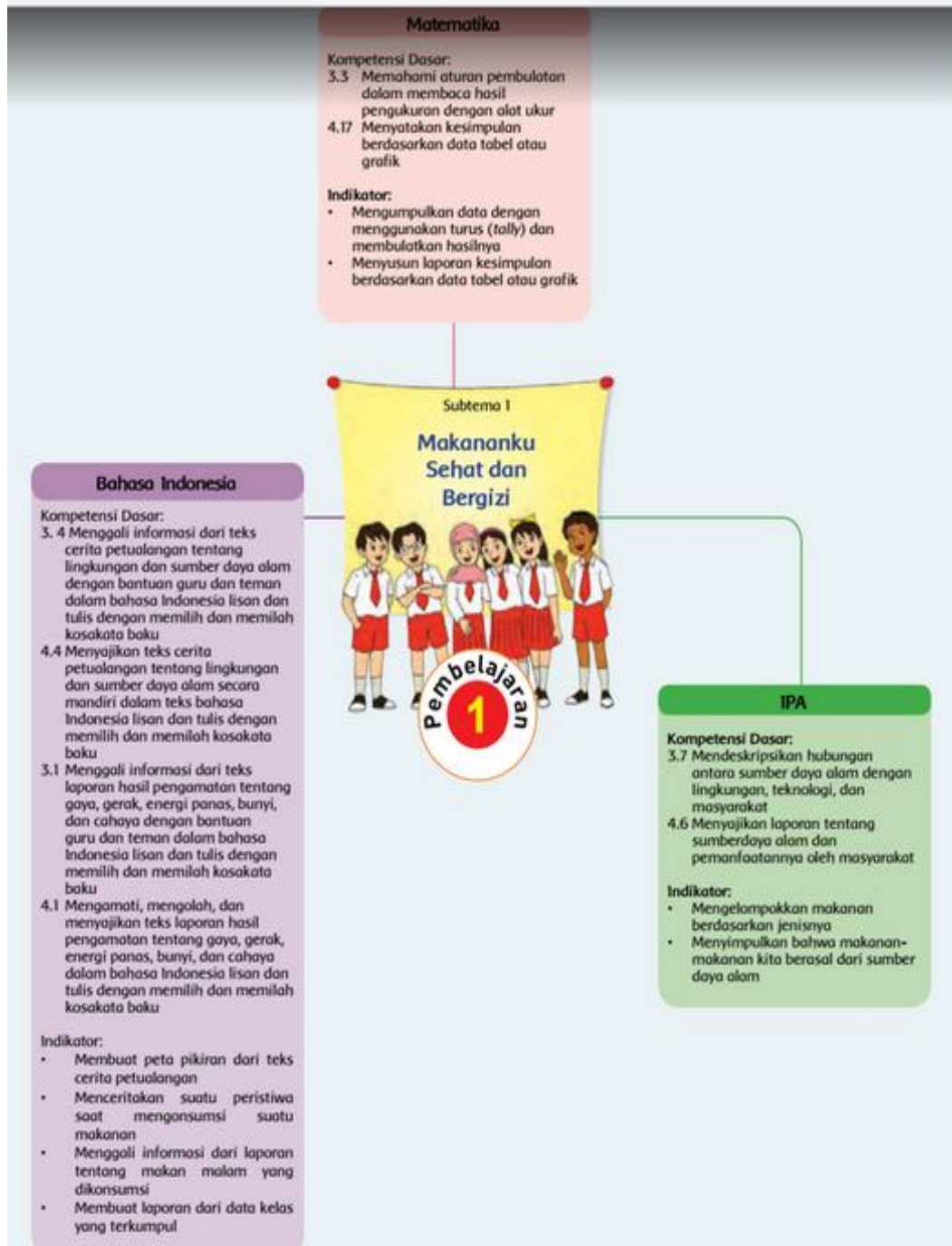
**Gambar 2.5 Ruang Lingkup pembelajaran
Subtema Makananku Sehat dan Bergizi**

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

Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 3)

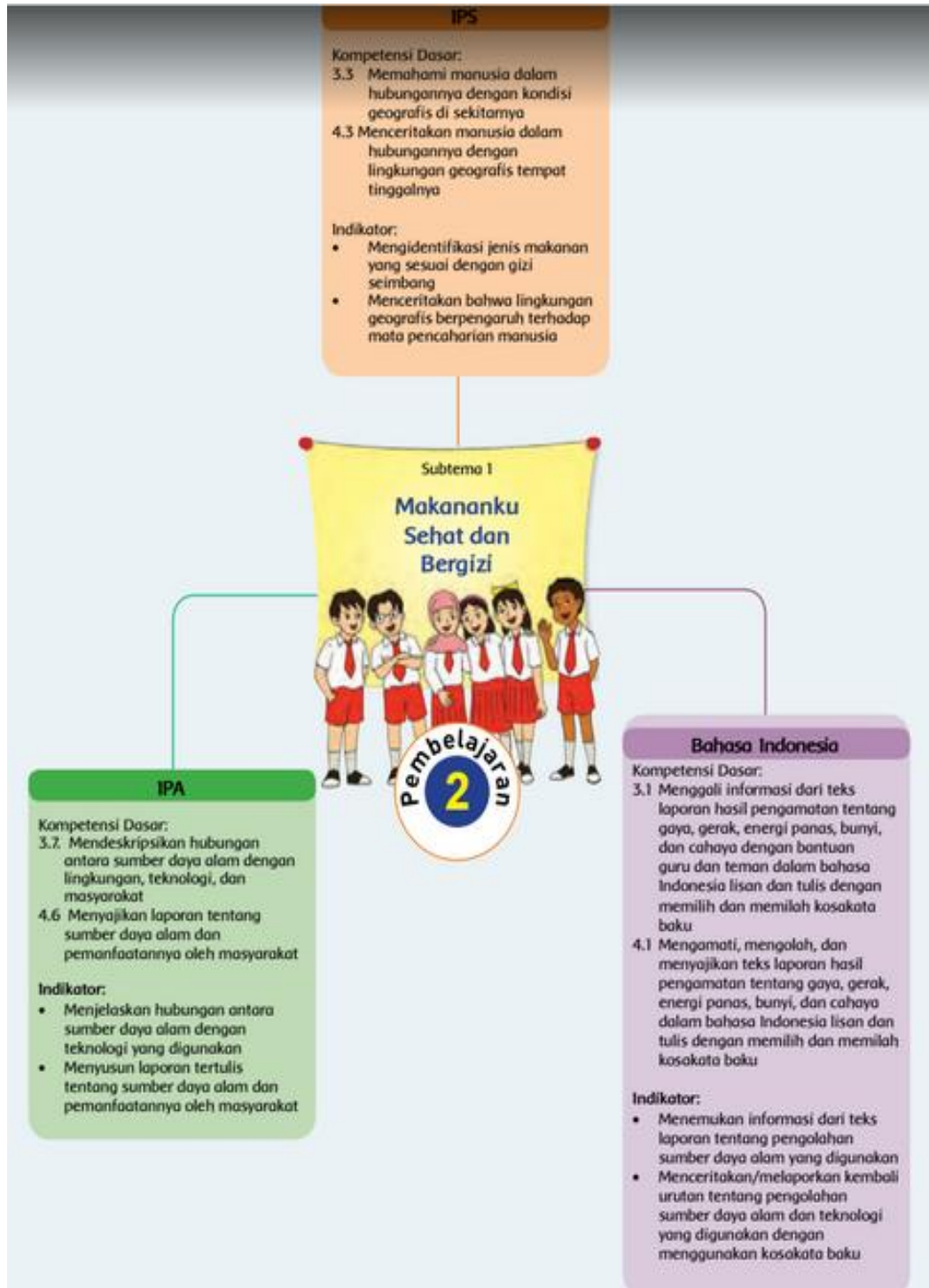
3. Pemetaan Indikator Kegiatan Pembelajaran

Gambar 2.6 Pemetaan Indikator Pembelajaran 1 pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi



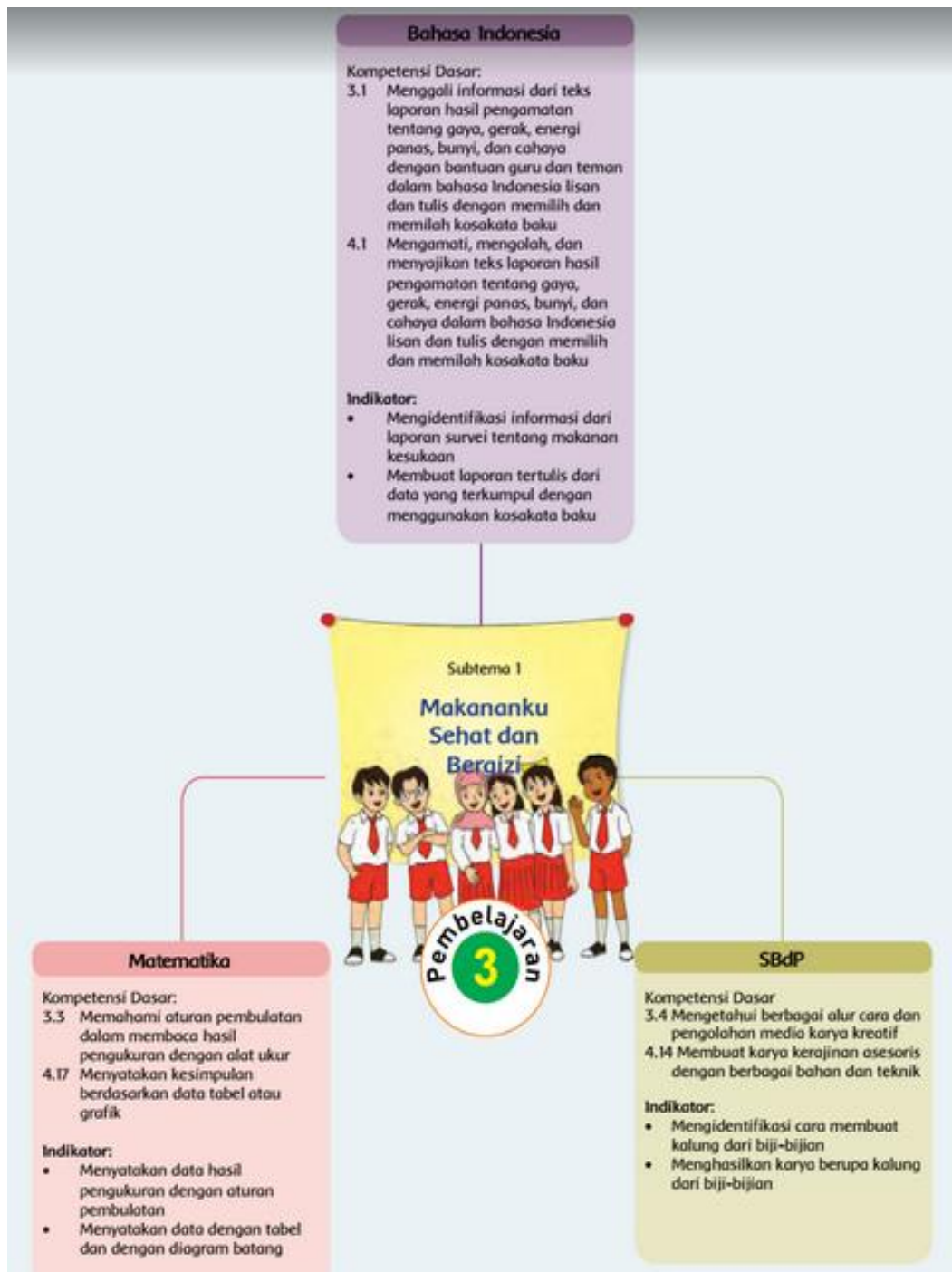
Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 4)

Gambar 2.7 Pemetaan Indikator Pembelajaran 2 pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi



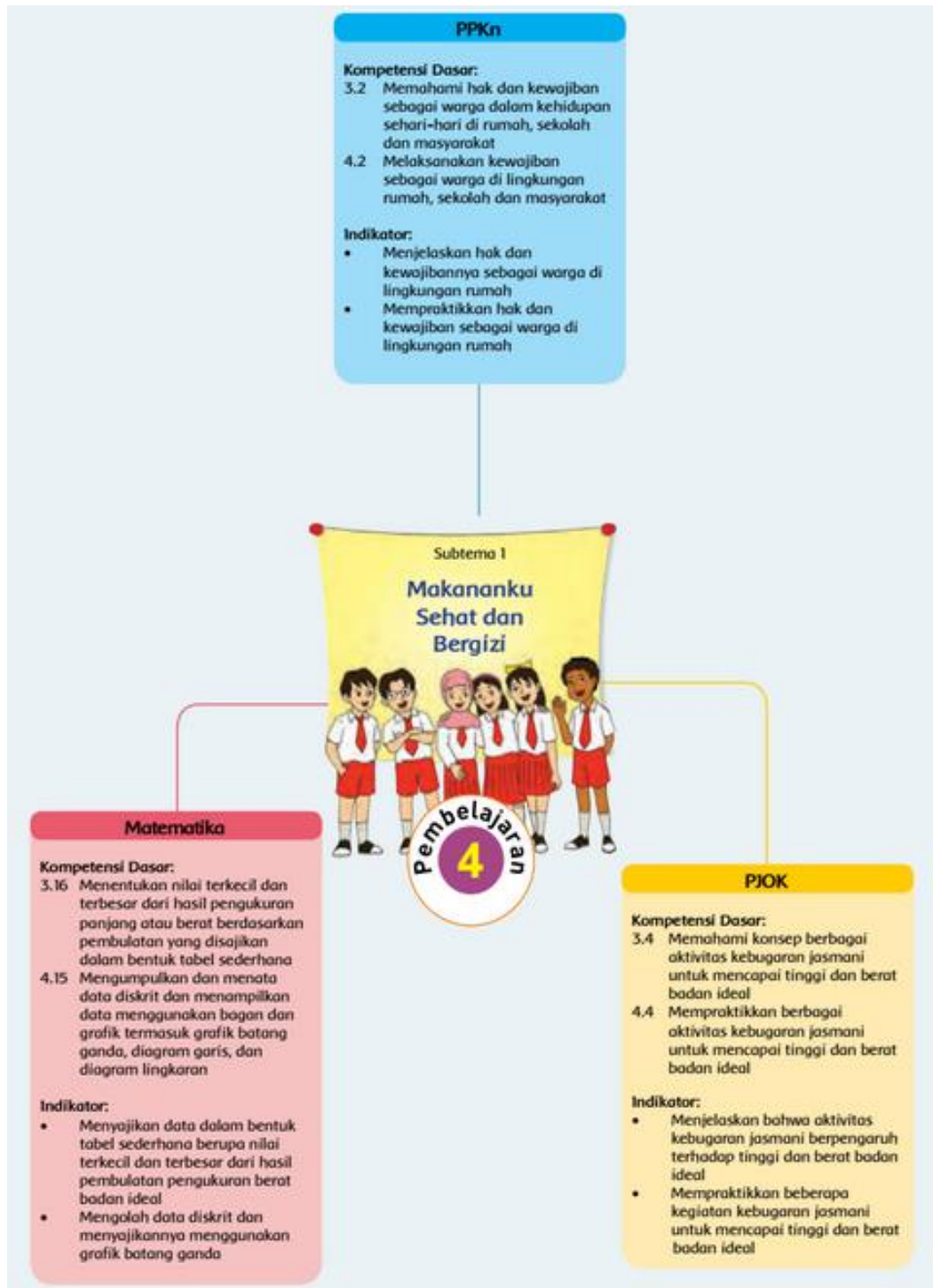
Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 12)

Gambar 2.8 Pemetaan Indikator Pembelajaran 3 pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi



Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 23)

Gambar 2.9 Pemetaan Indikator Pembelajaran 4 pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi



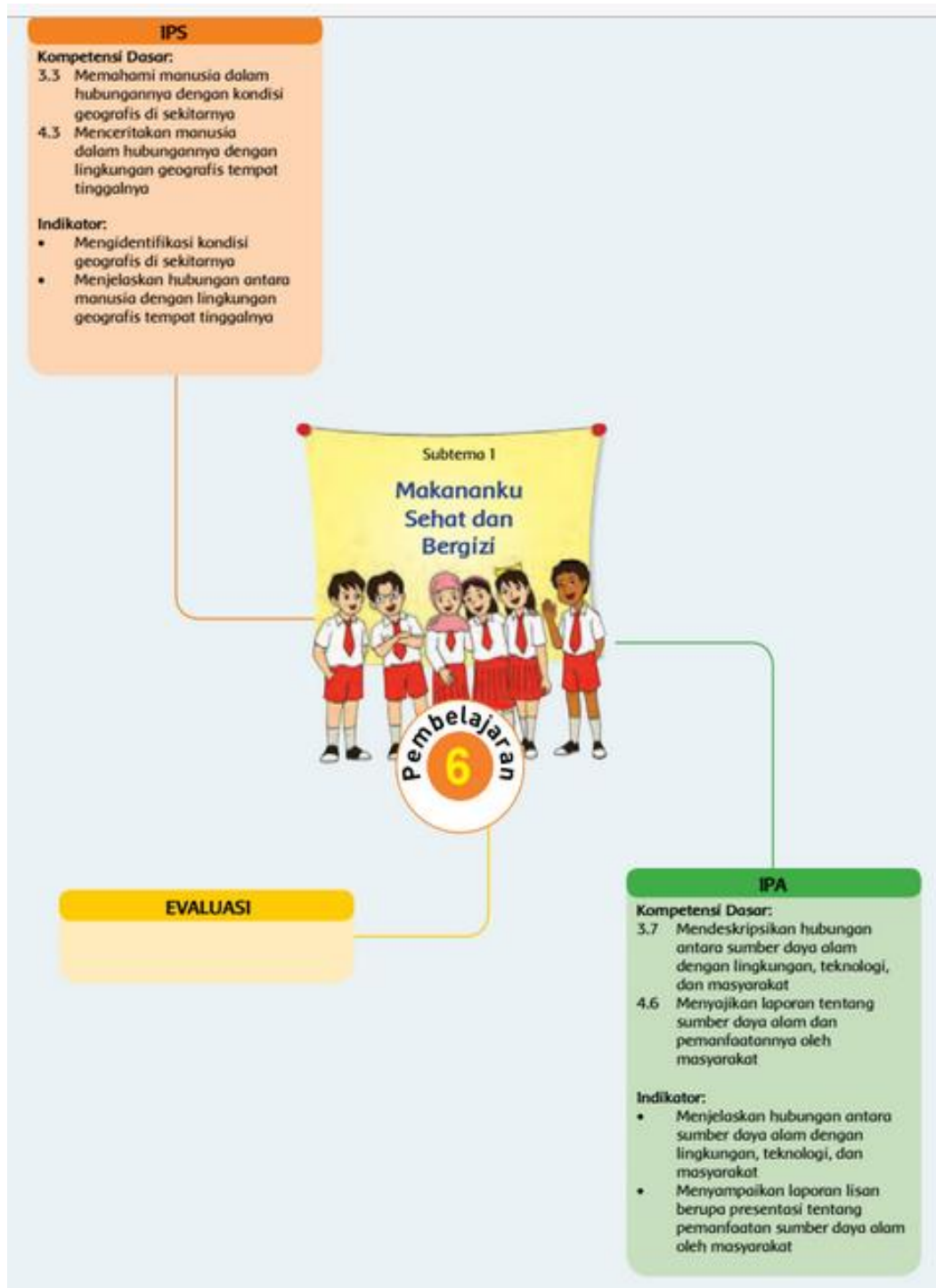
Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 32)

Gambar 2.10 Pemetaan Indikator Pembelajaran 5 pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi



Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 43)

Gambar 2.11 Pemetaan Indikator Pembelajaran 6 pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi



Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV (2013: hlm. 52)

C. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Penelitian

1. Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ilma Setiawan (2015)

Nama Peneliti :

Siti Ilma Setiawan Universitas Pasundan

Judul Peneliti :

Penerapan Model *Problem based Learning* Untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu Dan Mencari Informasi Tentang Keberagaman Budaya Pada Tema Indahnya Kebersamaan Budaya Bangsaku Pembelajaran 1 Di Kelas IV SDN Pelangi 2 Kecamatan Majalaya kabupaten Bandung

Masalah :

Hasil belajar siswa belum mencapai target yang di inginkan yang telah ditetapkan sehingga menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu, hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan ceramah

Upaya Pemecahan :

Penggunaan metode ceramah dirubah dengan model PBL

Masalah Hasil Penelitian :

Desain Penelitian menggunakan model PTK yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1 presentase sebesar 75% dengan kriteria baik tetapi belum mencapai target yang di inginkan, pada tindakan siklus II kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 100% memiliki kriteria yang sangat baik, semua komponen sudah muncul sesuai dengan indikator keberhasilan 85% dan tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Kesimpulan :

Model *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan informasi tentang keberagaman budaya pada tema indahnya kebersamaan pembelajaran 1 di kelas IV SDN Pelangi 2. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* dapat diterapkan pada pembelajaran tematik.

2. Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ilma Setiawan (2015)

Nama Peneliti :

Neng Rosi Ismawati Universitas Pasundan

Judul Peneliti :

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran tematik

Masalah :

Hasil belajar siswa sebagian belum mencapai ketuntasan serta kurangnya pemahaman konsep siswa selama pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran.

Upaya Pemecahan :

Penggunaan model *Problem Based Learning*

Masalah Hasil Penelitian :

Desain Penelitian menggunakan model PTK yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan hasil pemahaman konsep siswa pada siklus I presentase sebesar 61.4%, pada tindakan siklus II peserta didik menunjukkan hasil belajar tuntas 100% dan pemahaman konsep dikategorikan baik.

D. Kerangka Berfikir

Anak sekolah merupakan aset Negara sebagai sumber daya manusia untuk keberhasilan pembangunan bangsa. Anak sekolah dasar merupakan salah satu kelompok rentan gizi. Hal ini dikarenakan anak-anak sedang daalam masa pertumbuhan dan pengembangan tulang, gigi, otot dan darah. Sehingga memerlukan zat gizi makronutrien seperti energi, protein, lemak, dan zat gizi lain (Moehji, 2003).

Makanan jajanan merupakan faktor yang penting bagi pertumbuhan anak karena jajanan menyumbangkan energi dan zat gizi yang diperlukan untuk pertumbuhan anak, sehingga jajanan yang berkualitas baik akan mempengaruhi kualitas makanan anak.

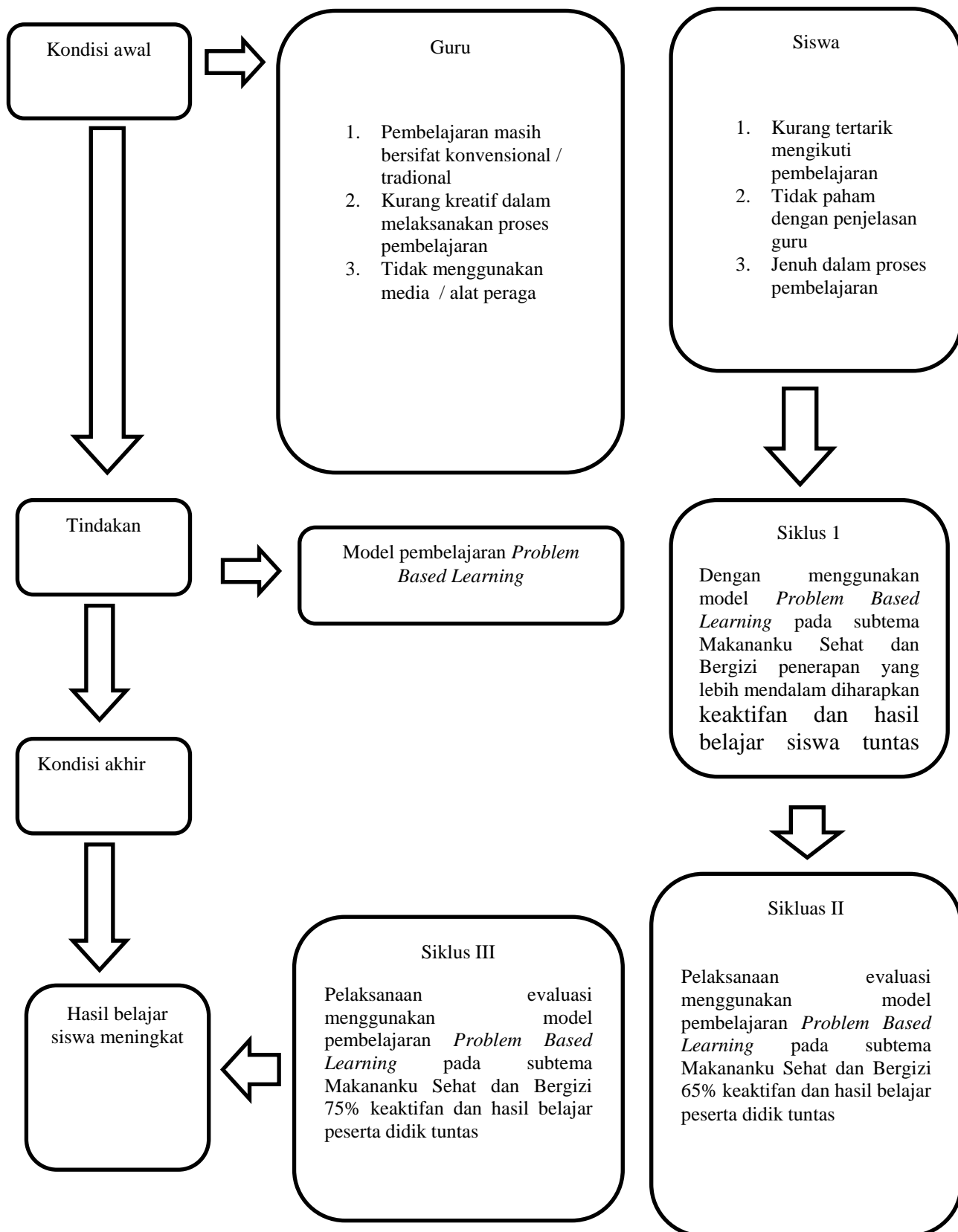
Di lingkungan sekolah terdapat banyak pedagang yang menjual makanan ataupun jajanan. Terkadang makanan dikemas sedemikian rupa supaya menarik seperti dari warna, bentuk dan rasanya sehingga anak-anak sekolah membeli dan memakannya, padahal makanan tersebut belum tentu sehat dan bergizi. Banyak terjadi kasus jajanan disekitar lingkungan sekolah yang menyebabkan anak-anak keracunan karena jajanan tersebut menggunakan bahan-bahan yang berbahaya bagi kesehatan. Tetapi anak-anak dilingkungan sekolah tidak mengerti tentang perbedaan makanan yang sehat serta bergizi dan tidak.

Pada subtema Makanan Sehat dan Bergizi peneliti akan mencoba untuk mengajak siswa untuk menemukan solusi mengenai permasalahan yang ada disekitar lingkungan sekolah terutama mengetahui perbedaan makanan yang sehat serta bergizi dan tidak. Cara yang dilakukan yaitu siswa diajak untuk membeli makanan yang ada disekitar sekolah kemudian makanan yang dibeli itu dibahas apakah makanan tersebut sehat dan bergizi? Cara membedakan bahwa makanan itu sehat serta bergizi dan tidak yaitu dari warna dan rasanya.

Menurut peneliti model yang cocok untuk subtema Makanan sehat dan bergizi yaitu *Problem Based Learning* karena model ini anak diajak untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Pengumpulan data pada proses pembelajaran dilakukan dengan penilaian tes dan non tes.

Dengan adanya tes maka guru bisa mengukur tingkat pemahaman siswa, tes yang digunakan adalah tes seleksi (*free test*). Tes ini akan diberikan kepada siswa sebelum masuk pada materi yang akan diajarkan, tes ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar skema pengetahuan terhadap materi pembelajaran. Materi yang dijadikan *free test* juga tidak jauh dari materi yang akan dipelajarinya. Hasil *free test* ini akan dijadikan acuan bagi guru dalam proses pelitiannya. Tes kedua yang dilakukan adalah tes diagnostic, tes ini adalah tes yang dilaksanakan untuk menentukan kesukaran yang dihadapi oleh peserta didik, maka pada tindakan berikutnya akan dapat dicarikan cara yang lebih muda dipahami oleh peserta didik. Sedangkan non tes yaitu dengan cara peneliti akan menyebar hak angket atau melakukan wawancara dengan guru kelas tentang perkembangan pembelajaran siswa dan meminta data-data tentang perilaku siswa.

Maka dari itu untuk menangani permasalahan tersebut peneliti mengambil model *Problem Based Learning* dan dengan *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan wawasan siswa dalam menemukannya solusi dari setiap permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar.



Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian

E. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Penelitian dilandasi dengan asumsi-asumsi sebagai berikut:

- a. Menurut Tan dalam Rusman (2016, hlm. 229) model *Problem Based Learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena Pembelajaran berbasis masalah kemampuan berfikir siswa betul-betul di optimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan. Pada pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* siswa akan dibawa kedalam masalah yang ada di lingkungan sekolah. Dalam model ini siswa diajak untuk mencari solusi yang terjadi pada lingkungan sekolah.
- b. Menurut Sardiman (2001, hlm. 98) mengemukakan keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Masalah ini digunakan untuk melihat seberapa aktifnya siswa dalam menemukan solusi untuk pemecahan masalah.
- c. Snelbeker dalam Rusmono (2014, hlm. 7) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* diharapkan diharapkan siswa mengalami perubahan dan mendapatkan kemampuan yang baru serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis tindakan

a. Hipotesis Umum

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran Subtema Makananku Sehat dan Bergizi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 063 Kebon Gedang Kecamatan Batununggal Kota Bandung.

b. Hipotesis Khusus

- 1) Jika guru menerapkan model PBL pada subtema Makananku Sehat dan Bergizi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 063 Kebon Gedang Kecamatan Batununggal Kota Bandung.
- 2) Jika pembelajaran subtema Makananku Sehat dan Bergizi dilaksanakan sesuai dengan sintak pembelajaran model PBL maka keaktifan dan hasil belajar peserta didik meningkat Kecamatan Batununggal Kota Bandung.
- 3) Penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada subtema Makananku Sehat dan Bergizi di kelas IV SDN 063 Kebon Gedang Kecamatan Batununggal Kota Bandung .
- 4) Penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Makananku Sehat dan Bergizi di SDN 063 Kebon Gedang Kecamatan Batununggal Kota Bandung.
- 5) Penerapan model pembelajaran PBL dapat mengetahui hambatan-hambatan hasil belajar subtema Makananku Sehat dan Bergizi di kelas IV SDN 063 Kebon Gedang Kecamatan Batununggal Kota Bandung.
- 6) Penerapan model pembelajaran PBL dapat mengetahui upaya dalam menyelesaikan hambatan keaktifan dan hasil belajar pada subtema Makananku Sehat dan Bergizi di SDN 063 Kebon Gedang Kecamatan Batununggal Kota Bandung.