

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model *Problem Based Learning***

###### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Siswa sering dijejali dengan konsep-konsep yang harus mereka hafal selama mereka belajar, namun saat mereka berhadapan dengan suatu masalah nyata mereka tidak dapat berbuat banyak untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran sekarang siswa hanya belajar mendengarkan tanpa berhadapan langsung dengan masalah-masalah nyata.

Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Menurut Suyadi (2013, hlm. 14) dalam bukunya “Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter” Model adalah gambaran kecil atau miniatur dari sebuah konsep besar. Model pembelajaran adalah gambaran kecil dari konsep pembelajaran secara keseluruhan. Termasuk dalam hal ini adalah tujuan, sintaksis, lingkungan, dan sistem pengelolaan. Atas dasar ini, model pembelajaran mempunyai makna lebih luas dari istilah lain seperti pendekatan, strategi dan metode.

*Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini.

*Problem Based Learning* dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada (Amir, 2009, hlm. 33). Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Sementara menurut Kamdi (2014, hlm. 77), *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap - tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan

yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Menurut Duch (1995, hlm. 49), *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.

Menurut Glazer (2001, hlm. 245), mengemukakan *Problem Based Learning* merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata. Dari beberapa uraian mengenai pengertian *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

Savery, Duffy, dan Thomas (1995, hlm. 98) mengemukakan dua hal yang harus dijadikan pedoman dalam menyajikan permasalahan. Pertama, permasalahan harus sesuai dengan konsep dan prinsip yang akan dipelajari. Kedua, permasalahan yang disajikan adalah permasalahan riil, artinya masalah itu nyata ada dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Dari beberapa uraian mengenai pengertian *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa melalui pembelajaran tim atau kelompok.

#### **b. Tujuan Model *Problem Based Learning***

Rusman (2011, hlm. 238) mengemukakan bahwa tujuan *Problem Based Learning* adalah penguasaan isi belajar dari disiplin *heuristic* dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis masalah juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memakna informasi, kolaboratif dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif.

Berbeda dengan tujuan *Problem Based Learning* menurut Ibrahim dan Nur (2002) dalam Rusman (2011, hlm. 242) yang lebih rinci, yaitu: (1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata; (3) menjadi para siswa yang otonom.

Berikut ini adalah fakta empirik keberhasilan pendekatan dalam proses dan hasil pembelajaran:

- 1) Melalui *Problem Based Learning* 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 diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan.
- 2) Dalam situasi *Problem Based Learning*, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- 3) *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. (Tim Kemendikbud, 2014, hlm. 27)

Berdasarkan beberapa uraian mengenai tujuan model *Problem Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini adalah sebuah cara memanfaatkan masalah untuk menimbulkan motivasi belajar. Suksesnya pelaksanaan pembelajaran ini sangat bergantung pada seleksi, desain, dan pengembangan masalah. Hal penting adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan model pembelajaran ini. *Problem Based Learning* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. *Problem Based Learning* juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaboratif dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif.

### **c. Unsur- Unsur *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* mempunyai beberapa unsur-unsur yang mendasar pada pendidikan sebagai berikut:

1. *Integrated Learning*  
Pembelajaran mengintegrasikan seluruh bidang pelajaran, Pembelajaran bersifat menyeluruh melibatkan aspek-aspek perkembangan anak, Anak membangun pemikiran melalui pengalaman langsung.
2. *Contextual Learning*  
Anak belajar sesuatu yang nyata, terjadi, dan dialami dalam kehidupannya, Anak merasakan langsung manfaat belajar untuk kehidupannya.
3. *Constructivist Learning*  
Anak membangun pemikirannya melalui pengalaman langsung (*hand on experience*) *Learning by doing*
4. *Active Learning*  
Anak sebagai subyek belajar yang aktif menentukan, melakukan dan mengevaluasi (*plan-do-review*)
5. *Learning Interesting*  
Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam menentukan masalah. Menurut Ibrahim dan Nur (2000: 2 dalam Nurhadi dkk, 2004)

#### **d. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Dalam proses pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama, sehingga dalam proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individu dan berkelompok mempelajari bahan ajar. Dengan demikian kita dapat memilih model pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang efektif dan tepat untuk kebutuhan siswa di antaranya model *Problem Based Learning* agar tercipta proses yang berpusat pada siswa dan mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui masalah kehidupan nyata sehingga siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki untuk membentuk pengetahuan baru.

Ciri yang paling utama dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dimunculkannya masalah pada awal pembelajarannya. Menurut Arends dalam Rusman (2013, hlm. 13) berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah  
Pengajaran berbasis masalah bukan hanya mengorganisasikan prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi

bermakna untuk siswa. Mereka dihadapkan situasi kehidupan nyata yang autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu. Pertanyaan dan masalah yang diajukan haruslah memenuhi kriteria sebagai berikut:

1) Autentik

Yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata siswa dari pada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.

2) Jelas

Yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.

3) Mudah dipahami

Yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

4) Luas dan sesuai tujuan pembelajaran.

Yaitu masalah yang disusun dan dirumuskan hendaknya bersifat luas, artinya masalah tersebut mencakup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang dan sumber yang tersedia. Selain itu, masalah yang telah disusun tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5) Bermanfaat

Yaitu masalah yang telah disusun dan dirumuskan haruslah bermanfaat, baik siswa sebagai pemecah masalah maupun guru sebagai pembuat masalah. Masalah yang bermanfaat adalah masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir memecahkan masalah siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa.

b. Penyelidikan autentik (nyata)

Pengajaran berbasis masalah siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan. Metode penyelidikan yang digunakan bergantung pada masalah yang sedang dipelajari.

c. Menghasilkan produk dan memamerkannya

Pengajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk itu dapat berupa transkrip debat, laporan, model fisik, video atau program computer.

d. Kerjasama

Model pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerjasama satu sama lain, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

Adapun beberapa karakteristik proses *Problem Based Learning* menurut Tan (Amir, 2010, hlm. 98) diantaranya:

- a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.  
Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- b. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk.  
Solusinya menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- c. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- d. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*).
- e. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- f. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.  
Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*), dan melakukan presentasi.

Dari beberapa penjelasan mengenai karakteristik proses *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa tiga unsur yang esensial dalam proses *Problem Based Learning* yaitu adanya suatu permasalahan, pembelajaran berpusat pada siswa, dan belajar dalam kelompok kecil. Serta memiliki kemampuan dalam memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi sehingga siswa memiliki pengalaman bagaimana bekerja secara ilmiah.

#### **e. Langkah- langkah Model *Problem Based Learning***

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

- a) Fase 1: Mengorientasikan siswa pada masalah  
Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting di mana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa. Serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran.
- b) Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk mendefinisikan masalah  
Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong siswa belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa di mana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

- c) Fase 3: Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok  
 Penyelidikan adalah inti dari PBL. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.
- d) Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan memamerkannya.  
 Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan hasil karya dan pameran. Hasil karya lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu video tape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan hasil karya sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.
- e) Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
 Langkah ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama tahap ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

*Problem Based Learning* (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Pembelajar pun harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang dikenal dengan proses tujuh langkah menurut Trianto (2007, hlm. 55) sebagai berikut:

1. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas  
 Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.
2. Merumuskan masalah  
 Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi di antara fenomena itu.
3. Menganalisis masalah  
 Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada

dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini.

4. Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis  
Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain kemudian dikelompokkan; mana yang paling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.
5. Memformulasikan tujuan pembelajaran  
Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat
6. Mencari informasi tambahan dari sumber lain  
Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan itu, dan menemukan kemana hendak dicarinya.
7. Mensistesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

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

#### **f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, yaitu dengan memunculkan masalah dunia nyata sebagai bahan pemikiran bagi siswa dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan dari suatu materi pelajaran.

Setiap guru yang akan menggunakan model pembelajaran terlebih dahulu harus mengetahui kelebihan dan kekurangan model tersebut agar dalam



pelaksanaannya guru bisa paham benar dengan model yang telah digunakan. Adapun Kelebihan *Problem Based Learning* yang dikemukakan Suyadi (2013, hlm. 142) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter, antara lain:

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa, sehingga memberikan keleluasaan untuk menentukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana menransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan.
- 6) Siswa mampu memecahkan masalah dengan suasana pembelajaran yang aktif - menyenangkan.
- 7) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka guna beradaptasi dengan pengetahuan baru.
- 8) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa baik secara individu maupun kelompok sehingga pembelajaran lebih bermakna, dan dapat pula mengembangkan konsep belajar secara terus-menerus. Artinya, ketika satu masalah selesai di atasi, masalah lain muncul dan membutuhkan penyelesaian secepatnya.

Sedangkan kekurangan *Problem Based Learning* dikemukakan Suyadi (2013, hlm. 142) dalam bukunya Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter, yaitu:

1. Ketika siswa tidak memiliki minat tinggi, atau tidak mempunyai kepercayaan diri bahwa dirinya mampu menyelesaikan masalah yang dipelajari, maka mereka cenderung enggan mencoba.
2. Tanpa pemahaman "mengapa mereka berusaha" untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Artinya, perlu dijelaskan manfaat menyelesaikan masalah yang dibahasnya pada siswa.
3. Proses pelaksanaan problem based learning membutuhkan waktu yang lebih lama atau panjang, itu pun belum cukup, karena sering sekali siswa masih memerlukan waktu tambahan untuk menyelesaikan persoalan yang di berikan. Padahal waktu pelaksanaan problem based learning

harus disesuaikan dengan beban kurikulum yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari Model *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: a) manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan sehingga masalah yang dipelajari akan sulit dipecahkan maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba, b) keberhasilan pembelajaran ini membutuhkan cukup banyak waktu, c) tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka siswa tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Definisi Hasil Belajar**

Hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Bila dikaitkan belajar berarti hasil menunjuk sesuatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Banyak para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai belajar. Robert m. Gagne dalam Sagala (2008, hlm. 17) menjelaskan bahwa:

Belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

James L. Mursell dalam Sagala (2008, hlm. 13), mengemukakan “belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri”.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Sudjana (2010, hlm. 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.

Dick dan Reiser dalam Eros Rosidah (2014, hlm. 26) yang mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai

hasil kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap”.

Menurut Suprijono (2011, hlm. 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2011, hlm 5), bahwa hasil belajar berupa:

- 1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan;
- 2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas;
- 3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah;
- 4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani;
- 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil dapat diukur melalui penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk menilai sejauh mana intruksional tercapai atau sejauh mana materi pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah proses pembelajaran dan diukur melalui kegiatan penilaian.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang yang menyebabkan terjadinya perubahan yang relative tetap. Perubahan itu tidak hanya berupa penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga keterampilan dan kompetensi. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Jadi, dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa melalui pengalaman belajarnya dan dapat diukur melalui penilaian sejauh mana intruksional tercapai.

#### **b. Unsur-unsur Hasil Belajar**

Menurut Krawohl, Bloom, dan Masia dalam Dimiyati dkk (1994, hlm. 191) mengemukakan bahwa taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut:

1. Menerima, merupakan tingkat terendah ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
2. Merespons, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
3. Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
4. Mengorganisasikan, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
5. Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

Bloom dalam Dimiyati, dkk (1994, hlm. 188) mengemukakan bahwa taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif terdapat 6 (enam) kelas/tingkat, yakni:

1. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.
2. Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari ranah kognitif berupa kemampuan memahami/ mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
3. Penggunaan/ penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan / situasi baru.
4. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
5. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Menurut Kibler, Barket, dan Miles dalam Dimiyati dkk (1994, hlm. 193) mengemukakan taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut:

1. Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.
2. Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan, biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, dan badan.
3. Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
4. Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh kecakapan yang mencakup ranah kognitif yakni ranah pengetahuan, afektif yaitu ranah sikap, dan psikomotorik yakni ranah keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru.

### **c. Prinsip Hasil Belajar**

Penilaian hasil belajar dalam pendidikan dilaksanakan atas dasar prinsip-prinsip yang jelas. Prinsip dalam hal ini berarti pedoman yang perlu dipegang dalam melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar. Untuk itu, dalam pelaksanaan penilaian harus memperhatikan prinsip-prinsip hasil belajar. Menurut Hamalik (2010, hlm. 31), mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar ialah pengalaman, berbuat mereaksi.
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimal bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber serta kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi kontinyu.
5. Proses belajar dan hasil belajar diisyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan murid.
7. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dengan pertimbangan yang baik.
8. Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
9. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dalam kemajuan.
10. Hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa prinsip hasil belajar adalah proses pembelajaran yang berpusat pada pengalaman, pengalaman siswa secara maksimal akan membuat situasi belajar di kelas menjadi lebih bermakna dan pengalaman belajar bersumber serta kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong siswa untuk belajar. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan siswa. Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

#### **d. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian hasil belajar adalah pengukuran aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dengan tujuan tertentu secara sistematis untuk memantau peningkatan hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 1 ayat 1 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan pada pendidik sekolah dasar dan pendidikan menengah menyebutkan bahwa:

Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran siswa dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik untuk memantau kemajuan hasil belajar dan memberitahu kebutuhan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Pada setiap penilaian hasil belajar harus sesuai dengan kriteria dan ketentuan yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar terdapat beberapa prinsip landasan penilaian hasil belajar yang disebutkan dalam Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 4 yaitu:

1. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
2. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
3. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan siswa karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender;
4. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;

5. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan;
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh guru mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan siswa;
7. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku;
8. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan
9. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip hasil belajar harus didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur dan mengacu kepada kriteria penilaian hasil belajar. Hal ini membuktikan bahwa penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan yang dapat dipertanggungjawabkan baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Penilaian hasil belajar terdapat mekanisme yang harus dilakukan oleh pendidik sesuai dengan Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 8 yaitu :

Mekanisme Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik meliputi: a. perancangan strategi penilaian oleh pendidik dilakukan pada saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus; b. Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan pengukuran pencapaian satu atau lebih Kompetensi Dasar; c. penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan sebagai sumber informasi utama dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas atau pendidik kelas; d. hasil penilaian pencapaian sikap oleh pendidik disampaikan dalam bentuk predikat atau deskripsi; e. penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai; f. penilaian keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan/atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai; g. hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan oleh pendidik disampaikan dalam bentuk angka dan/atau deskripsi; dan h. siswa yang belum mencapai KKM harus mengikuti pembelajaran remedi.

Mekanisme tersebut merujuk kepada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa untuk menentukan ketuntasan siswa dalam melakukan pembelajaran dan kenaikan

kelas. Hasil belajar yang diperoleh dari penilaian oleh guru digunakan untuk menentukan kenaikan kelas siswa. (Kemendikbud, 2015, hlm. 7).

Berdasarkan hal tersebut penilaian hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan yang dapat dipertanggungjawabkan baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya. Dalam peningkatan hasil belajar ada faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern (di dalam) dan ekstern (di luar).

#### **e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi dalam Rusman, (2012, hlm. 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar yaitu ada faktor lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang di akses pada <http://pendidikan-biolog.blogspot.co.id/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar.html> Pada hari sabtu 14 April 2017 pukul 11.14 .Antara lain:

1. Faktor Internal
  - a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
  - b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.
2. Faktor Eksternal
  - a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
  - b) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.



Menurut Sunarto (2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar eksternal yang di akses pada <http://pendidikan-biolog.blogspot.co.id/2014/09/makalah-hasil-belajar-dan-materi-ajar.html> Pada hari sabtu , 14 April 2017 pukul 11.14 antara lain:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain:

- a) Kecerdasan/intelegensi
- b) Bakat
- c) Minat
- d) Motivasi
- e) Faktor Eksternal

2. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:

- a) Keadaan lingkungan keluarga
- b) Keadaan lingkungan sekolah
- c) Keadaan lingkungan masyarakat

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar itu meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti faktor fisiologis dan psikologis sedangkan eksternal yaitu faktor lingkungan dan instrumental, sehingga faktor-faktor tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**f. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Menurut Fitri dalam Skripsi Rodhiah (2015, hlm. 36) Ada beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas diantaranya yaitu:

a. Menyiapkan Fisik dan Mental Siswa

Persiapkanlah fisik dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan siap fisik dan mental, maka siswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Semuanya diawali dengan sebuah niat yang baik. Mulailah dengan mengajari mereka memulai dengan baik.

b. Meningkatkan Konsentrasi

Lakukan sesuatu agar konsentrasi belajar siswa meningkat. Hal ini tentu akan berkaitan dengan lingkungan di mana tempat mereka belajar. Kalau di sekolah pastikan tidak ada kebisingan yang membuat mereka terganggu. Kebisingan biasanya memang faktor utama yang

mengganggu jadi pihak sekolah harus bisa mengatasinya. Apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi dan terganggu oleh berbagai hal di luar kaitan dengan belajar, maka proses dan hasil belajar tidak akan maksimal. Pengajar juga harus mengetahui karakter siswa masing-masing. Karena ada juga yang lebih suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

c. Meningkatkan Motivasi Belajar

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

d. Menggunakan Strategi Belajar

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

### **3. Analisis Kedalam Materi Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman**

#### **a. Keluasan dan Kedalaman Materi**

Kurikulum 2013 tentunya berbeda dengan kurikulum KTSP hal tersebut diperlihatkan juga pada Standar Kompetensi dan Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan pembaharuan dari Standar Kompetensi pada Kurikulum KTSP. Pedoman ketercapaian siswa dalam memperoleh pembelajaran yang baik dilihat dari perilaku yang menunjukkan kompetensi-kompetensi lulusan. Guru dituntut untuk mengetahui setiap detail Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dapat mencapai Kompetensi Lulusan. Pemenuhan SKL merupakan syarat siswa untuk mencapai lulusan dengan menggunakan 3 ranah kognitif yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah tersebut sesuai dengan pendapat Bloom mengenai 3 kawasan yang mungkin dikuasai oleh siswa.yaitu kawasan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan).

Penelitian yang penulis lakukan melibatkan siswa kelas IV A pada Tema Indahnya Kebersamaan, subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman. Kompetensi pertama menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki sikap secara

agama, Kompetensi kedua menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki kemampuan sosial, Kompetensi ketiga menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki kemampuan pengetahuan yang baik, dan yang keempat siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam meningkatkan kreativitas dirinya. Keempat kompetensi ini menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna.

Kompetensi inti memiliki turunan yang lebih detail yaitu kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman memiliki kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah pada setiap pembelajaran dengan cara pemetaan. Pemetaan kompetensi dasar ini dibagi kedalam enam pembelajaran dengan setiap pembelajaran yang harus diselesaikan secara tuntas selama satu minggu.

Tema yang akan diteliti oleh penulis adalah Tema Indahnya Kebersamaan dengan subtema Kebersamaan dalam Keberagaman. Didalam Tema ini terbagi menjadi tiga subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman ini antara lain: Bahasa Indonesia, Matematika, Ips, Ipa, Pjok, Sbdp, dan Ppkn. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.

1. Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, Ppkn, Pjok. Mendiskusikan sikap saling menghargai dalam perbedaan, bereksplorasi dengan bentuk geometri, Menerapkan permainan tradisional.
2. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ips. Kegiatan yang ada di dalam pembelajaran 2 ini yaitu wawancara, menulis laporan.
3. Kegiatan pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran Ipa, Matematika, Sbdp. Kegiatan yang ada di dalam pembelajaran 3 ini yaitu melakukan percobaan, merancang peta pemikiran, merancang pengubinan.
4. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ppkn. Kegiatan yang ada di dalam pembelajaran 4 ini yaitu bermain peran, memahami teks.

5. Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran Pjok, Matematika. Kegiatan yang ada di dalam pembelajaran 5 ini yaitu memecahkan masalah, berlatih keterampilan dasar senam irama.
6. Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya yaitu hasil dari evaluasi. Kegiatan yang ada di dalam pembelajaran 6 ini yaitu mengulang materi tentang keanekaragaman budaya melalui permainan teka-teki silang, memecahkan masalah tentang penaksiran harga.

**a. Indera Pendengaran (telinga)**

Tuhan Yang Maha Esa menganugerahkan kita indra pendengar. Melalui indra ini mendengar dan menikmati hasil karya seni budaya yang sangat beragam. Indra Pendengar (Telinga) kita wajib bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah menciptakan bentuk tubuh yang paling sempurna. Salah satunya adalah kita diberi indra pendengar (telinga). Dengan menggunakan indra ini, kita bisa mendengar berbagai suara, seperti kicauan burung, suara air mengalir, dan musik. Apa saja bagian dan fungsi indra pendengar? Hal apa yang perlu kita lakukan untuk merawatnya? Mari kita pelajari lebih jauh.

Telinga merupakan indra untuk mendengar. Setiap hari kita mendengarkan bermacam-macam suara, tetapi tidak semua suara dapat kita dengar. Telinga kita hanya mampu mendengarkan suara yang berfrekuensi antara 20 – 20.000 getaran per detik (Hertz/Hz).

1) Bagian-Bagian Telinga dan Fungsinya



**Gambar 2.1**

**Contoh bagian telinga**

**Sumber: Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 55)**

Daun telinga terdiri atas tulang rawan yang dapat ditebuk. Daun telinga berfungsi untuk menangkap suara dari luar. Suara yang telah ditangkap kemudian diteruskan lewat lubang telinga menuju ke gendang telinga. Gendang telinga kemudian bergetar sesuai dengan jumlah getaran yang diterima daun telinga. Telinga bagian tengah terdiri atas tulang martil, tulang landasan, dan tulang

sanggurdi. Ketiga tulang itu disebut tulang-tulang pendengaran. Telinga bagian tengah berfungsi menerima suara yang ditangkap oleh telinga bagian luar. Pada bagian ini terdapat saluran eustachius yang menghubungkan telinga tengah dengan rongga mulut. Fungsi saluran eustachius adalah untuk menyeimbangkan tekanan udara antara telinga luar dengan telinga tengah.

Telinga bagian dalam terdiri atas tingkap jorong, bundar, tiga saluran setengah lingkaran, serta rumah siput (koklea). Pada rumah siput terdapat ujung-ujung saraf pendengaran dan alat keseimbangan tubuh.

## 2) Cara Kerja Telinga

Bagaimana prosesnya sehingga kita dapat mendengar? Suara yang berasal dari luar masuk ke telinga melalui udara. Suara tersebut ditangkap oleh gendang telinga. Akibatnya, gendang telinga bergetar. Getaran ini lalu diteruskan oleh tulang-tulang pendengar ke telinga bagian dalam, tepatnya di ujung saraf. Oleh saraf, getaran tersebut disampaikan ke otak agar diolah sehingga kita dapat mendengar. Selain sebagai indra pendengar, telinga juga berfungsi sebagai alat keseimbangan tubuh. Bunyi atau suara yang sangat keras dapat memecahkan gendang telinga. Mengapa demikian?

Tahukah kamu bahwa telinga bisa mengetahui sumber bunyi? Untuk membuktikannya, mari lakukan percobaan berikut : Tujuan untuk Mengetahui tempat bunyi berasal.

Alat dan Bahan:



1. Alat musik tradisional setempat (misalnya Angklung)

Langkah Kerja:

1. Duduklah di kursi dan tutup matamu dengan kain. Mintalah temanmu untuk memainkan alat musik tradisional (misalnya angklung) di sekitarmu.
2. Tunjukkan tempat yang kamu anggap sebagai asal bunyi. Berapa kalikah kamu menebak dengan tepat?

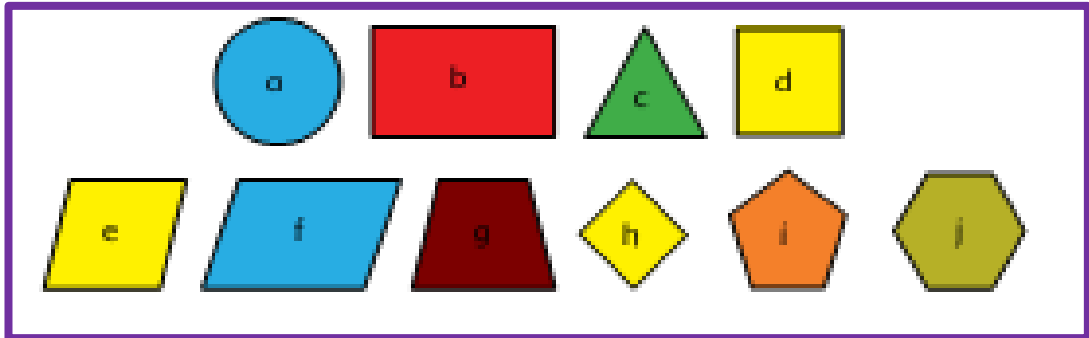
### Gambar 2.2

**Percobaan bunyi melalui alat indera pendengaran**  
**Sumber: Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 54)**

**b. Bentuk Geometri dan Pembulatan**

1) Geometri

Bentuk-bentuk di bawah ini banyak kita temui pada motif kain tradisional. Amatilah bentuk-bentuk di bawah ini.

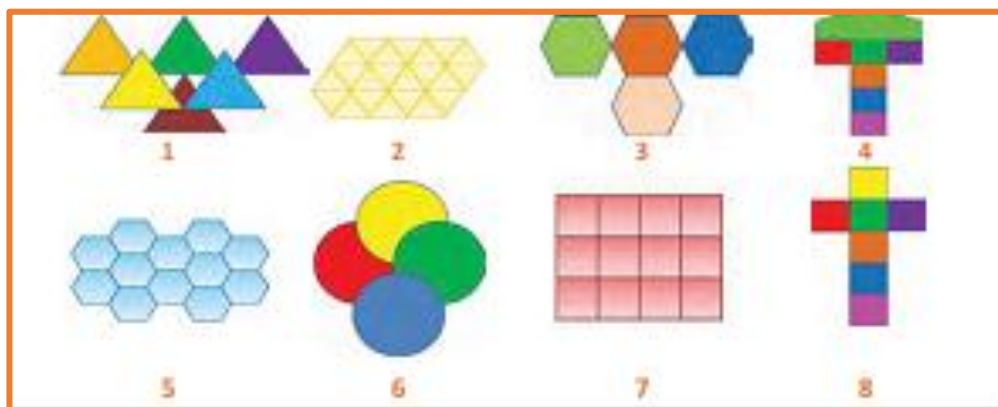


**Gambar 2.3**  
**Bentuk geometri**

**Sumber : Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 44)**

1. Sebutkan bentuk-bentuk geometri apa yang kamu amati tadi!
2. Apa persamaan dan perbedaan dari bentuk-bentuk tersebut?

Setelah kamu menemukan persamaan dan perbedaan dari bentuk-bentuk sebelumnya, kamu akan menggabung dan menyusun bentuk-bentuk tersebut menjadi bangun baru. Caranya dengan menutup permukaannya sehingga tidak saling tindih dan tidak terdapat celah. Proses tersebut disebut pengubinan. Pengubinan sering kita temukan di sekitar kita, termasuk pada motif kain tradisional. Dapatkah kamu menemukan pengubinan pada kain tradisional yang telah kamu amati? Amatilah gambar berikut ini:



**Gambar 2.4**  
**Bentuk geometri**

**Sumber : Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 45)**

Tulis hasilnya pada tabel!

Pengubinan	Bukan Pengubinan
Nomor :	Nomor :
Alasan :	Alasan :

**Tabel 2.1**

**Tabel pengubinan**

**Sumber: Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 45)**

Contoh pengubinan dalam kehidupan sehari-hari

Puzzles



**Gambar 2.5**

Contoh pengubinan dalam kehidupan sehari-hari

Sumber: [www.unandlearnmath.wikispaces.com](http://www.unandlearnmath.wikispaces.com)

Sarang Lebah



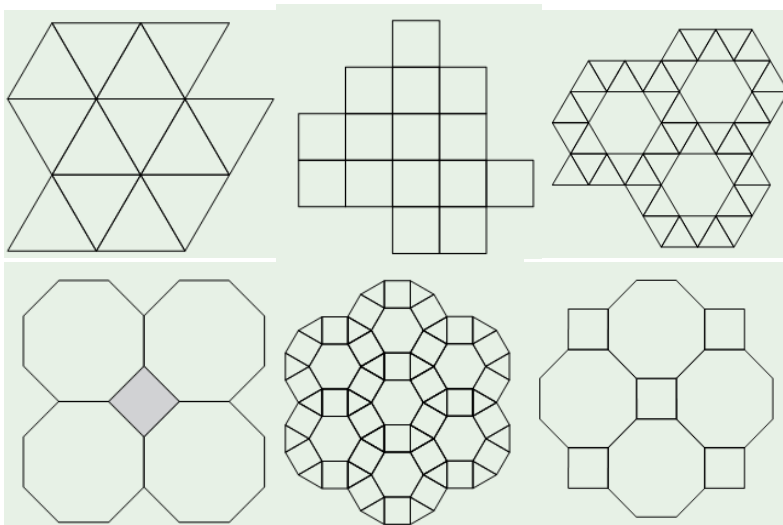
**Gambar 2.6**

Contoh pengubinan dalam kehidupan sehari-hari

Sumber: [www.youwall.com](http://www.youwall.com)

Berbagai Contoh Pengubinan

Menggunakan Berbagai Bentuk Geometri



**Gambar 2.7**

**Berbagai bentuk geometri**

**Sumber: Buku guru kelas 4 tema 1 (2014, hlm 93-94)**

## 2) Pembulatan

Pembulatan bilangan ke puluhan terdekat :

1. Kita perhatikan angka pada satuan.
2. Jika angka satuan tersebut kurang dari 5, yaitu 1, 2, 3, 4, bilangan dibulatkan ke bawah (dihilangkan).

Contoh: 14

Bilangan satuannya adalah 4, yang berarti kurang dari 5. Oleh karena itu, bilangan 14 dibulatkan ke bawah menjadi 10.

Jadi, 14 dibulatkan menjadi 10.

3. Jika angka tersebut lebih dari dan sama dengan 5, yaitu 5, 6, 7, 8, 9 bilangan dibulatkan ke atas (puluhan ditambah 1).

Contoh: 76

Bilangan satuannya adalah 6, yang berarti lebih dari 5. Oleh karena itu, bilangan

76 dibulatkan ke atas menjadi 80.

Jadi, 76 dibulatkan menjadi 80

### c. **Kebudayaan Indonesia**

Sebelumnya kita sudah banyak belajar tentang indahnya keberagaman budaya Indonesia. Bagaimana cara menjalin kebersamaan dalam keberagaman tersebut di antaranya kita tidak membeda-bedakan teman berdasarkan suku, ras, atau agama karena kita semua adalah saudara seperti suku dan budaya yang berbeda tidak menghalangi Udin, Siti, Dayu, Beni, dan Edo menjalani kebersamaan. Mereka berbagi cerita tentang budaya masing-masing dan saling belajar permainan tradisional. Hari-hari mereka penuh keceriaan dalam kebersamaan.

Keragaman budaya Indonesia juga terlihat dalam kain tradisional. Kain tersebut dirancang dengan motif dan warna yang berbeda-beda sehingga terlihat indah dan menarik. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut ini:





**Gambar 2.8**

**Gambar kain tradisional**

**Sumber : Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 44)**

Selain keberagaman kain tradisional ada pula budaya lompat batu yang biasa dilakukan oleh masyarakat Nias. Berikut penjelasan tentang budaya lompat di pulau Nias yang harus kita jaga dan lestarikan keberagamannya.

**Fahombo Batu**

Tradisi lompat batu berasal dari suku Nias. Suku Nias berasal dari Pulau Nias, yang terletak di sebelah barat Pulau Sumatera. Lompat batu atau yang dikenal dengan nama “Fahombo Batu” merupakan ciri khas masyarakat Nias. Tradisi melompati batu hanya dilakukan oleh kaum laki-laki, khususnya pemuda. Mereka harus melompati susunan batu setinggi 2 meter dengan ketebalan 40 cm. Tradisi ini bertujuan untuk menunjukkan kekuatan dan ketangkasan para pemuda yang melakukannya. Seseorang yang berhasil melakukan tradisi ini dianggap hebat, baik bagi dirinya, maupun keluarga dan masyarakat di desa itu.

Mengapa kita perlu menjalin persatuan dan kesatuan dalam keberagaman? Ayo kita temukan jawabannya pada pelajaran ini! Seperti yang telah kamu ketahui sebelumnya, kita hidup penuh dengan keberagaman. Di dalam keluarga, hampir setiap anggota keluarga berbeda. Di sekolah, kamu mempunyai teman-teman yang berbeda. Di masyarakat, kamu mempunyai tetangga yang berbeda-beda. Tahukah kamu? Perbedaan yang ada di keluarga, sekolah, dan masyarakat akan menjadi indah apabila dilandasi oleh persatuan dan kesatuan. Apa sebenarnya yang

dimaksud dengan persatuan dan kesatuan? Untuk menjawabnya mari kita lakukan kegiatan berikut.

- 1) Ambil sebuah sapu lidi.
- 2) Cabut sebuah lidi dari sapu tersebut dan patahkan.
- 3) Ambil seluruh lidi pada sapu tersebut dan patahkan pada saat bersamaan.
- 4) Tulislah kesimpulanmu pada kolom di bawah ini dan diskusikan jawabanmu secara berpasangan
- 5) Kaitkan jawabanmu dengan keadaan masyarakat Indonesia yang berbeda-beda

Pada umumnya, sapu lidi digunakan untuk menyapu. Bisakah sebatang lidi digunakan untuk menyapu? Tentu saja tidak! Lidi dapat digunakan untuk menyapu jika terdiri atas beberapa puluh atau ratus lidi yang diikat cukup erat menjadi satu. Dengan menyatukan lidi-lidi dalam satu ikatan, akan tercipta kekuatan yang besar. Jadi, persatuan dan kesatuan dapat diartikan kumpulan bagian-bagian yang disatukan. Hal itu merupakan bukti pentingnya kekompakan dalam mewujudkan persatuan. Dengan demikian, persatuan tidak mementingkan kepentingan diri sendiri atau kelompok, tetapi lebih mengutamakan kepentingan umum.

Sejak dulu kala nenek moyang bangsa Indonesia sangat mengutamakan persatuan dan kesatuan dalam keberagaman. Hal tersebut dapat dilihat dari peninggalan sejarah yang masih ada saat ini. Mari pahami teks tentang situs budaya berikut.

### **Situs Trowulan**

Trowulan adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia. Kecamatan ini terletak di bagian barat Kabupaten Mojokerto, berbatasan dengan wilayah Kabupaten Jombang. Trowulan terletak di jalan nasional yang menghubungkan Surabaya-Solo. Di kecamatan ini terdapat puluhan situs berupa bangunan, temuan arca, gerabah, dan pemakaman peninggalan Kerajaan Majapahit. Diduga kuat, pusat kerajaan berada di wilayah ini yang ditulis oleh Mpu Prapanca dalam kitab Kakawin Negarakertagama dan dalam sebuah sumber Cina dari abad ke-15. Trowulan dihancurkan pada tahun berhasil mengalahkan Kertabumi. Sejak saat itu ibukota Majapahit berpindah ke Daha. Penelitian dan penggalian di Trowulan pada masa lampau dipusatkan pada peninggalan monumental berupa candi, makam, dan petirtaan (pemandian).

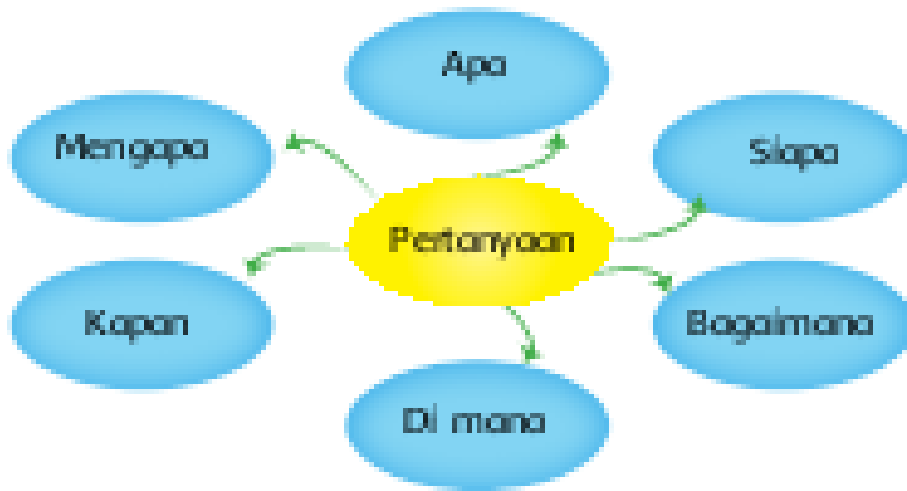
Belakangan ini penggalian arkeologi telah menemukan beberapa peninggalan aktivitas industri, perdagangan, dan keagamaan, serta kawasan permukiman dan sistem pasokan air bersih. Semuanya ini merupakan bukti bahwa daerah ini merupakan kawasan permukiman padat pada abad ke-14 dan ke-15.

#### **d. Wawancara**

Tahukah kamu? Salah satu cara menggali informasi tentang budaya adalah wawancara. Mari melakukan wawancara tentang budaya lokal! Kamu akan mewawancarai masyarakat sekitar tentang pekerjaan dan kegiatan yang berkaitan dengan hasil karya seni dan budaya. Perhatikan saran-saran saat melakukan wawancara berikut:

- 1) Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri.
- 2) Minta kesediaan narasumber untuk diwawancarai dan jelaskan maksud wawancara.
- 3) Siapkan pertanyaan dan catatan mengenai hal-hal yang akan ditanyakan. Kamu bisa menggunakan kata tanya: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
- 4) Hindari pertanyaan yang berbelit-belit.
- 5) Dengarkan penjelasan narasumber dan catat.
- 6) Ambil kesimpulan yang penting saja, tidak semua jawaban dicatat.
- 7) Beri kesan yang baik.
- 8) Mohon diri dengan mengucapkan terima kasih.

Mari berlatih membuat pertanyaan. Lanjutkanlah kata tanya berikut ini sehingga menjadi kalimat tanya lengkap!



**Gambar 2.9**  
**Gambar kata tanya lengkap**  
**Sumber : Buku siswakelas 4 tema 1 (2014, hlm 52)**

Carilah informasi tentang pekerjaan dan kegiatan yang berkaitan dengan hasil karya seni dan budaya setempat. Kamu akan mewawancarai masyarakat sekitar sekolah. Lengkapi tabel di bawah ini untuk mencatat hasil wawancara!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja karya seni yang dihasilkan daerah kita?	

**Tabel 2.2**  
**Tabel wawancara**  
**Sumber : Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 52)**

Tukarkan lembar hasil wawancara dengan pasanganmu. Pertanyakan lebih lanjut hasil wawancara tersebut untuk menggali informasi.

#### e. Motif Pengubinan

Selain indra pendengar, Tuhan Yang Maha Esa juga menganugerahkan indra penglihat kepada kita. Kita dapat melihat keindahan ciptaan Tuhan dan keindahan hasil karya manusia. Berikut adalah salah satu ukiran yang bisa kita amati.



**Gambar 2.10**  
**Gambar Ukiran**

**Sumber : Buku siswa kelas 4 tema 1 (2014, hlm 57)**

Siswa ditugaskan menggambar rancangan bahan pakaian bermotif pengubinan di atas kertas ukuran A4 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menggunakan sedikitnya 2 jenis bentuk bangun geometri
2. Bangun geometri tidak tumpang tindih
3. Hubungan antar bangun rapat (tidak terdapat celah)

#### f. Interaksi Sosial

##### 1) Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antarmanusia, baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang saling memengaruhi satu sama lain. Dalam proses interaksi sosial terjadi aktivitas yang saling memengaruhi. Dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai

bentuk interaksi sosial, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat sekitar.

#### 2) Interaksi Sosial Di Lingkungan Sekolah

Para siswa bermain bersama teman-teman, bercanda, dan tertawa bersama termasuk bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif. Saat siswa melakukan kegiatan bersama, bermain, dan bergerak, mereka pun telah bergerak secara dinamis dan berinteraksi dengan teman-temannya.

#### 3) Interaksi di Lingkungan Keluarga

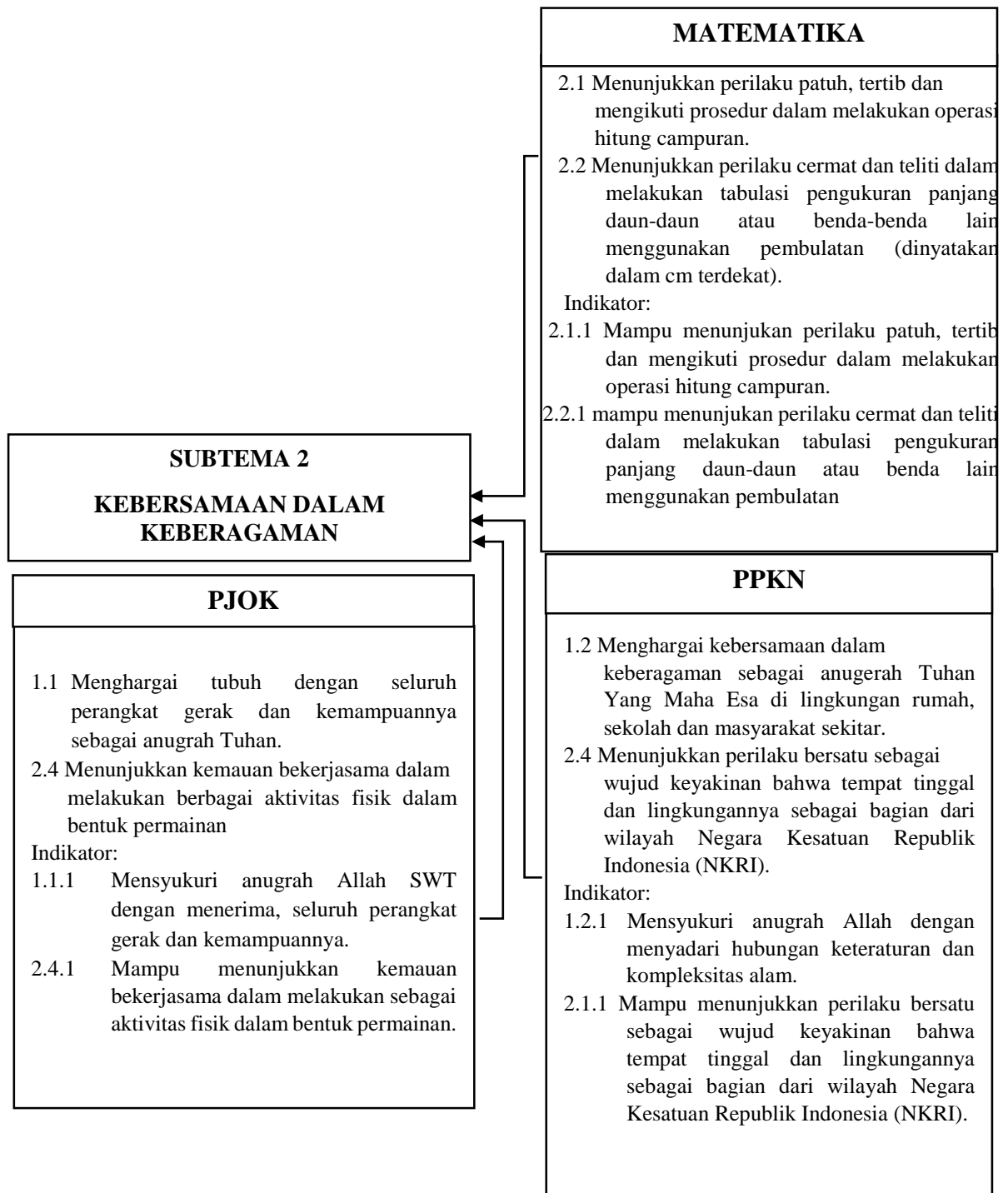
Keluarga merupakan tempat pertama kali seseorang melakukan interaksi. Sebelum mengenal dunia luar, lingkungan keluargalah yang pertama kali dikenal anak-anak. Salah satu bentuk interaksi di dalam keluarga adalah makan bersama. Contoh lainnya adalah menonton televisi di ruang keluarga. Bagi keluarga yang memiliki lebih dari satu buah televisi, akan lebih baik menyalakan satu televisi saja agar lebih menghemat energi. Di samping menghemat energi, manfaat menonton bersama keluarga adalah menjadikan keluarga semakin dekat dan semakin akrab.

#### 4) Interaksi Sosial di Lingkungan Sekitar

Selain di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah, interaksi sosial juga terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal. Salah satu contoh interaksi di lingkungan sekitar adalah bermain sepeda dan bermain petak umpet bersama teman-teman, ataupun permainan lainnya. Manfaat bermain bersama teman-teman di luar rumah antara lain memupuk jiwa kebersamaan, kesetiakawanan, dan bahkan dapat menghemat energi dibandingkan jika bermain komputer, ataupun menonton televisi.

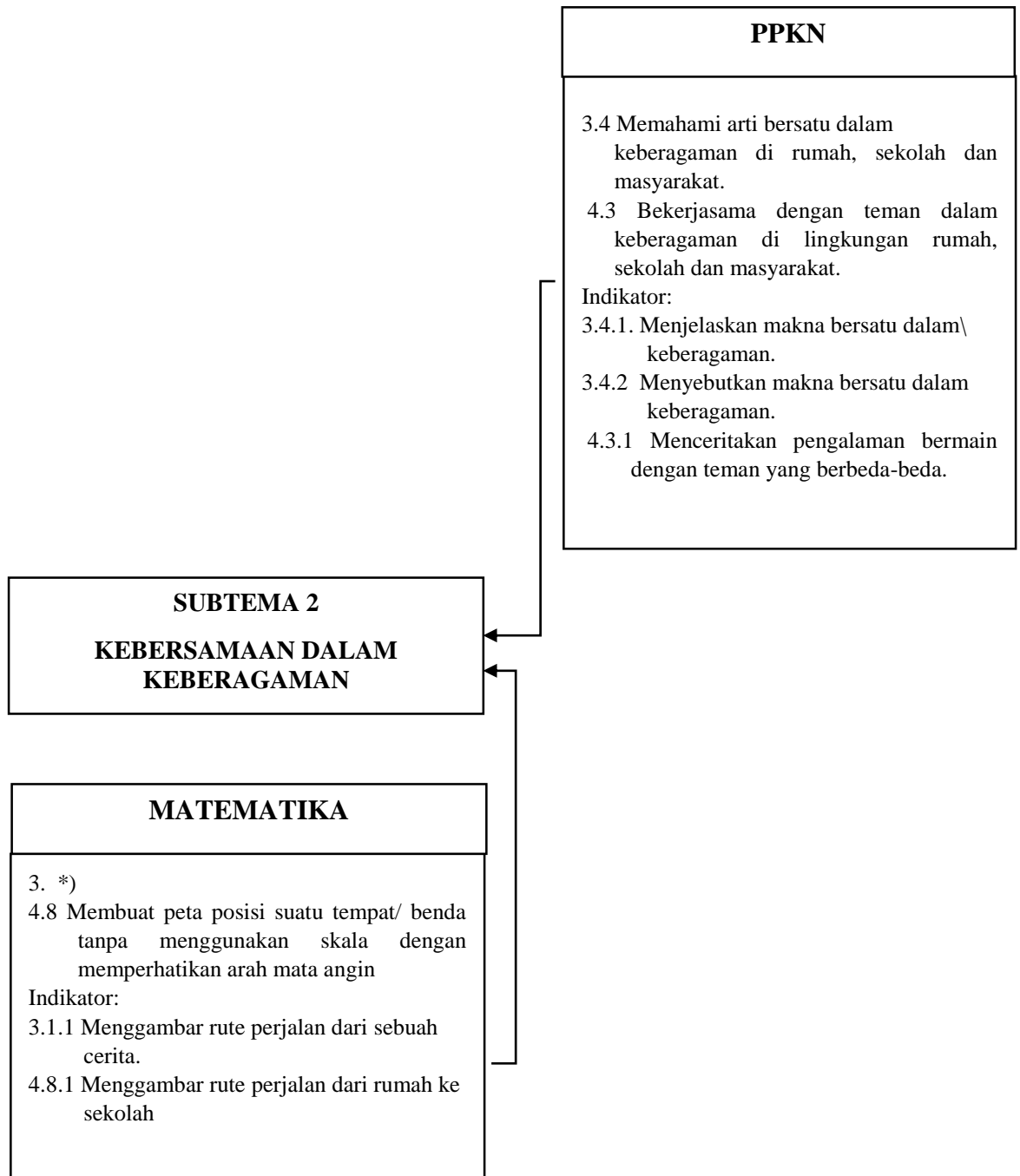
Adapun pemetaan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4 serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman ini adalah sebagai berikut:

**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2  
PEMBELAJARAN 1**



**Gambar 2.11. Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2  
Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 41)**

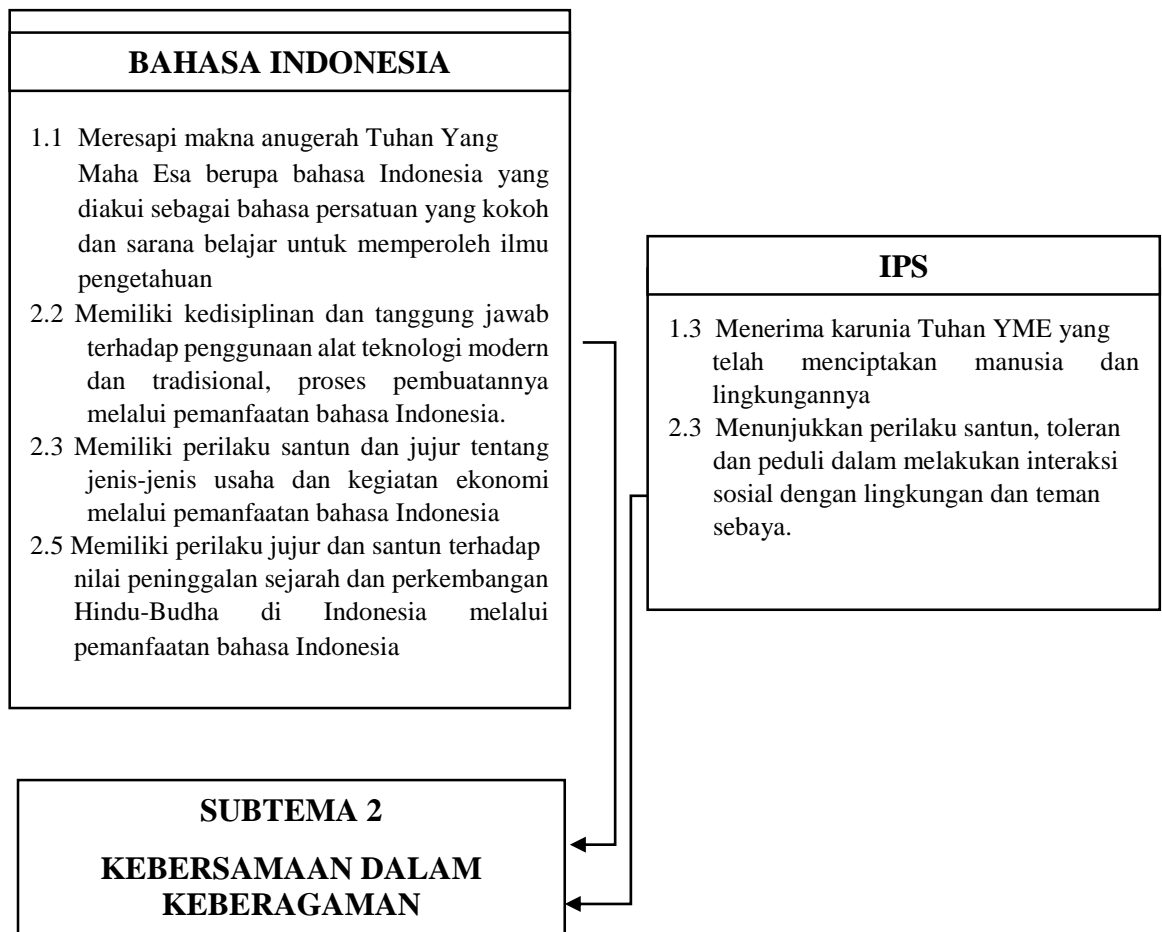
**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4  
PEMBELAJARAN 1**



**Gambar 2.12. Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1  
Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 42)**



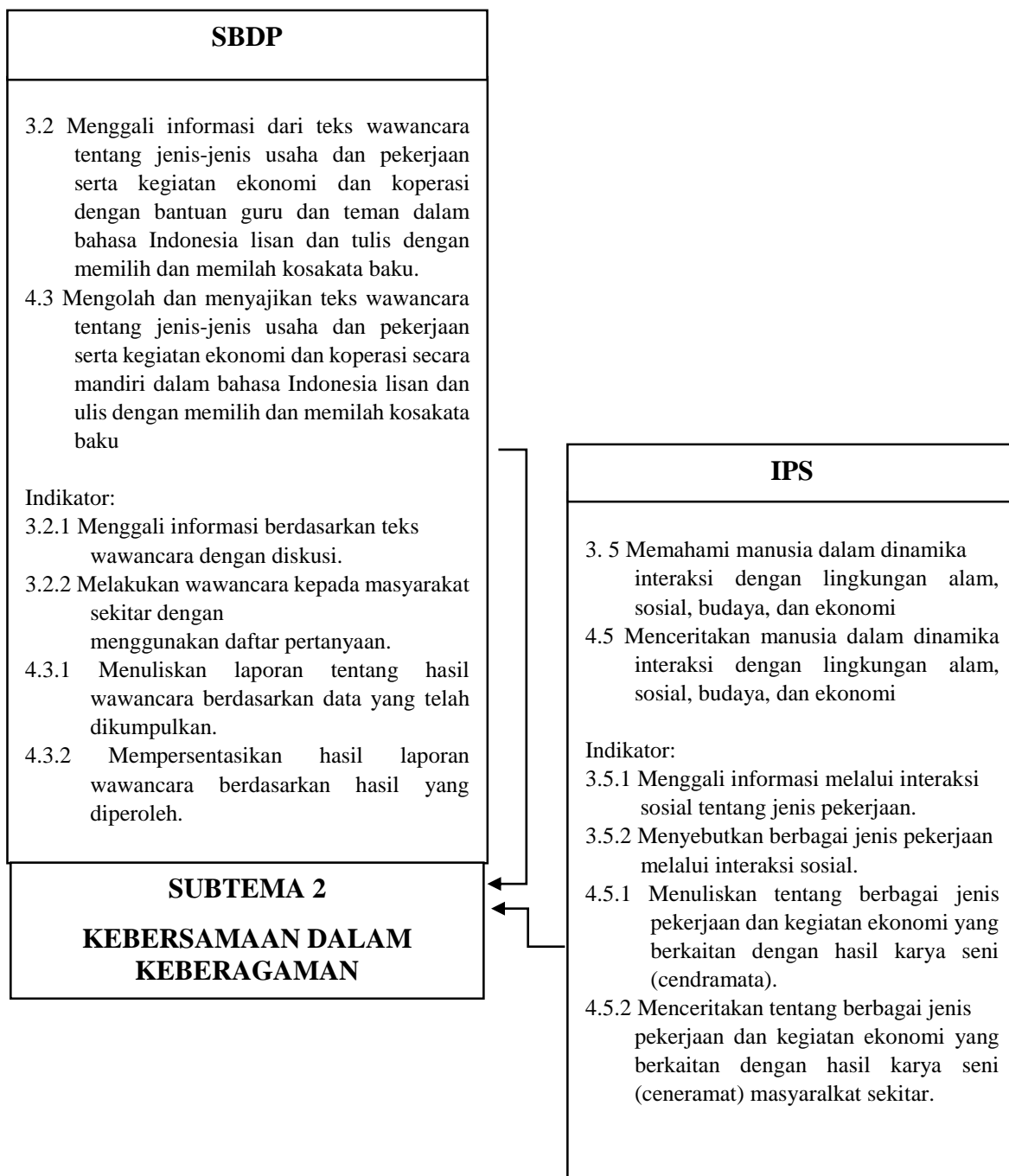
**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**  
**PEMBELAJARAN 2**



**Gambar 2.13. Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**  
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 43)**

## Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

### PEMBELAJARAN 2



**Gambar 2.14. Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 2**

**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 44)**

## Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

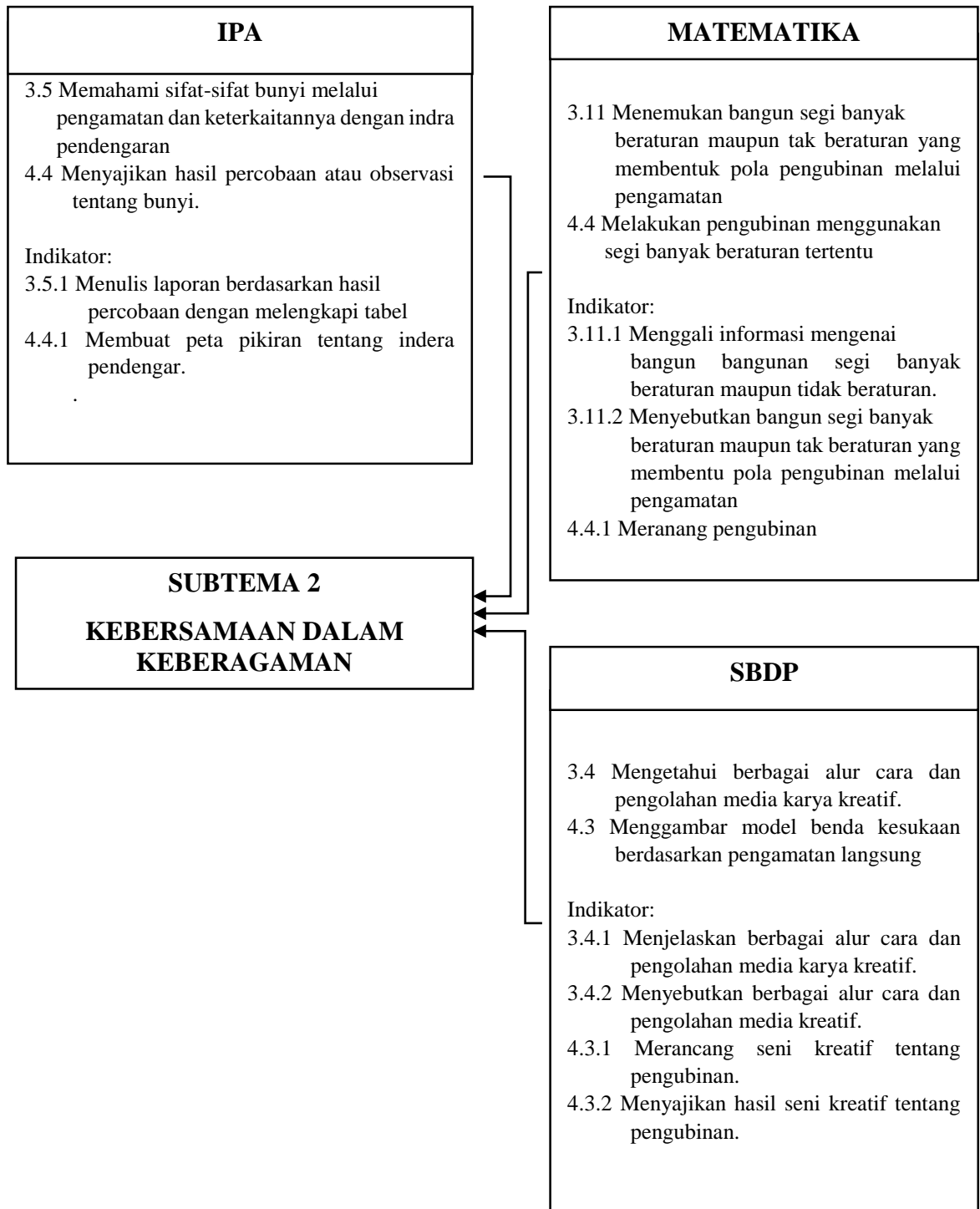
### PEMBELAJARAN 3



**Gambar 2.15. Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**

**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 45)**

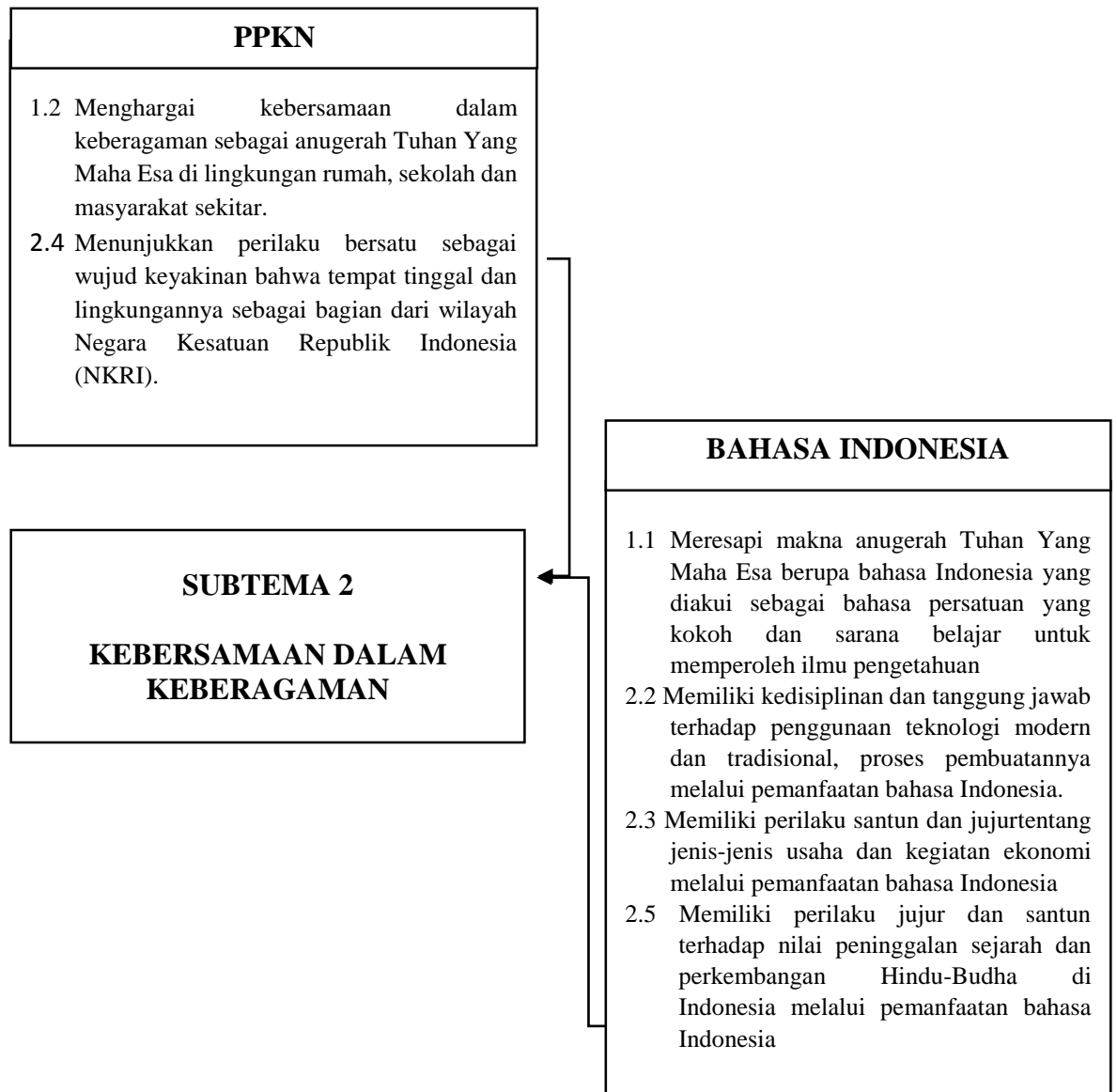
**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4  
PEMBELAJARAN 3**



**Gambar 2.16. Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 3  
Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 46)**

## Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2

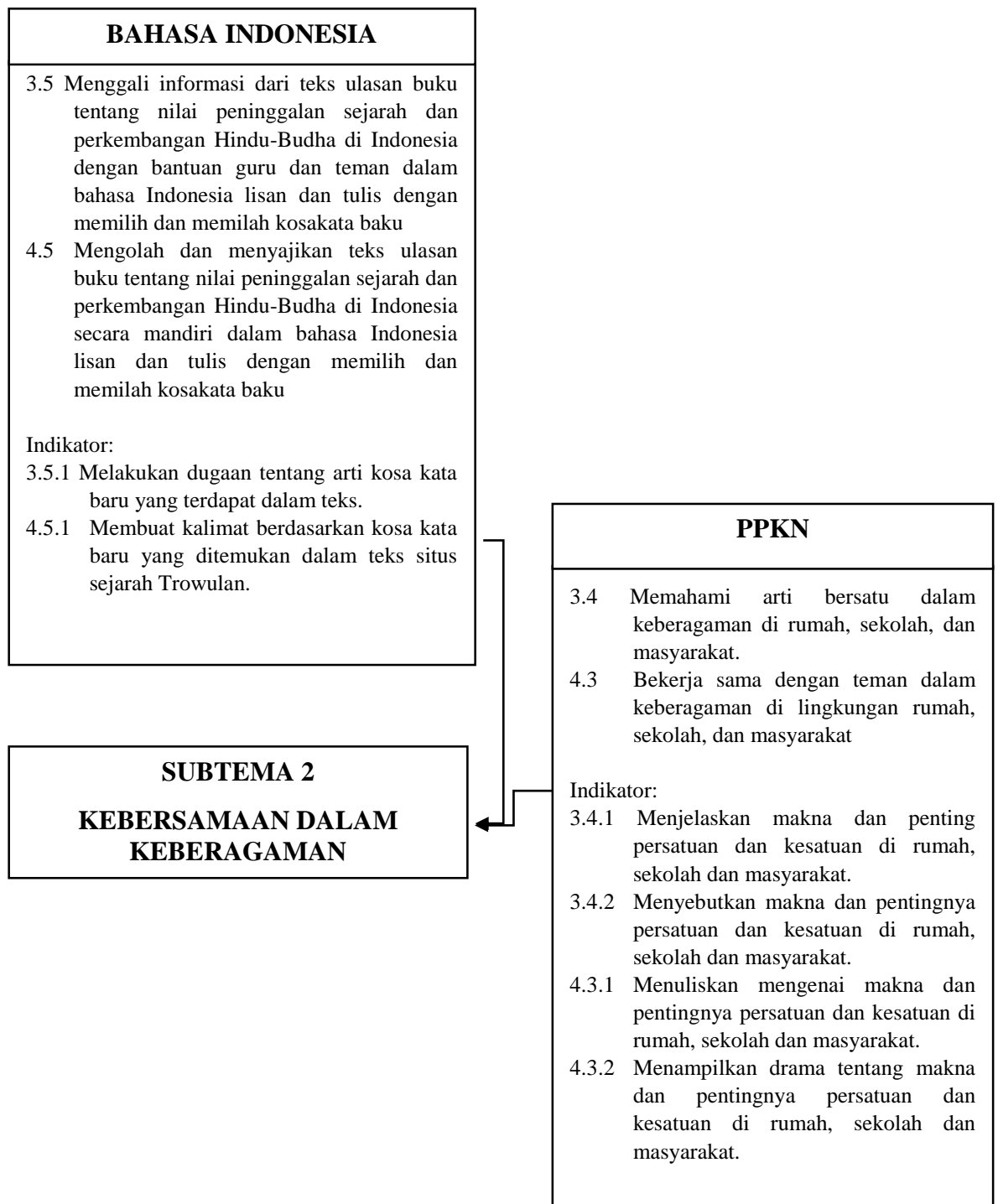
### PEMBELAJARAN 4



**Gambar 2.17. Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**

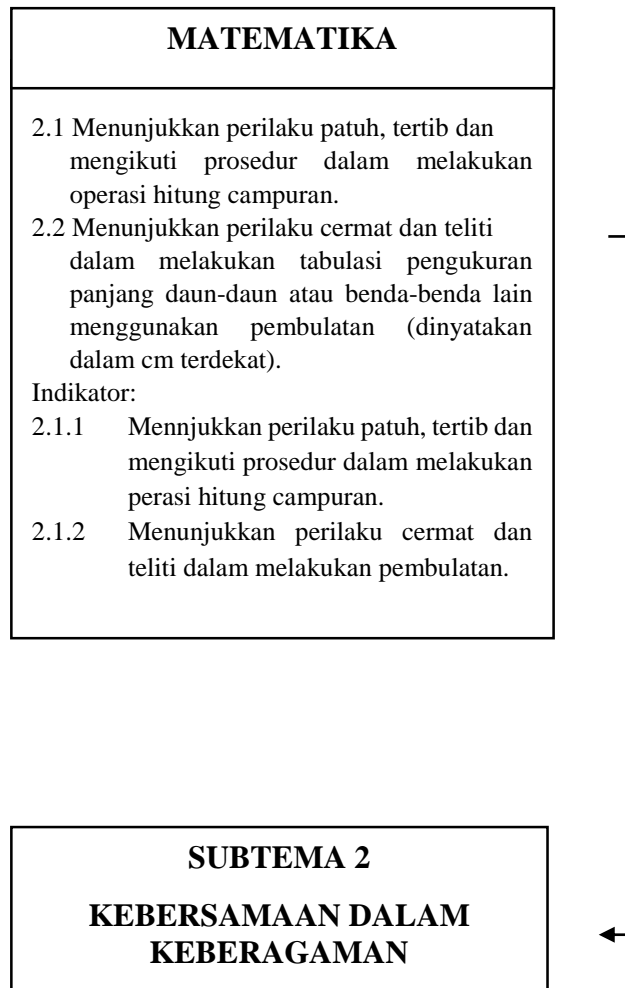
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 47)**

**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4  
PEMBELAJARAN 4**



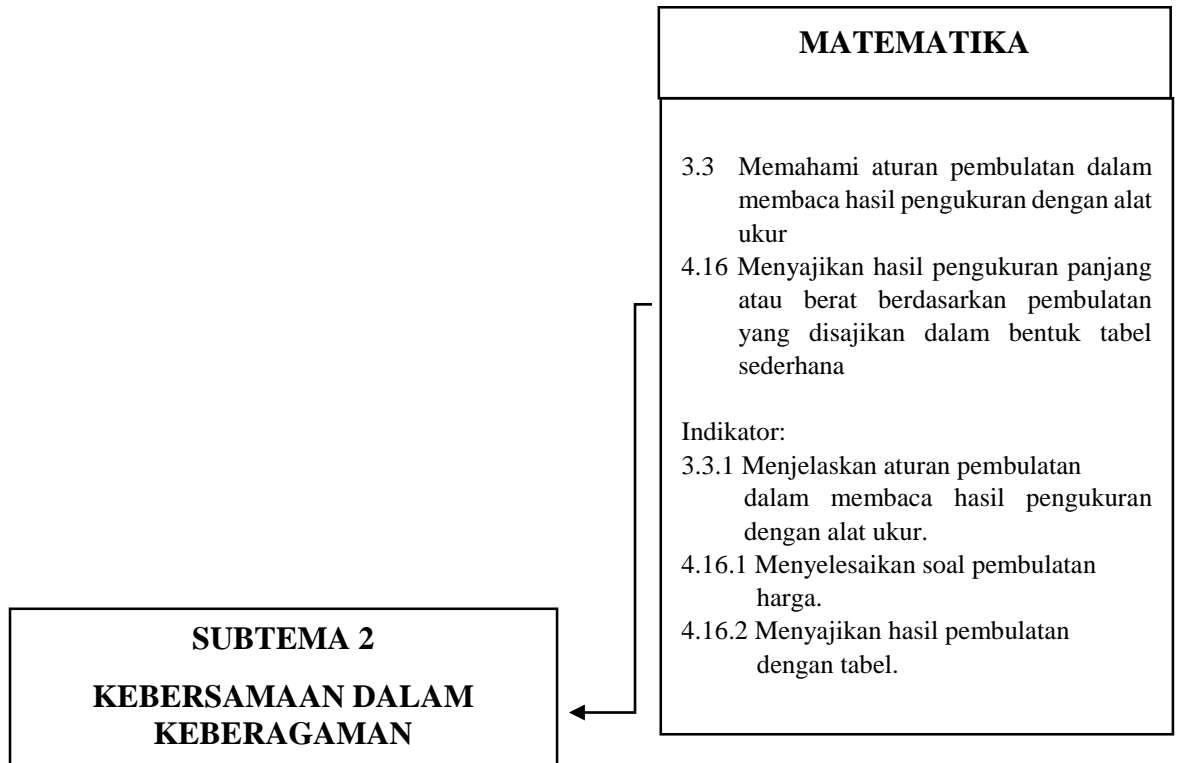
**Gambar 2.18. Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 4  
Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 48)**

**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**  
**PEMBELAJARAN 5**



**Gambar 2.19. Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**  
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 49)**

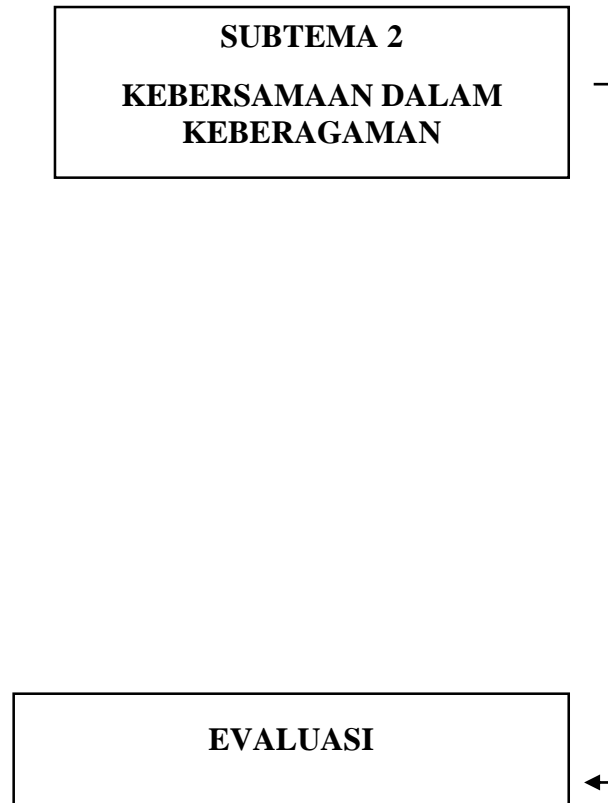
**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4**  
**PEMBELAJARAN 5**



**Gambar 2.20. Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 5**  
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 50)**

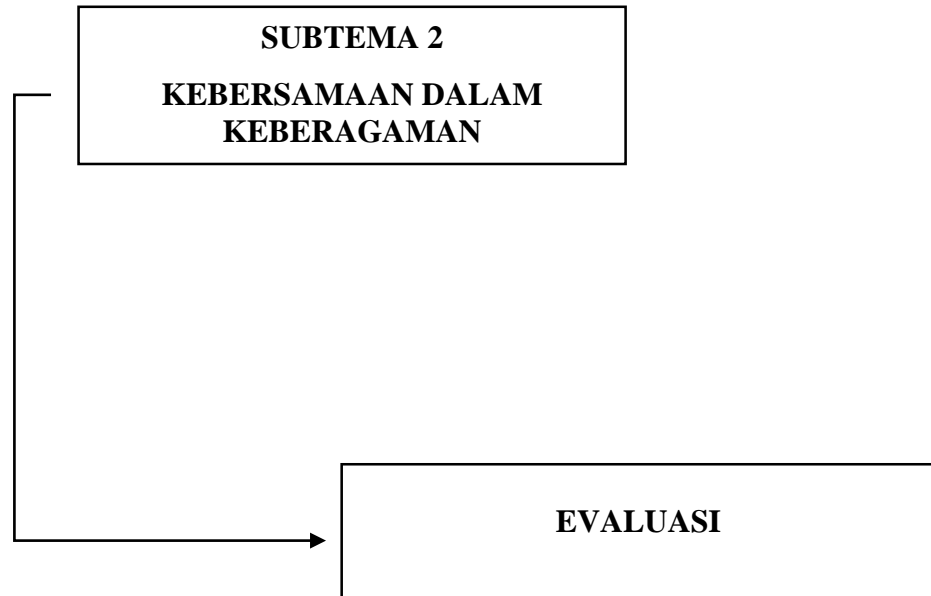


**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**  
**PEMBELAJARAN 6**



**Gambar 2.21. Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**  
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 51)**

**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4**  
**PEMBELAJARAN 6**



**Gambar 2.22. Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 6**  
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 52)**

## **b. Karakteristik Materi**

Karakteristik subtema Kebersamaan dalam Keberagaman tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karena kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pembelajaran saintifik diyakini sebagai titisan emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

### 1) Sifat Materi

Berdasarkan kedalaman dan keluasan materi, pada subtema Kebersamaan dalam keberagaman bersifat kongkrit karena pembahasannya menunjuk ke dalam kehidupan sehari-hari siswa dan kebiasaan siswa. Oleh karena itu, dalam mengajarkan materi Kebersamaan dalam Keberagaman guru harus mengaitkan pembelajaran dengan kebiasaan siswa pada kehidupan sehari-hari dibantu dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar.

### 2) Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Menurut Hamalik dalam Wulandari (2016, hlm 45) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan perilaku hasil belajar dilihat dari tiga aspek, yaitu sebagai berikut:

- a) Aspek kognitif yang diharapkan melalui pembelajaran subtema kebersamaan dalam keberagaman yaitu siswa mampu untuk menjelaskan cara bagaimana menghargai orang yang berbeda budaya dan agama.
- b) Aspek afektif yaitu siswa diharapkan mampu menumbuhkan keberanian untuk mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran.
- c) Aspek psikomotor yaitu siswa diharapkan mampu membuat laporan yang sesuai dengan pendapatnya sendiri secara sistematis.

## **c. Bahan dan media pembelajaran**

Menurut Abdul Majid (2007, hlm. 174) Bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat dan teks yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Sedangkan Menurut *National Centre for*

*Competency Based Training* dalam Prastowo Andi (2012, hlm. 16) menyatakan bahwa, “Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas”.

Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku guru dan buku siswa. Selain bahan ajar ada pula media ajar sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Saprianti Amalia (2008, hlm. 52) menyatakan bahwa:

Media secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Dalam menyediakan media pembelajaran, guru dihadapkan pada 3 kondisi berikut: 1) Memilih dari bahan media yang sesuai benar, 2) Modifikasi media yang tersedia, atau 3) Merancang media baru

Berdasarkan hasil analisis subtema Kebersamaan dalam Keberagaman dengan model *Problem Based Learning* maka media ajar yang sesuai yaitu menggunakan gambar. Daryanto (2013, hlm. 108) menyatakan bahwa, “Sekelompok kecil siswa bisa memanfaatkan gambar guna kegiatan diskusi tentang sesuatu pelajaran tertentu. Di dalam pelajaran anatomi tubuh manusia misalnya, jenis-jenis species tertentu dari binatang, berbagai ras manusia dan lain-lain”.

#### **d. Strategi pembelajaran**

Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*, berikut akan dibahas mengenai model PBL.

Menurut Bern dan Erickson dalam Kokom Komalasari (2013 hlm. 5) menegaskan bahwa :

PBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dimana setiap siswa diberikan masalah kontekstual dalam memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru.

## e. Sistem Evaluasi

### 1) Pengertian Evaluasi

Menurut Arikunto (2013, hlm. 39) mengatakan bahwa, “evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai”. Ralph Tyler dalam Arikunto (2013, hlm. 3) menyatakan bahwa, “Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan yang sudah tercapai. jika belum bagaimana yang belum tercapai dan apa sebabnya”.

### 2) Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman, dalam penelitian ini menggunakan jenis penilaian tes dan non tes.

#### a) Test

Test atau kuis merupakan “alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan” (Suharsimi Arikunto, 2011, hlm 52). Tes yang dimaksud adalah tes untuk menentukan atau mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara *Pretest dan Posttest*.

(1) *Pretest*, adalah tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman awal siswa pada materi yang akan diajarkan oleh guru sebelum menggunakan model *Problem Based Learning*.

(2) *Posttest*, adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pengajaran selesai. *Posttest* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep siswa pada materi yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* untuk dijadikan sebagai pembeda dengan pemahaman konsep awal siswa yang diperoleh pada *Pretest* sebelumnya memiliki peningkatan pemahaman konsep ataupun tidak.

#### b) Non Test

Non tes adalah pelaksanaan penilaian dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur atau apa adanya oleh responden. Metode penilaian non tes pada penelitian ini dibagi dalam beberapa cara yaitu:

(1) Metode angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis angket langsung dan tertutup, karena daftar pertanyaan diberikan langsung kepada responden dan jawabannya sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang ada. Metode angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

(2) Lembar Aktivitas Siswa

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung untuk meneliti aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman.

Evaluasi tidak harus dilakukan dengan menggunakan alat berupa tes-tes hasil belajar. Teknik-teknik non tes juga menempati kedudukan yang paling penting dalam rangka evaluasi hasil belajar.

(3) Lembar Aktivitas guru

Data observasi ini diambil dari guru wali kelas yang berperan sebagai observer untuk melihat keberhasilan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

## **B. Kerangka Pemikiran**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi. Karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup dimasa depan. Untuk memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah melalui pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal diperlukan berbagai faktor yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Jika melihat permasalahan pembelajaran yang ada saat ini, banyak pembelajaran yang diselenggarakan dengan kurang menarik. Sehingga pembelajaran terkesan monoton, anak tidak diberikan ruang yang cukup dalam proses pembelajaran dan siswa hanya berperan pasif. Guru menyampaikan

pembelajaran dengan metode ceramah tanya jawab dan penugasan dimana siswa cenderung merasa bosan dan jenuh. Model yang dilakukan guru cenderung “*Teacher Center*” yaitu dominasi guru lebih tinggi dan siswa pasif.

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu diterapkan suatu metode yang berbeda dalam pemberian masalah atau soal untuk mencapai hasil yang maksimum dalam pembelajaran. Metode yang dapat digunakan adalah model *problem based learning*. Menurut Kamdi (2014, hlm. 77), mengatakan bahwa:

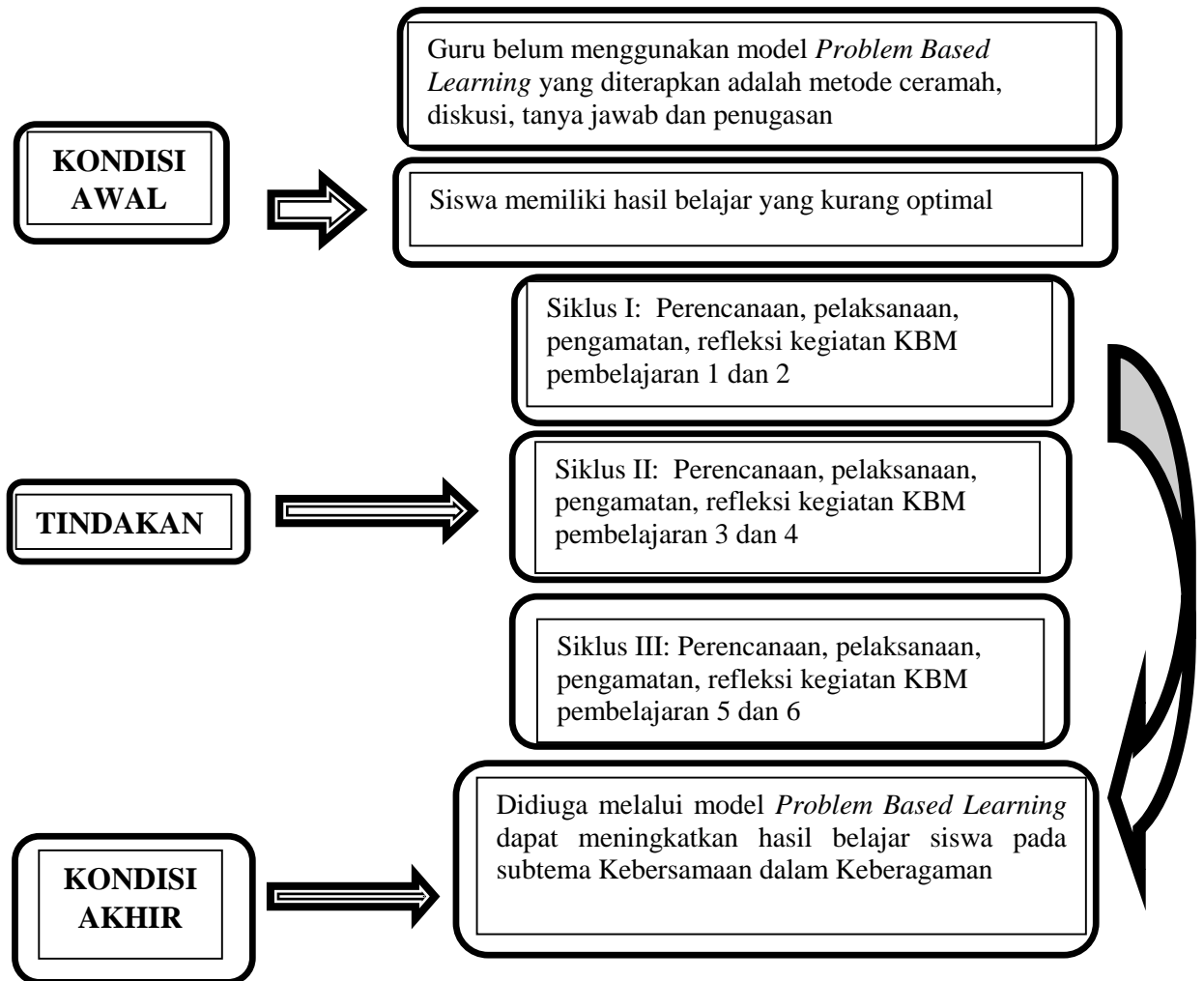
Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap - tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Dari penjelasan di atas maka model *Problem Based Learning* cocok untuk siswa, karena siswa akan diberikan permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu berpikir secara kritis. Siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah. Maka dari itu pembelajaran yang dirasa akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari kegiatan siklus I, siklus II, dan III diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Kondisi akhir diduga melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku.

Secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma penelitian dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram sebagai berikut:

## BAGAN KERANGKA PEMIKIRAN



**Gambar 2.23. Bagan Kerangka Pemikiran**  
**Sumber: Rian Novriatna (2017, hlm 58)**

Instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data untuk menjawab permasalahan dan pertanyaan penelitian dengan metode tes, non tes dan observasi.

### C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

#### 1. Asumsi

Menurut Tejoyuwono Notohadiprawiro asumsi didefinisikan sebagai latar belakang intelektual suatu jalur pemikiran, asumsi merupakan gagasan primitive, atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian, dan titik beranjak memulai kegiatan atau proses suatu



sistem tanpa asumsi menjadi melingkar. Yang diakses pada hari jumat 16 April 2017 pukul 10:09 dalam situs <https://tpikipmataram.wordpress.com/2013/09/17/kuliyah-online/>.

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan sikap peduli lingkungan dan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model *problem based learning*, diharapkan siswa memiliki tingkat konsentrasi yang lebih tinggi, kemampuan berpikir kritis dan logis lebih baik yang akan berdampak positif terhadap sikap dan belajar siswa. Selain itu, karena model ini juga disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata.

## **2. Hipotesis Penelitian**

Pengertian Hipotesis Penelitian Menurut Sugiyono (2009, hlm. 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka berpikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif hipotesis tidak dirumuskan, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji dengan pendekatan kuantitatif.