

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Belajar dan Pembelajaran

Meningkatkan kualitas pendidikan nasional sebagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dengan tujuan meningkatkan proses belajar dan pembelajaran, karena inti dari proses pendidikan adalah belajar dan pembelajaran. Bagaimanapun gagasan yang terkait dengan proses belajar dan pembelajaran dan implementasinya di kelas mutlak harus melibatkan unsur guru. Tidak dapat disangkal, bahwa di kelas guru lah yang akan menentukan isi, iklim dan kegiatan belajar dan pembelajaran. Sebaik apapun kurikulum, selengkap apapun fasilitas, jika guru tidak menjiwai, mencintai, memahami, dan melaksanakan tugasnya dengan baik maka kurikulum akan menjadi dokumen administratif belaka. Sebaliknya, sesederhana apapun kurikulum dan fasilitas, namun jika guru memiliki wawasan yang luas, mencintai profesinya, serta memiliki pengetahuan, kreatifitas, ketrampilan, dan kemauan yang kuat dalam melaksanakan tugasnya, maka pembelajaran yang diselenggarakan akan mampu mengantarkan anak didik memasuki dunia kehidupannya dengan sukses.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan tempat lain seperti museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Belajar adalah kegiatan yang sangat pokok. Artinya keberhasilan tujuan pendidikan nasional sampai tujuan pembelajaran khusus tergantung kepada bagaimana proses belajar itu berlangsung dan dilaksanakan.

(Ahmad Susanto, 2013, hlm. 4) menjelaskan mengenai belajar “ belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”.

Menurut Slameto dalam Susanto 2013,hlm. 3 menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamatan itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Secara singkat dari berbagai pandangan oleh (Syamsudin Makmun, 2003, hlm. 159) dapat dirangkumkan bahwa yang dimaksud dengan perubahan dalam konteks belajar itu dapat bersifat fungsional atau structural, material, dan behavioral, serta keseluruhan pribadi (Gestalt atau sekurang-kurangnya multidimensional). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Hilgard dan Bower (dalam Syamsudin Makmun, 2003, hlm. 97) yang mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan yang merupakan hasil proses pembelajaran bukan disebabkan oleh adanya proses kedewasaan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa belajar adalah suatu proses dimana jika suatu individu melakukan pembelajaran tersebut maka individu tersebut akan mengalami peningkatan dari segi pengetahuannya.

Belajar adalah pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku. Dilihat dari pengertian belajar dari pendapat ahli, bahwa belajar akan lebih terarah, terencana dan terkendali apabila melalui pendidikan dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat dua orang yang berperan aktif yaitu guru dan peserta didik, dimana guru berperan sebagai orang yang mengajar dan peserta didik berperan sebagai orang yang belajar.

Dikarenakan belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan pengalaman yang terencana dan pemberian latihan untuk melihat hasil belajar peserta didik, maka dalam proses pembelajaran guru bertanggung jawab untuk:

1. Mengidentifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan.

2. Menyusun sumber-sumber belajar termasuk isi dan media instruksi untuk menyediakan suatu pengalaman dalam mana siswa akan memperoleh kesempatan untuk merubah tingkah lakunya.
3. Menyelenggarakan sesi pembelajaran (kegiatan belajar pembelajaran)
4. Mengevaluasi apakah perubahan tingkah laku telah tercapai dan sudah menilai kualitas dan kuantitas perubahan tersebut.

2.1.2 Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Menurut Djamarah (2002, hlm. 22) belajar adalah perubahan tingkah laku.

Ciri-ciri belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
 - a. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
 - b. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
 - c. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
 - d. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
 - e. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.
2. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya,
3. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Ketiga ciri belajar tersebut merupakan acuan terhadap kategori belajar dalam suatu pembelajaran.

2.1.3 Prinsip Belajar

Ausubel yang dikutip (Puspita Rahayu, 2016, hlm. 25) menyatakan, ada lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

1) *subsumption*, yaitu proses pengembangan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki; 2) *organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang lainnya terlepas dan hilang kembali; 3) *progressive differentiation*, yaitu bahwa dalam belajarsuatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul ebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik; 4) *concolidation*, yaitu sesuatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran dikuasai menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya; 5) *integrative reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hampir sama dengan prinsip *sumsumption*, hanya dalam prinsip *integrative reconciliation* menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

2.1.4 Tujuan Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku siswa secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) 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 preprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran menurut (Sudjana, 2010, hlm. 36) adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan dan menurut (Djamarah dan Zain, 2010, hlm. 1) “Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan siswa.

Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai”.

Paparan di atas mengilustrasikan bahwa belajar merupakan proses internal siswa, dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar. Dari segi guru, belajar merupakan akibat tindakan pembelajaran. Untuk lebih jelas mengenai pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1

Konsep Dan Sudut Pandang Pembelajaran

Konsep	Sudut Pandang
Belajar (<i>Learning</i>)	Siswa/pembelajar
Mengajar (<i>Teaching</i>)	Guru/Pengajar
Pembelajaran (<i>Intruccion</i>)	Interaksi antara siswa, guru, dan atau media/sumber belajar

Selain itu, menurut Briggs (dalam Sugandi dkk. 2007, hlm. 9-10), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta belajar sedemikian rupa, sehingga peserta belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Unsur utama dari pembelajaran yaitu pengalaman anak sebagai seperangkat *event*, sehingga terjadi proses belajar.

Dari beberapa definisi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sengaja diciptakan dengan adanya interaksi antara guru dan siswa di dalamnya yang bertujuan untuk membelajarkan.

2.1.6 Ciri-Ciri Pembelajaran

Ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (Sugandi dkk. 2007, hlm. 15) yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

1. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
3. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian

4. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi
5. Orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
6. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

2.1.7 Aktivitas Pembelajaran

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek *psikofisis* siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan berikutnya yang terjadi dapat terjadi sangat cepat, tepat, mudah dan benar baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Oemar Hamalik (dalam Sitiatava, 2013, hlm. 17) “pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Dari definisi di atas, pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai target kurikulum, tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar atau interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta teori dan praktik.

(Kokom Komalasari, 2013, hlm. 4) menyatakan tentang hakikat pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses dimana dalam pelaksanaannya berisi rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang dipilih dan dirancang penerapannya.

(Udin S. Winata dalam Puspita, 2016, Hlm. 32) Menyatakan gagasannya mengenai belajar dan pembelajaran sebagai berikut :

Belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang. Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang dirancang untuk

mendukung proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungan, serta perilaku tersebut relative menetap. Ciri-ciri pembelajaran adalah kegiatannya mendukung proses belajar siswa, adanya interaksi antara individu dengan sumber belajar, serta memiliki komponen-komponen tujuan, materi, proses, dan evaluasi yang saling berkaitan.

Berdasarkan gagasan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses dan hasil belajar. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, teknik dan media dalam rangka membangun proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

2.2 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. (Poerwadarminta dalam sudrajat, 2008, web. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/13/pembelajaran-tematik-di-kelas-awal-sekolah-dasar>).

Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu,
2. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan matapelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain;

7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

2.2.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

1. *Berpusat pada siswa.* Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. *Memberikan pengalaman langsung,* Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. *Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas.* Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. *Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.* Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. *Bersifat fleksibel.* Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. *Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.* Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. *Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan*

2.2.2 Implikasi Pembelajaran Tematik

Dalam implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar mempunyai berbagai implikasi yang mencakup :

1. Implikasi bagi guru, Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.
2. Implikasi bagi siswa: (a) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya; dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal, (b) Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.
3. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media: (a) Pembelajaran tematik pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar. (b) Pembelajaran ini perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar baik yang sifatnya didesain secara khusus untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran (*by design*), maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*). (c) Pembelajaran ini juga perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.(d) Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih dapat menggunakan buku ajar yang sudah ada saat ini untuk masing-masing mata pelajaran dan dimungkinkan pula untuk menggunakan buku suplemen khusus yang memuat bahan ajar yang terintegrasi.
4. Implikasi terhadap Pengaturan ruangan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana

belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi: ruang perlu ditata disesuaikan dengan tema yang sedang dilaksanakan, susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung, peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet, kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dinding kelas dapat dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar, alat, sarana dan sumber belajar hendaknya dikelola sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.

5. Implikasi terhadap Pemilihan metode. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

2.3 Kurikulum 2013

Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar (Nana Syaodih, 2009, Hlm. 5), Pengertian tersebut juga sejalan dengan pendapat Nasution (2006, Hlm. 5) yang menyatakan bahwa kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum biasanya dibedakan antara kurikulum sebagai rencana dengan kurikulum yang fungsional. Rencana tertulis merupakan dokumen kurikulum, sedangkan kurikulum yang dioperasikan di dalam kelas merupakan kurikulum fungsional (Nana Syaodih, 2009. Hlm. 5).

Kurikulum 2013 dibuat seiring dengan kemerosotan karakter bangsa Indonesia pada akhir-akhir ini. Korupsi, penyalahgunaan obat terlarang,

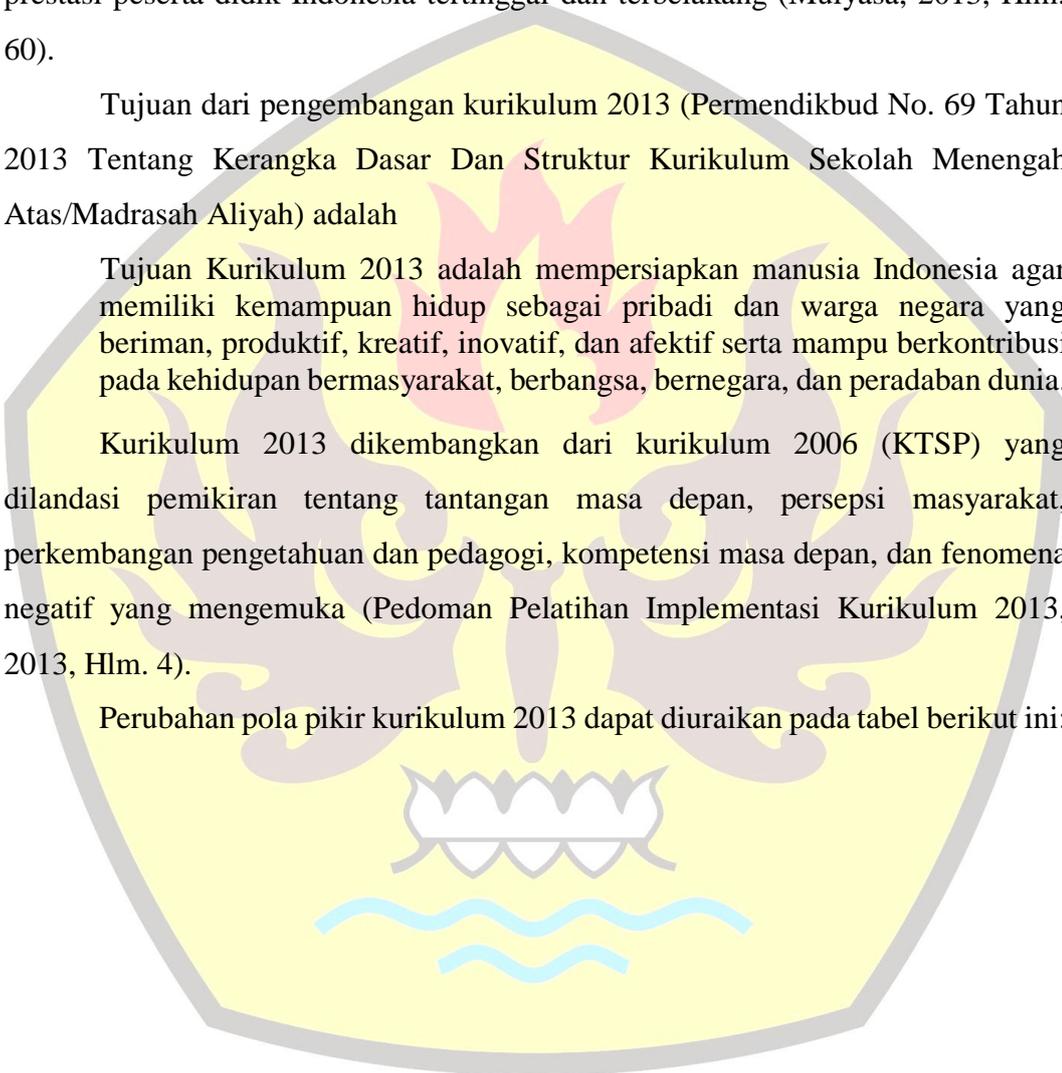
pembunuhan, kekerasan, premanisme, dan lain-lain adalah kejadian yang menunjukkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia yang rendah serta rapuhnya fondasi moral dan spiritual kehidupan bangsa (Mulyasa, 2013, Hlm. 14). Selain itu, penyebab perlunya mengembangkan kurikulum 2013 adalah beberapa hasil dari riset internasional yang dilakukan oleh *Global Institute* dan *Programme for International Student Assessment (PISA)* merujuk pada suatu simpulan bahwa prestasi peserta didik Indonesia tertinggal dan terbelakang (Mulyasa, 2013, Hlm. 60).

Tujuan dari pengembangan kurikulum 2013 (Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah) adalah

Tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 dikembangkan dari kurikulum 2006 (KTSP) yang dilandasi pemikiran tentang tantangan masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, kompetensi masa depan, dan fenomena negatif yang mengemuka (Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, 2013, Hlm. 4).

Perubahan pola pikir kurikulum 2013 dapat diuraikan pada tabel berikut ini:



Tabel 2.2 Perubahan Pola Pikir Pada Kurikulum 2013

No	KBK 2004	KTSP 2006	Kurikulum 2013
1	Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari Standar Isi		Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari kebutuhan
2	Standar Isi dirumuskan berdasarkan Tujuan Mata Pelajaran (Standar Kompetensi Lulusan mata Pelajaran) yang dirinci menjadi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran		Standar Isi diturunkan dari Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Inti yang bebas mata pelajaran
3	Pemisahan anatara mata pelajaran pembentuk sikap, pembentuk keterampilan dan pembentuk pengetahuan		Semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan
4	Kompetensi diturunkan dari mata pelajaran		Mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai
5	Mata pelajaran lepas satu dengan yang lain, seperti sekumpulan mata pelajaran terpisah		Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi ini (tiap kelas)

(Sumber : Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, 2013, Hlm 4, diunduh dari www.puskurbuk.net)

Kurikulum 2013 mempunyai empat kompetensi inti (KI) yang berisi tujuan dari proses pembelajaran. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut (Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah):

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi (Mulyasa, 2013, hlm. 163). Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan kepada penguasaan kompetensi siswa, melainkan juga pembentukan karakter. Sesuai dengan kompetensi inti (KI) yang telah ditentukan oleh Kemendikbud, KI 1 dan KI 2 berkaitan dengan tujuan pembentukan karakter siswa sedangkan KI 3 dan KI 4 berkaitan dengan penguasaan kompetensi siswa.

2.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP adalah singkatan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam pedoman umum pembelajaran untuk penerapan Kurikulum 2013 disebutkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. RPP mencakup: (1) data sekolah, matapelajaran, dan kelas/semester; (2) materi pokok; (3) alokasi waktu; (4) tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi; (5) materi pembelajaran; metode pembelajaran; (6) media, alat dan sumber belajar; (6) langkah-langkah kegiatan pembelajaran; dan (7) penilaian.

Semua guru di setiap sekolah harus menyusun RPP untuk mata pelajaran kelas di mana guru tersebut mengajar (guru kelas dan guru mata pelajaran). Guru kelas adalah sebutan untuk guru yang mengajar kelas-kelas pada tingkat tertentu di Sekolah Dasar (SD). Sedangkan guru mata pelajaran adalah guru yang mengampu mata pelajaran tertentu pada jenjang SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK.

Pengembangan RPP dianjurkan untuk dikembangkan/disusun di setiap awal semester atau awal tahun pelajaran. Hal ini ditujukan agar RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan proses penyusunan/pembuatan atau pengembangan RPP dapat dilakukan secara mandiri atau secara berkelompok di MGMP .

Pengembangan RPP yang dilakukan oleh guru secara mandiri dan/atau secara bersama-sama melalui musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) di dalam suatu sekolah tertentu semestinya harus difasilitasi dan disupervisi kepala sekolah atau guru senior yang ditunjuk oleh kepala sekolah. Pengembangan RPP melalui MGMP antarsekolah atau antarwilayah dikoordinasikan dan disupervisi oleh pengawas atau dinas pendidikan. Perancangan Pembelajaran Penting untuk Membuat Proses Pembelajaran Sesuai dengan Tujuan Kurikulum.

2.4.1 Prinsip-Prinsip Pengembangan RPP Menurut Kurikulum 2013

Beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan saat mengembangkan atau menyusun RPP adalah sebagai berikut.

RPP disusun oleh guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan di tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran. Jadi dalam hal ini guru harus mampu menterjemahkan ide-ide yang dimuat dalam Kurikulum 2013. Penterjemahan ide-ide didasarkan pada silabus yang telah disiapkan oleh pemerintah pusat dalam hal ini departemen pendidikan dan kebudayaan. Kemampuan menterjemahkan ide akan terlihat saat guru mengembangkan RPP dan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi di satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

RPP yang dibuat selalu mengedepankan perencanaan pembelajaran yang nantinya dalam proses belajar mengajar akan mendorong partisipasi aktif siswa. RPP yang dibuat tidak boleh menyimpang dari tujuan Kurikulum 2013 yaitu untuk menghasilkan siswa sehingga menjadi manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar (pebelajar sepanjang hayat/*lifelong learner*), proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga dapat mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu (*curiosity*), kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar dan kebiasaan belajar.

Pengembangan RPP yang baik akan mengedepankan proses pembelajaran yang mengembangkan budaya membaca dan menulis pada diri peserta didik. Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

Di dalam RPP terdapat cara-cara dan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan umpan balik (*feedback*) dan tindak lanjut (*follow up*). RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif (*positive feedback*), penguatan (*reinforcement*), pengayaan (*enrichment*), dan remedi. Pemberian pembelajaran remedi harus dilakukan guru setiap saat setelah suatu ulangan atau ujian dilakukan, hasilnya dianalisis, dan kelemahan setiap peserta didik dapat teridentifikasi. Pemberian pembelajaran diberikan sesuai dengan kelemahan peserta didik.

Perancangan RPP memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara materi-materi pembelajaran yang satu dengan materi pembelajaran yang lainnya. RPP harus sedemikian rupa sehingga keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar menjadi satu kesatuan utuh berbentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk sikap dan keterampilan, dan keragaman budaya.

Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2.4.2 Komponen dan Sistematika RPP

Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan setiap kali pertemuan atau lebih.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada Kurikulum 2013 paling sedikit memuat: (i) tujuan pembelajaran, (ii) materi pembelajaran, (iii) metode pembelajaran, (iv) sumber belajar, dan (v) penilaian. Komponen-komponen tersebut secara operasional diwujudkan dalam bentuk format RPP Kurikulum 2013. Sistematika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengalami beberapa perubahan ini, tertuang pada Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah terdiri atas :

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
3. Kelas/semester
4. Materi pokok
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian Kompetensi Dasar dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai

6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan Kompetensi Dasar, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan
7. Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian kompetensi
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi
9. Metode pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran
11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup, dan
13. Penilaian hasil pembelajaran

2.5 Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Susilawati, 2016, Hlm. 42-43 dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* tentang Perkembangan Teknologi Produksi” mengemukakan Pengertian dari model *Problem Based Learning* menurut para ahli, sebagai berikut :

1. Boud dan Feletti mengemukakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan.
2. Margetson mengatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding model lain.
3. *Problem Based Learning (PBL) is a method of learning in which learners first encounter a problem followed by a systematic, learned centered inquiry and reflection process (Teacher and Educational Development)*. Artinya *Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu metode pembelajaran dimana pembelajar bertemu dengan suatu masalah yang tersusun sistematis; penemuan terpusat pada pembelajar dan poses refleksi
4. Menurut Jodion Siburian, dkk dalam Utami, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran artinya dihadapkan pada suatu masalah, yang kemudian dengan melalui pemecahan masalah tersebut siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar.

5. Selain itu, Muslimin dalam Utami mengatakan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model untuk membelajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik serta menjadi pelajar mandiri. Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi yang sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajaran yang mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah kepada peserta didik dimana masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari peserta didik, selanjutnya peserta didik menyelesaikan masalah tersebut secara mandiri untuk menemukan pengetahuan baru. Secara garis besar PBL terdiri dari kegiatan menyajikan suatu situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik serta memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri yang kemudian dengan melalui pemecahan masalah siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar, sehingga kemampuan berpikir, memecahkan masalah dan keterampilan intelektual siswa meningkat

2.5.1 Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Seperti pembelajaran lainnya PBL mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik yang tercakup dalam PBL yang dikemukakan oleh M. Taufiq Amir (2009, Hlm. 22) adalah sebagai berikut:

1. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran
2. Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*)
3. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*) solusinya menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari berbagai sumber
4. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran diranah pembelajaran yang baru
5. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*)
6. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta penggunaan pengetahuan ini menjadi kunci penting

7. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling bertukar pengalaman dan melakukan presentasi.

Uraian di atas sangat jelas menggambarkan bahwa sebuah masalah, serta kemampuan seorang guru mengemas masalah tersebut kedalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih baik dalam belajar.

Pemilihan masalah yang akan disajikan dalam pembelajaran menurut M. Taufiq Amir (2009, hlm. 18) harus memperhatikan :

1. Seperti apa relansinya dengan dunia nyata? (karakteristik)
2. Apakah cukup menantang dan menciptakan motivasi? (konteksnya)
3. Sejauh mana masalah dapat menstimulus kerja sama kelompok (lingkungan belajar)
4. Apakah perlu ada tuntunan mendapatkan sumber materi? (sumber materi)
5. Bagaimana format presentasi dan diskusi (pelaporan dan presentasi)

Pada hakekatnya karakteristik *Problem Based Learning* ini menciptakan pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dengan menjalin kerjasama dengan siswa lain, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Jadi pembelajaran berpusat pada siswa.

2.5.2 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Ada 7 langkah proses pembelajaran *problem based learning* menurut M. Taufiq Amir (2009, hlm. 24) PBL akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan (masalah, formulir, pelengkap, dan lain-lain) setelah membentuk kelompok-kelompok ada 7 proses dalam PBL yang di kenal dengan prose 7 langkah yaitu :

1. Langkah 1 : mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas
2. Langkah 2 : merumuskan masalah
3. Langkah 3 : menganalisis Masalah
4. Langkah 4 : Menata gagasan dan secara sistematis menganalisis dengan alam
5. Langkah 5 : memformulasikan tujuan pembelajaran
6. Langkah 6 : mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar di diskusi kelompok)
7. Langkah 7 : mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru, dan membuat laporan

Itulah tahapan-tahapan dan penentuan masalah dari model pembelajaran *problem based learning* di mana dari tahapan-tahapan tersebut tugas guru haruslah

menyiapkan perencanaan sematang mungkin, agar aktivitas siswa dalam pembelajaran sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran.

2.5.3 Ciri-ciri Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Pertama, strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah peserta didik aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.
2. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
3. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

2.5.4 Komponen-Komponen Model *Problem Based Learning*

Komponen-komponen Pembelajaran berbasis masalah (Arends dalam Susilawati, 2016, Hlm. 45), diantaranya adalah :

1. Permasalahan autentik. Model pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan masalah nyata yang penting secara sosial dan bermanfaat bagi peserta didik. Permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam dunia nyata tidak dapat dijawab dengan jawaban yang sederhana.
2. Fokus interdisipliner. Dimaksudkan agar peserta didik belajar berpikir struktural dan belajar menggunakan berbagai perspektif keilmuan.
3. Pengamatan autentik. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan solusi yang nyata. Peserta didik diwajibkan untuk menganalisis dan menetapkan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi,

mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat inferensi, dan menarik kesimpulan.

4. Produk. Peserta didik dituntut untuk membuat produk hasil pengamatan. produk bisa berupa kertas yang dideskripsikan dan didemonstrasikan kepada orang lain.
5. Kolaborasi. Dapat mendorong penyelidikan dan dialog bersama untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial.

2.5.5 Keunggulan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Sebagai suatu model pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, diantaranya :

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
6. Melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
8. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
9. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dipecahkan.

Pada tahapan ini guru membimbing peserta didik pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik, pada tahapan ini adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.

Disamping keunggulannya, model ini juga mempunyai kelemahan, yaitu :

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui problem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

2.5.6 Pelaksanaan Model *Problem Based Learning*

Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah secara ringkas sebagai berikut:

1. Tugas perencanaan

Sesuai dengan hakekat interaktifnya pembelajaran berbasis masalah membutuhkan banyak perencanaan seperti halnya model pembelajaran yang terpusat pada siswa lainnya:

a. Penetapan Tujuan

Hendaknya difikirkan dahulu dengan matang tujuan yang hendak dicapai sehingga dapat dikomunikasikan dengan jelas kepada siswa

b. Merancang situasi masalah yang sesuai

Beberapa guru dalam pembelajaran berbasis masalah memberikan siswa keleluasaan dalam memilih masalah untuk diselidiki karena cara ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Masalah sebaiknya otentik (berdasarkan pada pengalaman dunia nyata siswa), mengandung teka-teki dan tidak memungkinkan kerjasama, bermakna bagi siswa dan konsisten dengan tujuan kurikulum

c. organisasi sumber daya dan rencana logistic

Dalam pembelajaran berbasis masalah ini siswa dimungkinkan bekerja dengan berbagai material dan peralatan, dan pelaksanaannya bias dilakukan di dalam kelas, di perpustakaan maupun di laboratorium, bahkan dapat pula dilakykuan di luar sekolah.

2. Tugas interaktif

a. orientasi siswa terhadap masalah

Siswa perlu memahami bahwa tujuan pembelajaran berbasis masalah tidak untuk memperoleh masalah baru dalam jumlah besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah yang penting dan untuk menjadi pembelajaran yang mandiri. Cara yang baik untuk menyajikan masalah untuk sebuah pelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah adalah dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan yang dapat menimbulkan misteri dan keinginan untuk memecahkan masalah

b. mengorganisasikan siswa untuk belajar

Diperlukan pengembangan keterampilan kerjasama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bersama. Berkenaan dengan hal ini siswa memerlukan bantuan guru untuk merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan

c. membantu penyelidikan mandiri dan kelompok

Guru membantu siswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber. Siswa diberi pertanyaan yang membuat mereka memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah. Siswa diajarkan menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapinya.

Guru mendorong siswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber, siswa diberi pertanyaan yang membuat mereka memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah. Selama tahap penyelidikan guru member bantuan yang dibutuhkan tanpa mengganggu siswa.

Puncak proyek-proyek pembelajaran berbasis masalah adalah penciptaan dan peragaan hasil karya seperti laporan, poster, model-model fisik. Tugas guru pada akhir pembelajaran berbasis masalah adalah membantu siswa

menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Nana Sudjana (2009, hlm. 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sejalan dengan Supriono, 2009, hlm. 14, menyebutkan bahwa hasil belajar itu berupa :

1. informasi verbal yang kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, 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 aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan 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.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.6.1 Aspek-aspek Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom (Nana Sudjana, 2009, hlm. 22-23), aspek belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak

2.6.1.1 Aspek Kognitif

Aspek kognitif atau ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom (Nana Sudjana, 2009, hlm. 24) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut :

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

2.6.1.2 Aspek Afektif

Ranah afektif adalah internalisasi sikap yang menunjukkan kearah pertumbuhan batiniyah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Bloom Dalam (Nana Sudjana, 2009, hlm. 25) menyebutkan Hasil belajar afektif dibagi menjadi lima tingkat yaitu:

1. Penerimaan, yang mencakup tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan untuk menyerap ilmu yang diberikan oleh guru mata pelajaran Qur'an Hadits.
2. Partisipasi, yang mencakup kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya siswa tidak mencontek waktu ujian berlangsung meskipun tidak ada pengawas
3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima pendapat orang lain.
4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya menempatkan nilai ajaran Islam sebagai pedoman dan bertindak sesuai dengan aturan Qur'an Hadits.
5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya siswa dapat mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang positif.

2.6.1.3 Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar kognitif, afektif. Hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Bloom Dalam (Nana Sudjana, 2009, hlm. 26) berpendapat bahwa wujud nyata dari hasil belajar psikomotor yang merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif itu adalah :

1. Persepsi, mencakup memilah-milah (mendeskripsikan) hal-hal yang khas dan menyadari adanya perbedaan khas tersebut.
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani.
3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan
4. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar dan tepat.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan menyesuaikan gerak-gerak dengan persyaratan yang berlaku.
7. Kreatifitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi lagu.

Dari ketiga aspek yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat terlihat dari adanya peningkatan aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. maka dari itu, penelitian yang dilakukan kali ini yang berjudul penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di kelas IV. Dapat penulis garis bawahi bahwa hasil belajar yang ditingkatkan tersebut mencakup pengetahuan, sikap serta keterampilan siswa. Secara spesifik pengetahuan, sikap serta keterampilan yang penulis teliti adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan, berupa materi-materi yang diintegrasikan dengan buku revisi guru dan siswa terpadu kelas IV kurikulum 2013 yang dapat dilihat pada tabel 2.3 Ruang lingkup pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsa.
2. Sikap yang dikembangkan yaitu peduli dan santun

- a. Peduli

Peduli adalah suatu tindakan yang didasari pada keprihatinan terhadap masalah orang lain (Wikipedia.org). Selanjutnya Ardiansyah 2016 dalam (web. <http://karakterbangkit.blogspot.co.id/2016/10/peduli-kepedulian.Html?m=1>) mendefinisikan peduli sebagai pencapaian terhadap sesuatu diluar dari dirinya sendiri. Peduli juga sering dihubungkan dengan kehangatan, positif, penuh makna, dan hubungan.

Selanjutnya, dikutip dari Edu Indonesia, 2017 dalam website nya www.folderpendidikan.com/2017/03/Instrumen-penilaian-sikap-sosial-sikap/htm?m=1 sikap peduli tersebut dapat diuraikan dengan beberapa aspek sebagai berikut :

- 1) Inisiatif, dengan indikatornya yaitu memiliki inisiatif dalam tugas-tugas belajar di kelas
- 2) Rasa ingin tahu, dengan indikatornya yaitu menunjukkan sikap rasa ingin tahu pada siswa
- 3) Perhatian, dengan indikatornya yaitu perhatian kepada sesama teman dalam penyelesaian tugas belajar
- 4) Responsif, dengan indikatornya yaitu responsif terhadap situasi pembelajaran kelas
- 5) Menjaga lingkungan, memelihara lingkungan kelas atau sekolah.

b. Santun

Santun merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia, menurut Suandi (2013, hlm. 105) menyebutkan :

Kesantunan atau kesopansantunan atau etiket adalah tata cara, adat, atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. Kesantunan ini terbentuk dalam ruang lingkup daerah pada masyarakat tertentu. Karakter santun juga dapat diartikan dengan perilaku ayai kebiasaan baik yang berkaitan menjunjung tinggi nilai-nilai hormat-menghormati yang berkaitan dengan tata krama atau unggah-ungguh.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa santun adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok itu. Kesantunan merupakan aturan perilaku yang ditetapkan dan disepakati bersama oleh suatu masyarakat tertentu yang sering disebut dengan tata krama.

Selanjutnya, surya eka dalam websitenya , <https://www.slideshare.net/mobile/suryaeka/intrstrumen-penilaian-sikap-pengetahuan-dan-keterampilan> mengemukakan aspek yang terdapat dalam sikap santun yaitu sebagai berikut :

1. Berinteraksi, dengan indikatornya yaitu berinteraksi dengan teman secara ramah
2. Berkomunikasi, dengan indikatornya yaitu berinteraksi dengan teman secara ramah
3. Bahasa tubuh, dengan indikatornya yaitu menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
4. Berprilaku sopan, dengan indikatornya yaitu berprilaku sopan terhadap teman dan guru di sekolah

3. Keterampilan

Keterampilan yang dikembangkan dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

a. Mendengarkan

Proses mendengarkan sering disebut dengan menyimak. Mendengarkan atau menyimak merupakan proses menangkap pesan atau gagasan yang disajikan melalui ujaran. Menyimak ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi,

menginterpretasikan dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya

Menyimak atau mendengarkan merupakan suatu keterampilan berbahasa yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia sehari-hari baik di lingkungan formal maupun informal.

Mendengarkan terbagi menjadi tiga tipe yaitu : (1) Mendengarkan isi (*content listening*), adalah memahami dan menguasai pesan pembicara (2) Mendengarkan dengan kritis (*critical listening*) adalah memahami dan mengavaluasi arti pesan pembicara pada beberapa tingkat seperti logika, argumen, bukti yang kuat, kesimpulan yang valid, isi pesan, maksud dan motif pembicara. (3) Mendengarkan dengan empati (*emphatic listening*) adalah memahami perasaan, kebutuhan, dan keinginan pembicara.

b. Komunikasi non Verbal

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan non verbal. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Secara teoritis komunikasi non verbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling jali menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari. (Mulyana, Deddy. 2005, Hlm. 40).

c. Partisipasi

Suharto, Budi Agus (2012, website: <http://agussuharto.blogspot.com/2012/11/partisipasi-siswa.html?m>) menyebutkan bahwa :

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Participation*" adalah pengambilan bagian atau pengikutsertaan. Partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Dalam definisi tersebut lunci pemikirannya adalah keterlibatan amental dan emosi. Sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam suatu perencanaan serta dalam pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai perencanaan serta dalam pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi serta fisik peserta dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya.

2.6.2 Faktor-faktor Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

2.6.3 Ciri-ciri Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (dalam Puspita, 2016, hlm. 53) melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
4. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, dkk. (2010, hlm 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik (2006, hlm 155), memberikan gambaran bahwa

hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2.6.4 Penilaian Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (hlm. 120-121) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

1. Tes Formatif
Penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.
2. Tes Subsumatif
Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
3. Tes Sumatif
Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

2.7 Materi Ajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku adalah subtema yang terdapat dalam tema Indahnnya Kebersamaan, yaitu pada urutan minggu ke-1. dalam pelaksanaannya, subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dilaksanakan \pm 1 minggu dengan 6 pembelajaran atau 6 pertemuan didalamnya.

Adapun ruang lingkup pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku secara garis besar dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 2.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

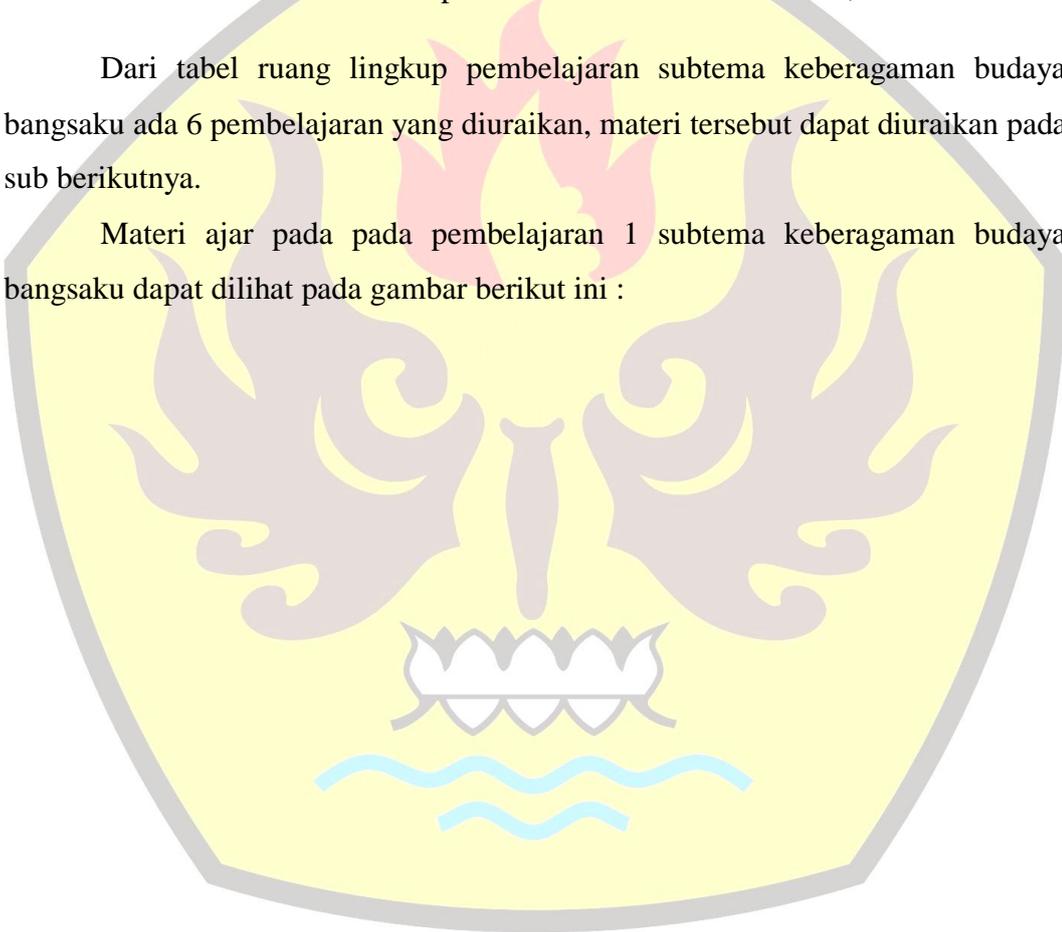
Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang Dikembangkan
1	<ul style="list-style-type: none"> - Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis - Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar - Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Gagasan pokok dan pendukung - Keberagaman sosial dan budaya - Sifat-sifat bunyi Sikap <ul style="list-style-type: none"> - Peduli, Santun Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan, komunikasi non verbal, partisipasi
2	<ul style="list-style-type: none"> - Menemukan ciri-ciri dari segi banyak - Mencari tarian daerah (Bungong Jeumpa) - Mengidentifikasi keberagaman yang ada di sekitar 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Segi banyak - Gerakan dasar tarian - Keberagaman Sikap <ul style="list-style-type: none"> - Peduli, santun Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan, komunikasi non verbal, partisipasi
3	<ul style="list-style-type: none"> - Menemukan pola yang terbentuk dari data masuk dan data keluar - Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah - Menjelaskan pengaruh perbedaan waktu 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dasar lokomotor, nonlokomotor - Sifat-sifat bunyi merambat - Gagasan pokok dan pendukung Sikap <ul style="list-style-type: none"> - Peduli, santun Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan, komunikasi non verbal, partisipasi
4	<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan - Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks - Mendemonstrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Segi banyak beraturan dan tak beraturan - Gagasan pokok dan pendukung - Persatuan dan kesatuan Sikap <ul style="list-style-type: none"> - Peduli, santun Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan, komunikasi non verbal, partisipasi
5	<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan segi banyak beraturan dan tidak beraturan - Menari tarian daerah (Bungong Jeumpa) 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Mengklasifikasikan, mengkomunikasikan hasil, olah tubuh Sikap <ul style="list-style-type: none"> - Peduli, Santun Keterampilan

		- Mendengarkan, komunikasi non verbal, partisipasi
6	<ul style="list-style-type: none"> - Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks - Menyajikan keberagaman yang terdapat di wilayah sekitar - Mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan benteng-bentengan dan gabak sodor 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> - Gagasan pokok dan gagasan pendukung - Persatuan dan kesatuan - Gerak dasar lokomotor Sikap <ul style="list-style-type: none"> - Peduli, Santun Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan, komunikasi non verbal, partisipasi

Sumber : Buku Guru Tematik Terpadu Kelas IV Kurikulum 2013, Tema 1

Dari tabel ruang lingkup pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku ada 6 pembelajaran yang diuraikan, materi tersebut dapat diuraikan pada sub berikutnya.

Materi ajar pada pembelajaran 1 subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Subtema 1:
Keberagaman Bu daya
Bangsaku**

Tahukah kamu bahwa Indonesia terdiri atas banyak pulau, suku bangsa, tarian, rumah adat, serta agama? Ayo, kita cari tahu lebih jauh tentang keberagaman itu.

Ayo Membaca

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa dan budaya, namun tetap dalam satu wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Keberagaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Kita wajib mensyukurinya.

Berikut adalah bacaan tentang keberagaman budaya Indonesia. Bacalah teks berikut dalam hati!

Pawai Budaya

Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat.

Di barisan pawai terdepan terlihat rombongan dari Maluku. Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlebaran panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku. Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.

Budaya Bali terkenal karena bunyi musiknya yang berbeda. Rombongan dari Bali membunyikan alat musik daerahnya, Ceng-Ceng namanya. Alat ini berbentuk seperti dua keping simbal yang terbuat dari logam. Nyaring bunyinya ketika kedua keping ini dipadukan.

Rombongan dari Bali diikuti oleh rombongan dari Toraja. Wanita Toraja memakai pakaian adat yang disebut baju Pakko. Rombongan laki-laki menggunakan pakaian adat yang disebut Seppa Tallung Buku. Rombongan Toraja membunyikan alat musik khas mereka, Pa'pompang namanya. Alat musik ini berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung. Unik bentuknya, unik pula bunyinya. Budaya Toraja sangat menarik untuk dipelajari.

Udin dan teman-teman senang melihat pawai budaya. Selalu ada hal baru yang mereka perhatikan setiap tahun. Pakaian adat dari berbagai suku di Indonesia selalu menyenangkan untuk diamati. Benar kata Ibu Udin, kebudayaan Indonesia memang sangat beragam. Kaya dan mengagumkan.

Ayo Mengamati

Selain kaya akan budaya, tarian, dan makanan khas daerah, Indonesia juga kaya akan jenis alat musik. Berikut adalah contoh alat musik yang dimiliki oleh berbagai suku di Indonesia. Cara memainkannya berbeda-beda. Kecapi yang berasal dari Jawa Barat dimainkan dengan cara dipetik. Angklung yang berasal dari Jawa Barat dimainkan dengan cara digoyangkan. Saluang yang berasal dari Sumatra Barat dimainkan dengan cara ditiup. Kendang yang berasal dari Jawa barat dan Tifa dari Papua dimainkan dengan cara dipukul.



Angklung



Saluang



Kecapi



Kendang



Tifa

Tuhan Yang Maha Esa menganugerahkan kita indera pendengar. Melalui indera ini, kita dapat mendengar dan menikmati hasil karya seni budaya yang beragam.

Ayo kita cari tahu lebih lanjut tentang hal tersebut.

Bagaimana cara menghasilkan bunyi yang lebih keras atau lebih pelan?



**Gambar 2.1 Materi Pembelajaran 1 Subtema Keberagaman Budaya
Bangsaku**

Materi ajar pada pembelajaran 2 subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Pembelajaran 2

Menyaksikan pawai budaya membuat Edo semakin kagum akan keberagaman budaya di Indonesia. Inginkah kamu tahu keberagaman budaya Indonesia lainnya? Ayo kita cari tahu bersama.

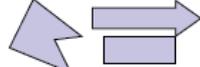
Ayo Mengamati

Pada saat menyaksikan Pawai Budaya, Udin sangat kagum dengan keindahan keberagaman budaya.



Temukan sebanyak-banyaknya bangun datar yang ada pada gambar di atas.

bentuk berikut adalah segibanyak



bentuk berikut adalah bukan segibanyak



Berdasarkan bentuk di atas, diskusikan dengan kelompokmu.

1. Apakah segibanyak adalah kurva tertutup? Jelaskan
2. Apakah sisi segibanyak adalah garis lurus?
3. Apa itu segibanyak?

Segibanyak adalah kurva tertutup yang dibatasi oleh garis.

Keberagaman budaya Indonesia sangat indah. Diantaranya tarian, rumah adat, makanan, dan lain-lain. Keberagaman tersebut memperkaya budaya Indonesia.

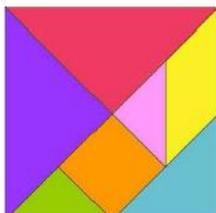
Tahukah kamu, bahwa kita bisa mendesain keberagaman budaya Indonesia dari tangram?

Perhatikan bentuk keberagaman budaya Indonesia!

Bentuk di atas disusun dari tangram. Apakah tangram itu?

Tangan terdiri dari 7 buah bangun datar seperti pada gambar di samping.



Ayo Berkreasi

Buatlah satu bentuk (rumah, tarian, keunikan keberagaman Indonesia lainnya) dari tangram. Mintalah pendapat temanmu.

Keberagaman budaya Indonesia juga terlihat dari tarian daerah.



Tari Bungong Jeumpa dari Aceh.

Bungong Jeumpa berarti bunga cempaka.

Gambar 2.2 Materi Pembelajaran 2 Subtema Keberagaman Budaya Bangsa

Materi ajar pada pembelajaran 3 subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini :

DRAFT 5 MARET 2016



Permainan tradisional apa yang ada di daerahmu?
 Bagaimana cara memainkannya?
 Hari ini kamu akan mengenal dan mencoba beberapa permainan tradisional.

Pembelajaran
3

Tahukah kamu, bahwa Indonesia juga kaya dengan permainan tradisional? Bacalah teks berikut sebelum kamu mempraktikkannya!

Benteng-Bentengan

Benteng-bentengan atau Rerebonan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok penawan dan tertawan. Masing-masing kelompok terdiri atas empat sampai dengan delapan orang dan memiliki satu tempat sebagai markas. Markas atau 'benteng' bisa berupa sebuah tiang, pohon atau pilar.

Gobak Sodor

Pemmainan Gobak Sodor atau Galah Asin atau Galasin dilakukan di lapangan. Arena bermainnya merupakan kotak persegi panjang dan dibagi menjadi beberapa bagian secara horizontal dan vertikal.




Ayo Berdiskusi



Tuliskan pengalamammu saat mencoba salah satu permainan tradisional. Diskusikan jawabanmu dengan jawaban teman sekelompokmu!

1. Apa yang membuat kamu tertarik dengan kedua permainan tradisional tersebut? Jelaskan.
2. Bagaimana aturan permainan tradisional tersebut?
3. Bagaimana strategi kelompokmu untuk dapat memenangkan permainan itu?
4. Sikap apa yang sebaiknya kamu tunjukkan saat kelompokmu menang atau kalah dalam permainan?
5. Hal baik apa saja yang dapat kamu pelajari dari permainan itu?

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang sangat menarik. Banyaknya jenis permainan tradisional ini menunjukkan keragaman budaya yang harus kita jaga.



! Selain memiliki permainan tradisional yang beragam, Indonesia juga memiliki musik tradisional yang beragam. Bunyi yang dihasilkan suatu benda berbeda-beda. Demikian pula dengan bunyi yang dihasilkan oleh alat musik tradisional.

Gambar 2.3 Materi Pembelajaran 3 Subtema Keberagaman Budaya Bangsa

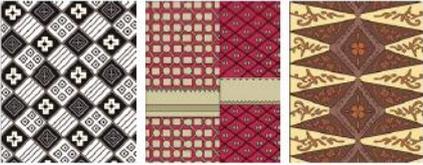
Materi ajar pada pembelajaran 4 subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Pembelajaran 4

Indonesia juga kaya akan keberagaman kain tradisional. Misalnya batik, songket, dan ulos. Jenis-jenis kain tersebut merupakan kekayaan budaya bangsa. Ayo kita cari tahu lebih lanjut.

Ayo Mengamati

Amatilah kain tradisional nusantara berikut ini.



Temukan segibanyak pada pola kain-kain di atas.

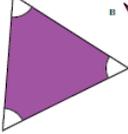
DRAFT 5 MARET 2016

Segibanyak dibedakan menjadi segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan.

Kita akan bereksplorasi untuk menemukan perbedaannya.

- Amatilah dua bangun berikut. (jiplaklah gambar berikut ke kertas lain)

A



B



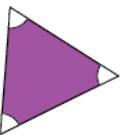
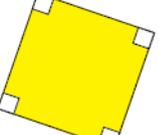
- Ukurlah dengan penggaris, panjang setiap sisi bangun A dan B? Apakah panjangnya sama?
- Bagaimana dengan ukuran sudutnya? Ukurlah dengan menggantung bagian ujung dan menempelkan satu sudut ke sudut lainnya.



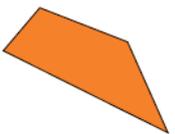

4. Isilah hasil percobaanmu pada tabel berikut.

	Bangun A	Bangun B
Apakah nama bangun?		
Ada berapa banyak sisi?		
Apakah panjang semua sisi sama?		
Ada berapa sudut?		
Apakah besar semua sudut sama?		

Segibanyak beraturan mempunyai seluruh sisi dan sudut yang sama besar.

Segibanyak tidak beraturan mempunyai panjang sisi dan besar sudut yang tidak sama.

Berdasarkan segibanyak yang kamu temukan pada pola kain di atas.

Ayo Membaca

Bacalah teks tersebut kemudian carilah gagasan pokok dan gagasan pendukungnya. Gunakan diagram-diagram berikut.

Tari Kipas Pakarena



Tari Kipas Pakarena merupakan kesenian tari yang berasal dari Gowa, Sulawesi Selatan. Tarian ini sudah menjadi tradisi di kalangan masyarakat Gowa yang merupakan bekas Kerajaan Gowa.

Kisahny berawal dari perpisahan antara penghuni Baling Lango (negeri khayangan) dan penghuni Lino (bumi) pada zaman dahulu. Konon, sebelum berpisah, penghuni Baling Lango sempat mengajarkan kepada penghuni Lino cara menjalani hidup, seperti bercocok tanam, beternak, dan berburu.

Cerita itu diabadikan dalam gerakan tari. Makna gerakan tari Kipas Pakarena, seperti gerakan berputar searah jarum jam, melambungkan siklus hidup manusia. Gerakan naik turun mencerminkan roda kehidupan yang kadang berada di bawah dan kadang di atas. Cara menari yang lembut mencerminkan karakter perempuan Gowa yang sapan, setia, patuh, dan hormat. Secara keseluruhan gerakan tari ini mengungkapkan rasa syukur.

Gambar 2.4 Materi Pembelajaran 4 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Materi ajar pada pembelajaran 5 subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Apakah kamu masih ingat tentang cerita pawai budaya? Suku apa saja yang kamu ingat dalam pawai tersebut? Sekarang, kita akan mengenal salah satu suku yang ada di Indonesia, yaitu Suku Minang.



Ayo Membaca

Warga yang baik adalah warga yang mampu memahami dan menghargai keragaman serta perbedaan yang ada di sekitar mereka, baik keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama.

Baca teks berikut dalam hati!

Suku Minang

Suku Minang adalah kelompok etnis yang terdapat di Provinsi Sumatera Barat. Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau Urang Awak. Bahasa daerah suku Minang adalah bahasa Minang.



Suku Minang mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Rumah Gadang. Rumah gadang ini terbuat dari kayu dan mempunyai bentuk dasar seperti balok. Lengkung atap rumahnya sangat tajam seperti tanduk kerbau, sedangkan lengkung badan rumah landai seperti badan kapal. Atap rumah terbuat dari ijuk. Bentuk atap rumah yang melengkung dan runcing ke atas itu disebut gonjong. Karena atapnya berbentuk gonjong, maka disebut rumah Bagonjong.

Suku Minang mempunyai alat musik tradisional Minang yang disebut talempong. Talempong dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik khas Minang lainnya adalah saluang. Saluang ini dimainkan dengan cara ditiup.

Suku Minang juga memiliki banyak jenis tarian, di antaranya tari Pasambahan dan tari Piring. Tari Pasambahan biasanya ditampilkan dalam pesta adat.

Suku Minang sangat terkenal dengan berbagai makanan khasnya. Rendang merupakan salah satu makanan tradisional suku Minang yang sangat terkenal, bahkan sampai ke mancanegara. Makanan khas suku Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balada.

Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda Suku Minang yang sangat terkenal adalah "Malin Kundang".

Apakah kamu masih ingat gerakan dasar tari Bungong Jeumpa? Ayo, kita pelajari gerak dasar berikutnya!



Ayo Mengamati

Pada pertemuan sebelumnya kamu telah belajar gerakan dasar tari Bungong Jeumpa dalam posisi berdiri. Apakah kamu masih ingat gerakan dasar tersebut?

Diskusikan dan peragakan secara berpasangan gerakan dasar tersebut. Sekarang kamu akan mempelajari gerakan dasar berikutnya, yaitu gerakan pada saat posisi duduk.

Amati dan baca keterangan pada gambar berikut.

Gerakan F



- Tangan kanan di bahu dan tangan kiri di paha. Ditepuk dua kali secara bersamaan. Lakukan secara bergantian kanan dan kiri.

Hitungan 4 x 8

Gerakan G



- Tangan kanan berdiri dan tangan kiri memegang siku. Tangan kiri berdiri dan tangan kanan memegang siku. Kemudian tepuk 2X. Dilakukan bergantian

Hitungan 2 x 8

Gerakan H



- Kedua tangan tepuk lurus ke depan. Tepuk ke tengah. Tepuk ke atas. Tepuk ke tengah. Ketika tepuk atas badan diangkat

Hitungan 4 x 8

Gerakan I



- Kedua tangan memegang lantai, serong ke kanan dan ke kiri. Ditarik ke atas tangan lurus serong ke kanan dan ke kiri. Bergantian.

Hitungan 2x8

Praktikkan gerakan dasar duduk tari Bungong Jeumpa di atas. Perhatikan instruksi dan peragaan dari gurumu.

Gambar 2.5 Materi Pembelajaran 5 Subtema Keberagaman Budaya Bangsa

Materi ajar pada pembelajaran 6 subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Setelah membaca teks tentang Suku Minang, apa yang dapat kamu simpulkan dari teks tersebut?

Pembelajaran 6

Ayo Berlatih

Setiap suku memiliki ciri khas masing-masing. Apakah kamu masih ingat tentang ciri khas Suku Minang? Apa saja yang kamu ingat tentang suku tersebut?

Baca kembali teks tentang Suku Minang, kemudian temukan dan tuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung untuk paragraf berikut.

Tulis kesimpulanmu tentang perbedaan gagasan pokok dan gagasan pendukung

Ceritakan kembali kepada temanmu tentang Suku Minang.

Indonesia terdiri atas keragaman suku, budaya, agama, dan sosial. Keragaman tersebut merupakan identitas bangsa Indonesia. Sebagai warga negara yang baik kita harus menjaga persatuan dan kesatuan dalam perbedaan dan keberagaman tersebut.

Buatlah rencana kegiatan yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan dalam perbedaan di lingkungan sekolahmu.

Gambar 2.6 Materi Pembelajaran 6 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

2.8 Hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Penelitian

Banyak sekali penelitian yang sudah dilakukan baik itu oleh guru atau pun mahasiswa tentang PBL. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan Riska Apriani Alumni Mahasiswa Universitas Negeri Semarang 4 yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran Perubahan Lingkungan Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randugunting 3 Kota Tegal” pada tahun 2013. Dengan hasil diuraikan sebagai berikut:

Pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal cenderung memaksimalkan peran guru dan meminimalkan peran siswa. Hal ini mengakibatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa belum maksimal. Tindakan yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model Problem Based Learning untuk membelajarkan materi perubahan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal.

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh berupa hasil tes dan non tes. Data hasil tes merupakan data hasil perolehan pretest, evaluasi akhir pada tiap pertemuan, tes formatif pada tiap akhir siklus, dan posttest, sedangkan data hasil non tes merupakan data lembar pengamatan performansi guru, pengamatan kesesuaian pelaksanaan model Problem Based Learning dan lembar pengamatan aktivitas siswa

Perolehan nilai performansi guru melalui APKG 1, 2 dan 3 pada siklus I meningkat dari 80, 625 pada siklus I menjadi 91, 125 pada siklus II. Kesesuaian pelaksanaan model Problem Based Learning meningkat dari 77, 5 pada siklus I menjadi 92, 5 pada siklus II. Nilai rata-rata kelas saat pelaksanaan pretest 64, 12 meningkat menjadi 86, 08 pada pelaksanaan posttest, dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 35, 14% menjadi 94, 60%.

Nilai rata-rata kelas pada hasil evaluasi akhir meningkat dari 73, 78 pada siklus I menjadi 84, 05 pada siklus II, dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 75, 68% menjadi 91, 89%. Pada tes formatif meningkat dari 77, 03 pada siklus I menjadi 85, 14 pada siklus II, dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 81, 08% menjadi 89, 19%. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran meningkat dari 75, 47% pada siklus I menjadi 82, 88% pada siklus II dan mencapai kriteria aktivitas belajar sangat tinggi.

Disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal. Disarankan guru kelas IV dapat menerapkan model Problem Based Learning untuk meningkatkan performansi guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan lingkungan.

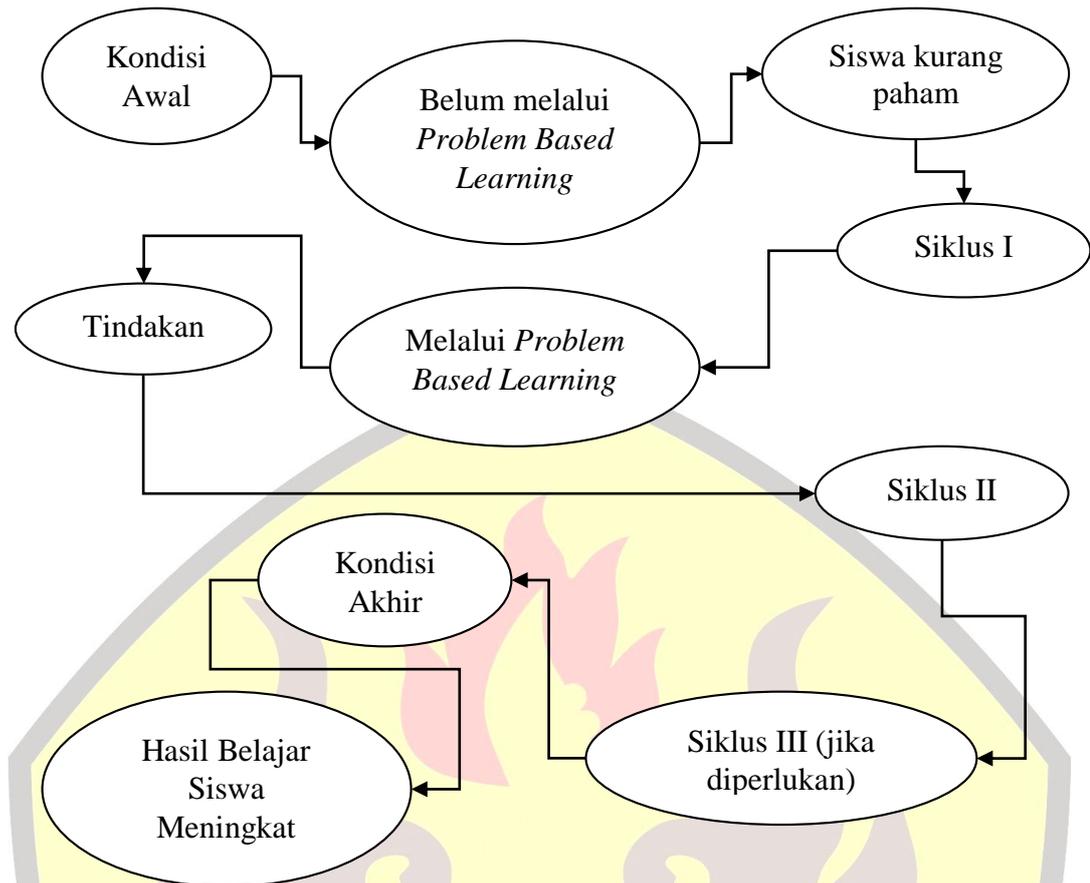
2.9 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran / Kerangka berpikir adalah alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penelitian serta didasarkan pada kajian teoritis. Pada

kondisi awal, peserta didik kelas IV dalam pembelajaran masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dengan rata-rata hanya 44 % atau 11 siswa dari 25 siswa di kelas IV yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 57,4 . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas IV SDN Buahbatu Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat masih rendah. Selain itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berorientasi pada pola pembelajaran konvensional, dan kurang adanya penggunaan media dan sumber belajar serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Penggunaan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran membantu membentuk kesan pada siswa sehingga informasi yang disimpan dalam ingatan lebih mudah untuk dipanggil kembali dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar karena adanya kemampuan untuk menyelesaikan masalah untuk menemukan suatu konsep dalam pembelajaran. Siswa akan memahami pembelajaran lebih baik dan tentu hasil pembelajaranpun akan meningkat. Hal ini dibuktikan pada penelitian terdahulu yang sudah peneliti uraikan, dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik berhasil mengubah nilai KKM dari para siswa.



Gambar 2.7 Bagan Alur Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas

2.10 Asumsi dan Hipotesis

2.10.1 Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan alasan sebagai berikut, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa akan menemukan pemahaman yang baik, dalam metode ini siswa akan memiliki keterampilan memecahkan masalah, akan mempunyai pemikiran yang kritis dan memperoleh pengetahuan, sehingga pemahaman hasil belajar siswa lebih meningkat hingga membuat prestasi pembelajaran pun meningkat, baik itu dalam aspek afektif (sikap), aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotor (keterampilan).

2.10.2 Hipotesis

Hipotesis adalah kalimat pernyataan penelitian yang dihasilkan dari hasil kajian teoritis dunia pustaka, Pernyataan ini merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang dikaji dalam penelitian (Purwadi Suhandini, 2000, hlm. 7).

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran di atas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut :

2.10.2.1 Hipotesis Umum

“Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku”

2.10.2.2 Hipotesis Khusus

Dari hipotesis umum yang telah dipaparkan di atas dapat dijabarkan hipotesis khususnya pada uraian berikut ini.

- a. Jika perencanaan pembelajaran pada pembelajaran dengan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik kelas IV SDN Buah Batu Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat maka hasil belajar siswa akan meningkat.
- b. Jika guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada peserta didik kelas IV SDN Buah Batu Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat maka hasil belajar siswa akan meningkat.