

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Definisi Belajar

Suryabrata, (2002, hlm. 232) menyatakan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya. Moh. Surya (1981, hlm. 32), Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Nana Sudjana (1989, hlm. 5) menyatakan bahwa pengertian belajar adalah:

Suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sedangkan menurut R. Gagne dalam Ahmad Susanto (2016, hlm. 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 4) Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir.

Jadi, Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dari pengalaman individu yang dilakukan secara nyata dan dapat merubah perilaku individu itu sendiri menuju lebih baik.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat. Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan mengajarnya.

Berikut ini prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Rothwal A. B. (1961, hlm. 12) adalah: Prinsip kesiapan (*Readiness*), prinsip motivasi (*motivation*), prinsip persepsi, prinsip tujuan, prinsip perbedaan individual, prinsip transfer dan retensi, prinsip belajar kognitif, prinsip belajar afektif, prinsip belajar evaluasi, dan prinsip belajar psikomotor.

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas bahwa prinsip-prinsip belajar akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Prinsip kesiapan merupakan proses belajar dipengaruhi kesiapan siswa, yang dimaksud kesiapan siswa ialah kondisi yang memungkinkan ia dapat belajar.
- b. Prinsip motivasi merupakan tujuan dalam belajar diperlukan untuk suatu proses yang terarah. Motivasi adalah suatu kondisi dari pelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan.
- c. Prinsip persepsi merupakan seseorang cenderung untuk percaya sesuai dengan bagaimana ia memahami situasi. Persepsi adalah interpretasi tentang situasi yang hidup. Setiap individu melihat dunia

dengan caranya sendiri yang berbeda dari yang lain. Persepsi ini mempengaruhi perilaku individu.

- d. Prinsip tujuan merupakan tujuan harus tergambar jelas dalam pikiran dan di terima oleh para siswa pada saat proses terjadi. Tujuan ialah sasaran khusus yang hendak di capai seseorang.
- e. Prinsip perbedaan individual merupakan proses pengajaran semestinya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar setinggi-tingginya. Pengajaran yang hanya memperhatikan satu tingkat sasaran akan gagal memenuhi kebutuhan seluruh siswa.
- f. Prinsip transfer dan retensi merupakan belajar dianggap bermanfaat bila seseorang dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru. Apapun yang dipelajari dalam suatu situasi pada akhirnya akan digunakan dalam situasi yang lain. Proses tersebut dikenal sebagai proses transfer. Kemampuan seseorang untuk menggunakan lagi hasil belajar di sebut retensi.
- g. Prinsip belajar kognitif merupakan belajar kognitif melibatkan proses pengenalan dan penemuan. Belajar kognitif mencakup asosiasi antar unsur, pembentukan konsep, penemuan masalah dan keterampilan memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru, berpikir, bernalar, menilai dan berimajinasi.
- h. Prinsip belajar afektif merupakan proses belajar afektif seseorang menemukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru. Belajar afektif mencakup nilai, emosi, dorongan, minat dan sikap.
- i. Prinsip belajar evaluasi merupakan jenis cakupan validitas evaluasi dapat mempengaruhi proses belajar saat ini dan selanjutnya pelaksanaan latihan evaluasi memungkinkan bagi individu untuk menguji kemajuan dalam mencapai tujuan.
- j. Prinsip belajar psikomotor merupakan proses belajar psikomotor individu menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas raganya. Belajar psikomotor mengandung aspek mental dan fisik.

3. Tujuan Belajar

Tujuan adalah hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian. Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, memilih alat bantu pembelajaran serta menyediakan ukuran untuk mengukur prestasi belajar siswa. Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif.

Tujuan belajar menurut Sadirman (2011, hlm. 26) akan dikemukakan sebagai berikut:

Dalam mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan system lingkungan belajar yang tertentu pula. Tujuan belajar untuk mengembangkan nilai afeksi memerlukan penciptaan system lingkungan yang berbeda dengan system yang dibutuhkan untuk belajar pengembangan gerak, dan begitu seterusnya. Mengenai tujuan-tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan dengan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan.

4. Definisi Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instuction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Sudjana (2004, hlm. 28) mengemukakan pengertian pembelajaran, pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga

belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan menurut Corey (1986, hlm. 195) mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Dapat disimpulkan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan secara disengaja kepada peserta didik untuk menghasilkan respon supaya bisa belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik.

5. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

a. Siswa

Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

b. Guru

Menurut UU NO 14 tahun 2005 pasal 1 ayat 1, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

c. Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotor, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Isi pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

e. Metode pembelajaran

Menurut Tukiran Taniredja (2011, hlm. 1) metode pembelajaran adalah Seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.

f. Media

Menurut Criticos dalam Daryanto (2011, hlm. 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

g. Evaluasi

Menurut Mehrens & Lehmann dalam Ngalim Purwanto (2009, hlm. 3) evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan.

B. Model Pembelajaran

1. Definisi Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2016, hlm. 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian materi yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. (Agus Suprijono, 2010). Sedangkan menurut Trianto (2009) menjelaskan model pembelajaran sebagai suatu pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklarifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya) dan sifat lingkungan belajarnya.

Jadi model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh dalam menyajikan materi yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran berdasarkan sintaks atau pola urutannya.

Kardi dan Nur mengemukakan bahwa ada lima model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yakni: pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, diskusi, dan *learning* strategi. Setiap guru harus mampu mengelola dan memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya agar tujuan pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Saat ini guru telah dituntut untuk menguasai beragam strategi, model, teknik maupun model pembelajaran. Karena, guru yang memiliki kompetensi dalam mengelola kelas akan berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert

Thelen dan berdasarkan teori Jhon Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreatifitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) system social, (4) system pendukung, keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

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

Problem Based Learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar. (Ibrahim dalam Rusman 2000, hlm. 2)

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Suradijiono, 2004). Berdasarkan pendapat pakar-pakar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata.

Moffit (Depdiknas, 2000, hlm. 12) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk

belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Jadi model *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang melibatkan proses mental yang ada di dunia nyata. Dengan demikian siswa diharapkan memiliki pemahaman yang utuh dari sebuah materi yang dipormulasikan dalam masalah, sikap positif, dan keterampilan secara bertahap dan berkesinambungan.

4. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Ibrahim & Nur dalam Rusman (2016, hlm. 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Sintak Model *Problem Based Learning*

| Fase-Fase | Perilaku Guru |
|---|--|
| Fase 1 Orientasi siswa pada masalah | Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang di perlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah |
| Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar | Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut |
| Fase 3 Membimbing pengalaman Individual atau kelompok . | Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah |
| Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. | Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan temannya |

| | |
|--|---|
| Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. | Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan |
|--|---|

Sumber: Ibrahim dan Nur (2003, hlm. 13)

Fase 1 : Mengorientasikan siswa pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting dimana guru harus dilakukan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa. Serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Ada empat hal yang perlu dilakukan dalam proses ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Tujuan utama pengajaran tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih belajar bagaimana menjadi siswa yang mandiri.
- 2) Pemasalahan dan pertanyaan yang di selidiki tidak mempunyai jawaban mutlak” benar” sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan sering kali bertentangan.
- 3) Selama tahapan penyelidikan siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 4) Siswa tahap analisis dan penjelasan, siswa didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan.

Fase 2 : Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL Juga mendorong siswa belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota. Oleh sebab itu guru dapat memulai pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa dimana masing–masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

Fase 3 : Membimbing Pengalaman Individu/Kelompok.

Penyelidikan adalah inti dari PBL meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentunya memerlukan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan *eksperimen*, *berhipotesis* dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan bereksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan dan melaksanakan *eksperimen* (mental atau actual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk mengumpulkan cukup menciptakan informasi dan membangun ide mereka sendiri.

Fase 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artepak (hasil karya) dan pameran. Artepak lebih sekedar laporan tertulis, namun bisa sebuah video tape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari suatu masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan artepak sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah selanjutnya yaitu memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator. Akan lebih baik jika pameran ini jika melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua dan yang lainnya yang menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.

Fase 5 : Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Fase ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan serta intelektual yang mereka gunakan. selama fase ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

5. Tujuan dan Karakteristik Model *Problem Based Learning*

a. Tujuan model *Problem Based Learning*

Tujuan yang ingin dicapai dalam model PBL adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analisis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah (Rusman, 2011, hlm. 231).

b. Karakteristik model *Problem Based Learning*

Menurut Rusman (2011, hlm. 232). Karakteristik model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak struktural.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- 8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- 9) Keterbukaan proses dalam *problem based learning*
- 10) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar

6. Ciri-ciri Model *Problem Based Learning*

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003), ciri utama pembelajaran berbasis masalah meliputi mengorientasikan siswa kepada masalah atau pertanyaan yang autentik, multidisiplin, menuntut kerjasama dalam penyelidikan, dan menghasilkan karya. Dalam pembelajaran berbasis masalah situasi atau masalah menjadi titik tolak pembelajaran untuk

memahami konsep, prinsip dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.

Terdapat tiga ciri dari model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

- a. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi model PBL ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa.

Model *problem based learning* tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi dalam PBL siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.

- b. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Model PBL menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. PBL dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara alamiah. Berpikir dengan menggunakan model ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif . proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan tertentu sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

7. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Kelebihan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain:

- a. Melalui PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat di perluas ketika peserta didik berhadapan situasi dimana konsep diterapkan.

- b. Dalam situasi PBL, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan, dan pengaplikasiannya dalam konteks yang relevan.
- c. PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar dan mengembangkan interpersonal dalam bekerja kelompok

8. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Tidak selamanya proses belajar menggunakan proses belajar model PBL berhasil dan belajar dengan lancar. Terdapat beberapa kekurangan dari model PBL yang dapat menghambat kelancaran dan keberhasilan model PBL Sama halnya dengan model pengajaran yang lain, model pembelajaran *problem based learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan tersebut diantaranya:

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

[Http://www.sekolahdasar.net/2011/10/model-pembelajaran-problem-based.html](http://www.sekolahdasar.net/2011/10/model-pembelajaran-problem-based.html) (diakses pada hari Jumat tanggal 28 April 2017, pukul 14:10)

C. Minat Belajar

1. Definisi Minat Belajar

Menurut Sadirman dalam Rusman (2016, hlm. 59) minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian

atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang. Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan juga minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien.

Menurut Slameto Djaali (2006, hlm. 121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Sedangkan menurut Rosyidah dalam Ahmad S (2016, hlm. 60) timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu: minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Pertama minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keberuntungan atau bakat ilmiah. Kedua minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan adat istiadat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Mengembangkan minat

terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalamannya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Minat juga dipandang sebagai kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyerangi sesuatu objek (Suryabrata,1988). Minat menurut Fishbein dan Ajzen (1975) merupakan bagian dari sikap yang bisa dibedakan berdasarkan sumber munculnya minat yaitu perilaku (behavior), sasaran (target), situasi dan waktu. Minat bisa muncul secara spontan, wajar, selektif dan tanpa paksaan ketika individu memberikan perhatian

Studi-studi eksperimental menunjukkan bahwa siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik daripada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak adanya kemajuan. Menghukum siswa karena hasil kerjanya yang buruk tidak terbukti efektif, bahkan hukuman yang terlalu kuat dan sering lebih menghambat belajar. Tetapi hukuman yang ringan masih lebih baik daripada tidak ada perhatian sama sekali. Hendaknya pengajar bertindak bijaksana dalam menggunakan insentif. Insentif apa pun yang dipakai perlu disesuaikan dengan diri siswa masing-masing.

2. Karakteristik Minat Belajar

Karakteristik Minat Menurut Bimo Walgito (1977, hlm. 4) sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan sikap positif terhadap sesuatu objek
- 2) Adanya sesuatu yang menyenangkan yang timbul dari sesuatu objek itu
- 3) Mengandung suatu pengharapan yang menimbulkan keinginan atau gairah untuk mendapatkan sesuatu yang menjadi minatnya.

Menurut pendapat di atas yang perlu diperhatikan adalah aspek terakhir yaitu unsur pengharapan menimbulkan keinginan untuk mendapatkan sesuatu yang menjadi minatnya. Ahli lain mengatakan bahwa minat sebagai sesuatu hasil pengamatan yang tumbuh pada dan dianggap bernilai oleh individu adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu (Winarno Surachmad, 1980, hlm. 90).

3. Fungsi Minat Belajar

Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya. Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis oleh Abdul Wahid (1998, hlm. 110) sebagai berikut.

- 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita, 2) minat sebagai tenaga pendorong yang kuat, 3) prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas dan 4) minat yang terbentuk sejak kecil/ masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas akan dijelaskan bahwa fungsi minat adalah:

- a. Sebagai contoh anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisik maka cita-citanya menjadi dokter, dan lain-lain.
- b. Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan atau dalam keadaan situasi kurang mendukung.

- c. Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran tetapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini di pengaruhi oleh intensitas minat mereka.
- d. Minat menjadi guru yang telah membentuk sejak kecil akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bias menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force*, yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya bergerak untuk mau belajar, tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar.

4. Indikator Minat Belajar

Kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

Menurut Kompri (2016, hlm. 270) mengemukakan indikator minat belajar siswa yaitu: 1) Perasaan Senang, 2) perhatian dalam belajar, dan 3) bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik

Dari pendapat yang sudah dikemukakan di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran IPS misalnya, maka ia harus mempelajari ilmu

yang berhubungan dengan IPS. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

- 2) Perhatian dalam belajar. Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat belajar. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Seseorang yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat belajar terhadap pelajaran IPS, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan gurunya.
- 3) Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik. Tidak semua siswa menyukai satu mata pelajaran karena faktor minat belajarnya sendiri. Ada yang mengembangkan minat belajarnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran niscaya ia bias memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.
- 4) Manfaat dan fungsi mata pelajaran. Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik. Adanya manfaat dan fungsi pelajaran (dalam hal ini pelajaran IPS) juga merupakan salah satu indikator minat belajar.

Menurut Brown yang dikutip oleh Ali Imran (1996, hlm. 88) bahwa tertarik kepada guru, artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh, tertarik kepada mata pelajaran yang diajarkan, mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru, ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas, ingin identitas dirinya diketahui orang lain, tindakan kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali, dan selalu terkontrol oleh lingkungannya.

5. Ciri-ciri Minat

Minat anak dapat timbul dari berbagai sumber antara lain perkembangan insting dan hasrat, fungsi-fungsi intelektual, pengaruh lingkungan, pengalaman, kebiasaan, pendidikan dan sebagainya.

Guru harus mengetahui ciri-ciri minat yang ada pada siswa, guru dapat membedakan mana siswa yang berminat dalam belajar dan mana siswa yang tidak berminat dalam belajar.

Selanjutnya dalam hubungannya dengan ciri-ciri minat. Elizabeth Hurlock dalam Ahmad S (2016, hlm. 62) Menyebutkan ada tujuh yang masing-masing dalam hal ini tidak dibedakan antara ciri minat secara spontan maupun terpola sebagaimana yang dikemukakan oleh Elizabeth di atas. Ciri-cirinya yaitu :1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar, 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar, 4) Perkembangan minat mungkin terbatas, 5) Minat dipengaruhi budaya, 6) Minat berbobot emosional, minat berhubungan dengan persasaan, 7) Minat berbobot egosentri

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas akan dijelaskan bahwa ciri-ciri minat adalah sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mentalnya misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan penyebab meningkatnya minat seseorang
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab itu semua orang dapat menikmatinya
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan mungkin dikarenakan keterbatasan fisik yang tidak memungkinkan
- 5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur

- 6) Minat berbobot emosional, minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya jika berhubungan dengan suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat dinikmatinya
- 7) Minat berbobot egosentri, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya

6. Cara Membangkitkan Minat Belajar Siswa

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa menurut Kompri (2016, hlm. 253), di antaranya:

- a. Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.
- b. Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat penguasaan dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa, akan tidak diminati oleh siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik, yang dapat menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal, dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. Biasanya minat akan tumbuh kalau ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.
- c. Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain.

7. Upaya untuk Meningkatkan Minat

Minat sangat mendukung kelancaran proses belajar siswa di sekolah. Slameto, 2003, hlm. 181-182 menyebutkan ada empat upaya yang bisa menjadi pilihan guru untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di sekolah yaitu: 1) menggunakan minat-minat siswa yang telah ada, 2) membentuk minat-minat yang baru pada siswa, 3) pengajaran dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran, dan 4) siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah.

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas akan dijelaskan bahwa upaya-upaya yang dapat meningkatkan minat adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada cerita Nabi. Sebelum mengajar akidah, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai Nabi, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan pada materi yang sesungguhnya.
- b. Membentuk minat-minat yang baru pada siswa. Hal ini dilakukan dengan cara menghubungkan bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa yang akan datang.
- c. Pengajaran dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul. Insentif apa pun yang dipakai perlu disesuaikan dengan diri siswa masing-masing.
- d. Siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik daripada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaannya yang buruk atau karena tidak adanya kemajuan. Menghukum siswa karena hasil kerjanya yang buruk tidak terbukti efektif, bahkan hukum yang terlalu kuat dan sering lebih menghambat belajar. Tetapi hukum yang ringan masih lebih baik daripada tidak ada perhatian sama sekali.

D. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Menurut Aronson dan Briggs dalam Etin Solihatin (2012, hlm. 6) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan

menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004, hlm. 22), sedangkan menurut Oemar Hamalik (2006, hlm. 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Jadi hasil belajar ialah perubahan perilaku individu, yaitu perilaku hasil belajar secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif, dan motorik.

2. Ranah-ranah Hasil Belajar

Bloom dalam Mohamad Surya (2014, hlm. 120) mengemukakan tiga ranah hasil belajar siswa yaitu :

a. Kawasan Kognitif

Perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual. Seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain :

1) Pengetahuan

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan lain-lain.

2) Pemahaman

Kemampuan untuk memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

3) Aplikasi

Kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya.

4) Analisis

Kemampuan menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil

untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

5) Sintesis

Kemampuan menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

6) Evaluasi

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

b. Kawasan Afektif

Perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi. Seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Kawasan afektif menurut David Krathwohl, Bloom dalam Mohamad Surya (2014, hlm. 122) Kawasan ini dibagi menjadi lima jenjang tujuan, yaitu: 1) Penerimaan (*receiving*), 2) Pemberian respon (*responding*), 3) Pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*), 4) Pengorganisasian (*organization*) dan 5) Karakterisasi (*characterization*)

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas akan dijelaskan bahwa kawasan afektif adalah sebagai berikut:

- 1) Penerimaan (*receiving*) merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara aktif.
- 2) Pemberian respon (*responding*), menanggapi stimulan dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- 3) Pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*) kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut

untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.

- 4) Pengorganisasian (*organization*) meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan.
- 5) Karakterisasi (*characterization*) karakteristik meliputi perilaku terus menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah diorganisasikannya.

c. Kawasan Psikomotor

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Menurut Mohamad Surya (2014, hlm. 123) Rincian dalam ranah psikomotor terdiri dari: 1) Persepsi (*Perception*), 2) Kesiapan (*Set*), 3) Respon Terpimpin (*Guided Response*), 4) Mekanisme (*Mechanism*), 5) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*), 6) Penyesuaian (*Adaptation*), 7) Penciptaan (*origination*).

Dari pendapat yang telah dikemukakan di atas peneliti bahwa kawasan psikomotor adalah sebagai berikut:

- 1) Persepsi (*Perception*) yaitu, penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.
- 2) Kesiapan (*Set*) yaitu, kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.
- 3) Respon Terpimpin (*Guided Response*) yaitu, tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- 4) Mekanisme (*Mechanism*) yaitu, membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.
- 5) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*) yaitu, gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.
- 6) Penyesuaian (*Adaptation*) yaitu, keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

- 7) Penciptaan (*origination*) yaitu, membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

Ketiga hasil belajar yang telah dijelaskan di atas penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik melalui tes maupun bukan tes.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Sugiharto, dkk. (2007, hlm. 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

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

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan model *Problem Based Learning*. Pelaksanaan model tersebut menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS di SDN Pusakajaya.

E. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

1. Definisi KTSP

Menurut Mulyasa (2006, hlm. 20-21) KTSP adalah suatu ide tentang pengembangan kurikulum yang diletakan pada posisi yang paling dekat dengan pembelajaran yakni sekolah dan satuan pendidikan.

Sedangkan menurut Suyato Kusumaryono (2016, hlm. 20) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan

berprestasi. KTSP merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang memberikan otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan melibatkan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa KTSP merupakan kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan yang sudah siap dan mampu mengembangkannya yaitu pada sekolah dan satuan pendidikan.

Menurut Suyato Kusumaryono (2016, hlm. 22), KTSP memiliki karakteristik sebagai berikut: pemberian, partisipasi masyarakat dan orang tua yang tinggi, kepemimpinan yang demokratis dan profesional, serta team kerja yang kompak dan transparan.

2. Tujuan KTSP

Suyato Kusumaryono (2016, hlm. 21) mengemukakan tujuan KTSP sebagai berikut:

Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memperdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum secara khusus tujuan di terapkan KTSP adalah untuk:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memperdayakan sumber daya yang tersedia
- b. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam mengembangkan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama
- c. Meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan yang akan dicapai

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dilandasi oleh undang-undang dan peraturan pemerintah sebagai berikut:

- 1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas.

Dalam Undang-undang Sisdiknas dikemukakan bahwa Standar Nasional Pendidikan (SNP) terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan

- 2) Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang SNP.

Dikemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu

- 3) Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

Mengatur tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

- 4) Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi.

Lulusan Mengatur Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik

- 5) Permendikbud No. 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan permendiknas no. 22 dan 23 (pelaksanaan SKL dan Standar Isi).

F. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Definisi IPS

Menurut Sapriya (2007, hlm. 3) pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu :

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Study*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan”.

Menurut Sapriya (2009, hlm. 43) khusus IPS Sekolah Dasar (SD), materi pelajaran dibagi menjadi dua bagian, yaitu materi sejarah dan materi

pelajaran sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik atau pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Sedangkan menurut Nasution Sumaatmadja (2002, hlm. 123) bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Kosasih, 1994).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang pada dasarnya mengembangkan misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan berbasis nilai. IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab. Proses pembelajaran dan penilaian dalam mata pelajaran IPS perlu memperhatikan tidak hanya menekankan pada dampak instruksional yang terbatas pada pengembangan aspek-aspek afektif dan psikomotorik serta memperoleh dampak pengiringnya saja, tetapi pembelajaran dan pengelolaan kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui keterlibatannya secara proaktif dan interaktif. Keterlibatan tersebut akan mendorong siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna untuk mengembangkan kehidupan dan perilakunya.

Jadi dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Untuk membelajarkan IPS di sekolah dasar diperlukan pendekatan yang membuat proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna bagi siswa, dalam setiap pokok bahasan guru seharusnya menggunakan berbagai pendekatan atau model yang sesuai untuk pokok bahasan yang akan diajarkan, agar pembelajaran tidak menjenuhkan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS (KTSP) 2006 adalah sebagai berikut:

- a. Sistem sosial dan budaya.
- b. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
- d. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan.
- e. Sistem berbangsa dan bernegara.

2. Karakteristik IPS

Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Kosasih, 1994).

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas untuk memaksa peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melaksanakan kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah

sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa (Kosasih, 1994: Hamid Hasan, 1996).

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.

3. Tujuan IPS

Menurut Depdiknas (2006, hlm. 103), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokrasi.
- b. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- c. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- d. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- e. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

G. Masalah-Masalah Sosial

1. Definisi Masalah Sosial

Setiap hari kita berhadapan dengan masalah. Contohnya, lupa mengerjakan PR, terjebak kemacetan, sakit, dijauhi teman-teman, dimarahi orang tua, dan sebagainya. Ada masalah pribadi (individu) dan ada juga masalah sosial. Masalah pribadi adalah masalah yang dirasakan oleh sendiri dan diselesaikan oleh sendirinya. Masalah sosial adalah masalah yang terjadi dalam masyarakat. Masalah sosial ini dirasakan oleh masyarakat dan

harus di atasi bersama-sama oleh masyarakat pula yang tinggal di suatu daerah tertentu. Masalah sosial menuntut suatu penyelesaian. Jika tidak dipecahkan atau diselesaikan, masyarakat akan resah, takut dan merasa tidak aman.

2. Contoh-contoh Masalah Sosial dilingkungan Setempat

Masalah sosial menuntut suatu penyelesaian. Jika tidak dipecahkan atau diselesaikan masyarakat akan resah, takut dan merasa tidak aman. Contoh-contoh masalah sosial yang dapat terjadi di perdesaan maupun perkotaan antara lain sebagai berikut:

a. Masalah-masalah kependudukan

Masyarakat yang tinggal atau mendiami suatu wilayah tertentu disebut penduduk. Jumlah penduduk yang mendiami suatu wilayah menentukan padat tidaknya di wilayah tersebut. Kita akan membahas beberapa masalah kependudukan yang terjadi di negara kita. Masalahmasalah kependudukan yang terjadi di Indonesia antara lain persebaran penduduk yang tidak merata, jumlah penduduk yang begitu besar, pertumbuhan penduduk yang tinggi, rendahnya kualitas penduduk, rendahnya pendapatan per kapita, tingginya tingkat ketergantungan, dan kepadatan penduduk.

b. Tindak kejahatan

Contoh tindak kejahatan adalah pencurian, perampokan, penjambretan, pencopetan, pemalakan, korupsi, pembunuhan, dan penculikan. Banyaknya tindak kejahatan menciptakan rasa tidak aman. Perampokan dan penodongan menggunakan senjata api sering terjadi di kota besar. Di desa pun sering terjadi pencurian. Misalnya, ada yang mencuri ternak, hasil pertanian, hasil hutan, dan sebagainya.



c. Masalah sampah

Salah satu masalah sosial yang dihadapi masyarakat adalah sampah. Masalah sampah sangat mengganggu, terutama kalau tidak dikelola dengan baik. Bagi masyarakat pedesaan, sampah mungkin belum menjadi masalah serius. Tapi, tidak demikian dengan masyarakat yang tinggal di kota atau di daerah padat penduduk. Masyarakat kota dan daerah padat penduduk menghasilkan banya sekali sampah. Sampah segera menumpuk jika tidak segera diangkut ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) sampah. Pemerintah, dalam hal ini adalah Dinas Kebersihan, memikul tang-gung jawab dalam mengelola sampah. Sampah yang menumpuk menimbulkan bau tidak sedap. Sampah yang ditumpuk dapat menjadi sumber berbagai penyakit menular. Misalnya, muntah berak (muntaber), penyakit kulit, paru-paru, dan pernapasan.



d. Pencemaran lingkungan

Pencemaran udara disebabkan asap kendaraan bermotor dan asap pabrik-pabrik. Berbagai cara telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi pencemaran udara. Misalnya, membuat taman kota dan menanam pohon sebanyak-banyaknya. Kita sebagai warga negara sebaiknya ikut serta dalam program ini. Selain itu, kalau kita memiliki

kendaraan bermotor, usahakan supaya kendaraan tersebut layak dipakai. Jangan sampai kendaraan milik kita mengeluarkan banyak asap. Kalau bepergian ke mana-mana, sebaiknya menggunakan kendaraan umum. Jumlah kendaraan di jalan jadi berkurang.



e. Kebakaran

Masalah sosial lainnya yang juga sering dihadapi warga masyarakat di lingkunganmu adalah kebakaran. Kebakaran yang terjadi di masyarakat umumnya merupakan kebakaran pemukiman. Sebuah rumah terbakar dan menjalar ke rumah-rumah di sekitarnya. Penyebabnya antara lain kompor meledak dan sambungan arus pendek (*korsleting*) listrik. Karena itu, masyarakat harus sangat hati-hati dengan dua hal ini. Kebakaran pemukiman kumuh dan padat penduduk umumnya merusak sebagian bahkan seluruh rumah yang ada di sana. Ini disebabkan karena bahan-bahan yang dipakai untuk membangun rumah memang mudah terbakar. Selain itu, jalan masuknya sempit sehingga sulit dijangkau oleh mobil pemadam kebakaran.



f. Rusaknya atau buruknya fasilitas umum

Beberapa fasilitas umum yang mudah dijumpai adalah sarana transportasi (kereta api, bis, angkot, kapal laut, kapal terbang), sarana

pendidikan (sekolah), sarana kesehatan (Puskesmas, balai kesehatan ibu anak, Posyandu, rumah sakit), dan sarana hiburan (rekreasi).

Fasilitas umum memang dipelihara dan dijaga oleh pemerintah. Meskipun demikian, masyarakat harus membantu merawat dan menjaga supaya tidak cepat rusak. Kalau ada fasilitas umum yang rusak, hendaknya segera melapor ke pihak berwenang.



g. Perilaku tidak disiplin

Dalam hidup sehari-hari kita menjumpai banyak sekali perilaku tidak disiplin. Kita ambil contoh keadaan di jalan raya. Salah satu penyebab terjadinya kemacetan lalu lintas adalah perilaku tidak disiplin. Contoh perilaku tidak disiplin di jalan raya antara lain sebagai berikut.

- 1) Menjalankan kendaraan melawan arus. Hal ini umumnya dilakukan pengendara sepeda motor.
- 2) Mengendarai sepeda motor di tempat yang bukan semestinya, misalnya di trotoar dan jalur cepat.
- 3) Pengendara mobil yang parkir sembarangan.
- 4) Angkot dan bis sering berhenti di sembarang tempat untuk menaikkan atau menurunkan penumpang.
- 5) Pejalan kaki menyebrang jalan meskipun rambu untuk pejalan kaki menyala merah. Banyak juga pejalan kaki yang menyeberang bukan pada tempat semestinya.

h. Penyalahgunaan narkoba dan alkohol

Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat-obatan berbahaya. Narkotika adalah obat untuk menenangkan syaraf, menghilangkan rasa sakit, dan meningkatkan rangsangan, contohnya morfin, heroin, dan kokain. Zat-zat yang tergolong narkoba umumnya

dipakai dalam dunia medis. Siapa pun yang menggunakannya untuk tujuan di luar tujuan pengobatan (medis) tergolong tindakan yang salah. Penyalahgunaan narkoba menjadi masalah sosial yang sangat serius. Pemakai narkoba akan kecanduan. Zat-zat itu perlahan-lahan merusak tubuh pemakainya. Banyaknya peredaran narkoba dan penyalahgunaan narkoba sangat meresahkan.



i. Pemborosan energi

Sumber energi berupa bahan bakar (minyak bumi, gas alam, dan batu bara) suatu ketika akan habis. Sumber energi ini tidak dapat diperbarui. Karena itu, kita harus hemat memakainya supaya sumber-sumber energi ini tidak cepat habis.

j. Kelangkaan barang-barang kebutuhan

Kelangkaan barang-barang kebutuhan sehari-hari meresahkan masyarakat. Oleh karena itu, kelangkaan barang-barang termasuk masalah sosial. Pemerintah mempunyai tugas memastikan bahwa persediaan barang-barang kebutuhan sehari-hari cukup.



3. Cara Mengatasi Masalah Sosial

Cara mengatasi masalah sosial antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi orang tua asuh bagi anak sekolah yang kurang mampu.

- b. Tokoh agama memberikan penyuluhan tentang keimanan dan moral dalam menghadapi persoalan sosial.
- c. Para pengusaha dan lembaga-lembaga sosial kemasyarakatan lain ikut memberikan beasiswa.
- d. Lembaga Bantuan Hukum (LBH) dan Lembaga Sosial masyarakat (LSM) membantu dalam berbagai bidang dimulai dengan penyuluhan sampai bantuan berupa materi.
- e. Lembaga-lembaga dari PBB seperti *UNESCO*, *UNICEF*, dan *WHO* memberikan bantuan kepada pemerintah Indonesia untuk mengatasi masalah sosial.
- f. Para dermawan yang secara pribadi banyak memberi bantuan kepada masyarakat sekitarnya berupa materi.
- g. Organisasi pemuda seperti karang taruna yang mendidik dan mengarahkan para remaja putus sekolah dan pemuda untuk berkarya dan berusaha mengatasi pengangguran.
- h. Perguruan tinggi melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan berbagai penyuluhan.

Beberapa contoh hambatan dalam upaya mengatasi masalah sosial antara lain:

- 1) Berbagai bantuan dari pemerintah kadang-kadang tidak tepat sasaran.
- 2) Kurang disiplinnya petugas dalam menyalurkan bantuan pemerintah.
- 3) Terdapat pihak-pihak yang menyalahgunakan bantuan dari pemerintah maupun luar negeri.
- 4) Kurang adanya kerja sama dari masyarakat yang mengalami masalah sosial terhadap bantuan yang diberikan pemerintah. Penyuluhan maupun pelatihan keterampilan yang diberikan kepada masyarakat kadang-kadang tidak ditanggapi sebagaimana mestinya. Ada pihak-pihak yang kurang peduli dalam masalah-masalah bantuan sosial.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu akan dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti/ Tahun | Judul | Tempat Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|-------------------------|---|--|---|---|--|
| 1. | Rohaeni (2016) | Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Macam-macam Sumber Daya Alam dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> | Kelas IV SD Negeri Kebon Gedang 2 Kecamatan Batununggal Kota Bandung | Model yang dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus atau tindakan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi atau refleksi dengan tujuan memperbaiki kualitas dari siklus Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil penelitiannya yang dilakukan oleh Rohaeni adalah nilai hasil belajar siswa menjadi meningkat setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas IV sebesar 69,4% pada siklus 1, dan pada siklus 2 yaitu 80,7%. | 1. Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> 2. Penelitian di kelas IV 3. Menggunakan variabel yang sama yaitu meningkatkan minat dan hasil belajar | 1. Materi ajar 2. Tempat penelitian |

| | | | | | | |
|----|------------------------------|--|---|---|--|--|
| 2 | Melinda Apriyani (2016) | Model Pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama pada Mata Pelajaran IPS Tentang Teknologi Komunikasi | Kelas IV SD Negeri Sukaasih Kecamatan Ibun Kabupaten Bandung | Pembelajaran materi Persebaran sumber daya alam dengan menggunakan PBL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, nilai siswa menjadi meningkat setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas IV pada siklus 1 sebesar 56%, pada siklus 2 sebesar 68%, dan siklus 3 sebesar 96% | 1. Menggunakan model <i>problem based learning</i> 2. Meningkatkan hasil belajar 3. Penelitian sama-sama di kelas IV | 1. Pencapaian peneliti untuk meningkatkan minat, sedangkan Melinda meningkatkan motivasi 2. Materi ajar 3. Tempat penelitian |
| 3. | Eneng Lita Novitasari (2016) | Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Cara Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Masalah-masalah Sosial | Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Astakrama Kecamatan Pasir Jambu Kabupaten Bandung | Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus pertama hasil belajar siswa mencapai 70% dari seluruh siswa, lalu siklus kedua telah mencapai 86,6%. | 1. Menggunakan model <i>problem based learning</i> 2. Meningkatkan hasil belajar 3. Penelitian sama-sama di kelas IV 4. Materi masalah-masalah sosial | 1. Pencapaian peneliti untuk meningkatkan minat, sedangkan Eneng cara berpikir kritis 2. Tempat penelitian |

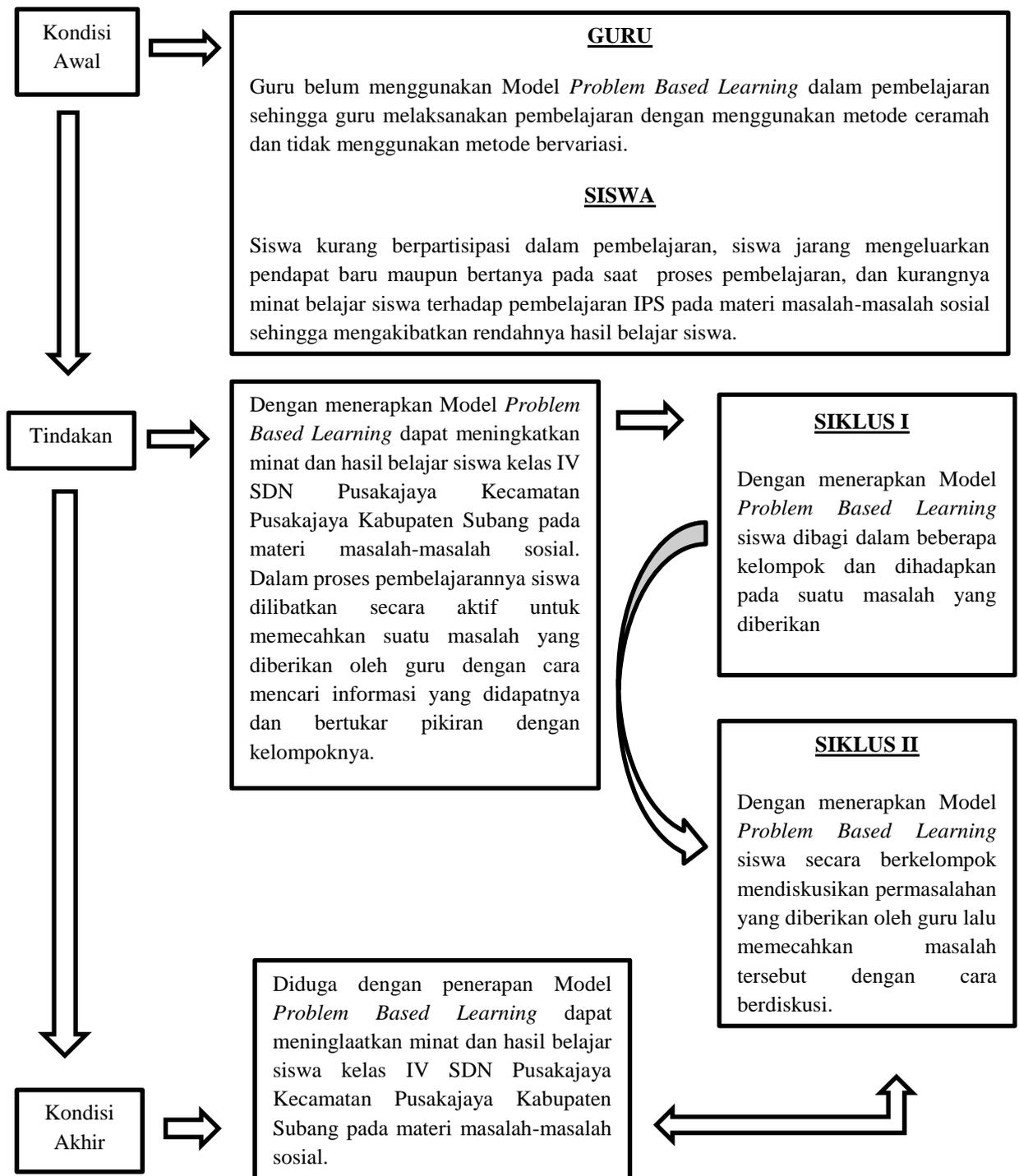
I. Kerangka Pemikiran atau Paradigma Penelitian

Motivasi dan minat belajar IPS masih rendah diantaranya disebabkan suasana belajar yang kurang menyenangkan sehingga mata pelajaran IPS dirasa membosankan dan siswa malas untuk mempelajarinya. Minat belajar yang rendah tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika minat belajar rendah maka hasil belajar siswa juga rendah. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang tepat dan mendukung. Salah satu model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang paling sederhana. Pada proses pembelajarannya siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya.

Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis berlangsung mereka tidak boleh saling membantu. Tipe pembelajaran inilah yang peneliti tepakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pusakajaya. Dengan penerapan model *Problem Based Learning* ini diharapkan minat dan hasil belajar siswa meningkat minimal menjadi 80% dari siswa yang berjumlah 38 dan memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yakni 70. Peningkatan minat belajar ditunjukkan dalam proses pembelajaran yang meningkatkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa mendapat kesempatan yang luas untuk memperaktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka. Mengerjakan sesuatu bersama dengan saling membantu sama lain untuk mencapai tujuan. Siswa memahami konsep yang sulit, dapat menjawab pertanyaan, berdiskusi dan memberi penjelasan kepada siswa, meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik dan menimbulkan kemampuan siswa berfikir kritis.

Oleh karena itu dalam pembelajaran guru diuntut untuk menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mencatat dan menghafal tetapi memahami dan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Salah satu metode yang bisa digunakan untuk memotivasi siswa belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Gambar 2. 1
Bagan Kerangka Berpikir



J. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Suradjiono (2004), *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Penerapan model PBL dalam pembelajaran menuntut kesiapan baik dari pihak guru yang harus berperan sebagai seorang fasilitator sekaligus pembimbing. Guru dituntut dapat memahami secara utuh dari setiap bagian dan konsep PBL dan menjadi penengah yang mampu merangsang kemampuan berpikir siswa.
- b. Menurut Ahmad S (2016, hlm. 57) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi faktor. Dalam menjalankan fungsinya minat berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Manusia memberi corak dan menentukan sesudah memilih dan mengambil keputusan. Perubahan minat memilih dan mengambil keputusan disebut keputusan kata hati.
- c. Menurut Hamalik (2008), hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Pada pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, siswa dituntut terlibat dalam proses pembelajaran dalam diskusi agar aktif dan kreatif.

2. Hipotesis Tindakan

Menurut Suharsimi Arikunto (2006, hlm. 62) Hipotesis adalah “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada materi masalah-masalah sosial di kelas IV SD Negeri Pusakajaya”.