

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

Jauhari (2000, hlm. 75) dalam bukunya yang berjudul Hakekat Belajar Mengajar mengatakan bahwa, Belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan tujuan yang jelas.

Sardiman (2016, hlm. 21) dalam bukunya yang berjudul Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar mengatakan bahwa, Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan *integrative* untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa ranah kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Prinsip Belajar

Untuk menjadikan kegiatan belajar bisa mencapai hasil yang diinginkan, diperlukan pengetahuan tentang prinsip-prinsip belajar yaitu:

- 1) Adanya perbedaan individual dalam belajar, yaitu bahwa proses belajar yang terjadi pada setiap individu berbeda satu dengan yang lain baik secara fisik maupun psikis, untuk itu dalam proses pembelajaran mengandung implikasi bahwa setiap siswa harus dibantu untuk memahami kekuatan dan kelemahan

dirinya dan selanjutnya mendapatkan perlakuan dan pelayanan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa itu sendiri.

- 2) Prinsip perhatian dan motivasi, dalam proses pembelajaran, perhatian berperan amat penting sebagai langkah awal yang akan memacu aktivitas-aktivitas berikutnya. Munculnya perhatian bisa secara spontan dan juga terencana, seseorang yang menaruh perhatian dan minat terhadap materi bidang studi tertentu biasanya akan muncul motivasi pada dirinya untuk mempelajarinya. Dalam kaitan ini motivasi merupakan suatu kekuatan yang menggerakkan tingkah laku seseorang untuk beraktivitas.
- 3) Prinsip Keaktifan, Belajar pada hakekatnya merupakan suatu proses aktif yaitu kegiatan merespon terhadap stimulus pembelajaran . setiap individu harus melakukan sendiri aktivitas belajar, karena belajar tidak bisa diwakilkan kepada orang lain.
- 4) Prinsip keterlibatan langsung, prinsip ini berhubungan dengan prinsip aktivitas, bahwa setiap individu harus terlibat secara langsung untuk mengalaminya. Pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Prinsip balikan dan penguatan, prinsip ini berkaitan dengan teori belajar *operant conditioning* dari B.F Skinner yang menekankan pada penguatan respon untuk memperoleh balikan yang sesuai dengan rancangan pembelajaran. Balikan yang segera diperoleh siswa setelah belajar melalui pengamatan metode-metode pembelajaran yang menantang.

c. Jenis-jenis Belajar

Manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. Gagne (1996, hlm. 66) dalam buku Muhibbin Syah yang berjudul Psikologi Pendidikan mencatat ada delapan tipe belajar yaitu:

- 1) Belajar isyarat (*signal learning*). Menurut Gagne, ternyata tidak semua reaksi seponatan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon dalam konteks inilah *signal learning* terjadi.
- 2) Belajar stimulus respon. Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan

penguatan (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*).

- 3) Belajar merantailkan (*chaining*). Tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu.
- 4) Belajar asosiasi verbal (*verbal association*). Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu obyek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat.
- 5) Belajar membedakan (*discrimination*). Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan.
- 6) Belajar konsep (*concept learning*). Belajar mengklasifikasikan stimulus, atau menempatkan obyek-obyek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep. (konsep: satuan arti yang mewakili kesamaan ciri).
- 7) Belajar dalil (*rule learning*). Tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat.
- 8) Belajar memecahkan masalah (*problem solving*). Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk kaedah yang lebih tinggi (*higher order rule*).

d. Ciri-ciri Belajar

Dari beberapa pengertian belajar diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perubahan perilaku. Moh. Surya (dalam Muhammad Zamah Sahri 2015, hal. 15) mengemukakan ciri-ciri perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar, yaitu:

- 1) Perubahan yang disadari dan disengaja
Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
- 2) Perubahan yang berkesinambungan
Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya.
- 3) Perubahan yang fungsional
Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidupn individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan sekarang maupun masa depan.
- 4) Perubahan yang bersifat positif
Perubahan perilaku yang bterjadi bersifat normatif dan menunjukan kearah kemajuan.
- 5) Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

6) Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

7) Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang.

8) Perubahan perilaku secara menyeluruh

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Ciri-ciri belajar di atas diperkuat oleh Djamarah (2002, hal. 22) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. ciri-ciri belajar tersebut adalah:

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bersifat tidak sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar di atas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

2. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Menurut Trianto (2009, hlm. 17) Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Syaiful Sagala (2009, hlm. 60) Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang

merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Rifa'i dan Chatarina (2009, hlm. 193) dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa, Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, serta antara siswa yang satu dengan lainnya.

Menurut Oemar Hamalik (2002, hlm. 252) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi serta komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (dalam Muhammad Zamah Sahri, 2015, hal. 21) 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 dengan pelajaran
- 3) Aktifitas-aktifitas 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 yang sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari ciri-ciri pembelajaran diatas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja.

- 2) Pembelajaran harus membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Pelaksanaanya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

c. Prinsip Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip – prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang lebih optimal. Selain itu, akan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memberikan dasar teori untuk membangun sistem instruksional yang berkualitas tinggi.

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Sugandi, dkk (2000, hlm. 27) sebagai berikut:

1) Kesiapan Belajar

Faktor kesiapan baik fisik maupun psikologis merupakan kondisi awal suatu kegiatan belajar. Kondisi fisik dan psikologis ini biasanya sudah terjadi pada diri siswa sebelum ia masuk kelas. Oleh karena itu, guru tidak dapat terlalu banyak berbuat. Namun, guru diharapkan dapat mengurangi akibat dari kondisi tersebut dengan berbagai upaya pada saat membelajarkan siswa.

2) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu obyek. Belajar sebagai suatu aktifitas yang kompleks membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui berbagai kiat untuk menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

3) Motivasi

Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif, saat orang melakukan aktifitas. Motivasi dapat menjadi aktif dan tidak aktif. Jika tidak aktif, maka siswa tidak bersemangat belajar. Dalam hal seperti ini, guru harus dapat memotivasi siswa agar siswa dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.

4) Keaktifan Siswa

Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sehingga siswa harus aktif. Dengan bantuan guru, siswa harus mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

5) Mengalami Sendiri

Prinsip pengalaman ini sangat penting dalam belajar dan erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Siswa yang belajar dengan melakukan sendiri, akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat dan pemahaman yang lebih mendalam.

6) Pengulangan

Untuk mempelajari materi sampai pada taraf insight, siswa perlu membaca, berfikir, mengingat, dan latihan. Dengan latihan berarti siswa mengulang-ulang materi yang dipelajari sehingga materi tersebut mudah diingat. Guru dapat mendorong siswa melakukan pengulangan, misalnya dengan memberikan pekerjaan rumah, membuat laporan dan mengadakan ulangan harian.

7) Materi Pelajaran Yang Menantang

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu. Dengan sikap seperti ini motivasi anak akan meningkat. Rasa ingin tahu timbul saat guru memberikan pelajaran yang bersifat menantang atau problematis. Dengan pemberian materi yang problematis, akan membuat anak aktif belajar.

8) Balikan Dan Penguatan

Balikan atau feedback adalah masukan penting bagi siswa maupun bagi guru. Dengan balikan, siswa dapat mengetahui sejauh mana kemampuannya dalam suatu hal, dimana letak kekuatan dan kelemahannya. Balikan juga berharga bagi guru untuk menentukan perlakuan selanjutnya dalam pembelajaran. Penguatan atau reinforcement adalah suatu tindakan yang menyenangkan dari guru kepada siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar. Dengan penguatan diharapkan siswa mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

9) Perbedaan Individual

Masing-masing siswa mempunyai karakteristik baik dari segi fisik maupun psikis. Dengan adanya perbedaan ini, tentu minat serta kemampuan belajar mereka tidak sama. Guru harus memperhatikan siswa-siswa tertentu secara individual dan memikirkan model pengajaran yang berbeda bagi anak didik yang berbakat dengan yang kurang berbakat.

3. Model *Problem Based Learning*

a. Definisi Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah yang berasal dari bahasa Inggris *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan

menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya.

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata).

Pembelajaran berbasis masalah melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat kepada peserta didik, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini. Pembelajaran Berbasis Masalah dapat pula dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar peserta didik. peserta didik menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya dibawah petunjuk fasilitator (guru).

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 (2010, hlm. 245), mengemukakan Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata. Dari beberapa uraian mengenai pengertian Problem Based Learning (PBL) 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.

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.

Problem Based Learning adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau tantangan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Amir, 2010).

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.

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 (2013, 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 (2013, h. 242) yang lebih rinci, yaitu: (1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui melibatkan 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, h. 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 Model *Problem Based Learning*

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

- a. *Integrated Learning*
Pembelajaran mengintegrasikan seluruh bidang pelajaran, Pembelajaran bersifat menyeluruh melibatkan aspek-aspek perkembangan anak, Anak membangun pemikiran melalui pengalaman langsung.
- b. *Contextual Learning*
Anak belajar sesuatu yang nyata, terjadi, dan dialami dalam kehidupannya, Anak merasakan langsung manfaat belajar untuk kehidupannya.
- c. *Constructivist Learning*

Anak membangun pemikirannya melalui pengalaman langsung (*hand on experience*) *Learning by doing*

d. *Active Learning*

Anak sebagai subyek belajar yang aktif menentukan, melakukan dan mengevaluasi (*plan-do-review*)

e. *Learning Interesting*

Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam menentukan masalah. Menurut Ibrahim dan Nur (2000, hlm. 2) dalam Nurhadi, 2004.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai unsur-unsur *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur *Problem Based Learning* dibagi kedalam lima unsur yang mendasar diantaranya yaitu *Integrated Learning*, *Contextual Learning*, *Constructivist Learning*, *Active Learning*, dan *Learning Interesting*. Semua unsur tersebut dapat mengintegrasikan anak dalam belajar yang nyata sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

d. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata. Ciri yang paling utama dari model pembelajaran PBL 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:

1) 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.

a) Autentik

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

b) Jelas

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

- c) Mudah dipahami
Yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
- d) 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.
- e) 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.

2) 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.

3) 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.

4) 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 dalam Amir (2010, hlm. 98) diantaranya :

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- 2) 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.
- 3) Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.

- 4) Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*).
- 5) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- 6) 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*

Pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari 5 tahap proses, yaitu :

Tahap pertama, adalah proses orientasi siswa pada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.

Tahap kedua, mengorganisasi siswa. Pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

Tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.

Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Ibrahim dan Nur (dalam Rusman 2013, hlm. 243) mengemukakan, bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

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

Sumber: Ibrahim dan Nur (dalam Rusman 2013, hlm. 243)

f. Kelebihan dan Kelemahan Model *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 menstransfer 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.

4. Motivasi

a. Definisi Motivasi

Motivasi memiliki definisi yang sangat luas. Motivasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan situasi. Dalam penelitian ini motivasi yang dimaksud adalah motivasi dalam bidang pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamzah B. Uno (2009, hlm. 3) motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu tersebut bertindak atau berbuat. Sedangkan menurut Sondang P. Siagian (2004, hlm. 138) menyatakan bahwa motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang anggota organisasi mau rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya, dalam rangka pencapaian tujuan dan sasaran organisasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Oemar Hamalik dalam Abdurrahman (2009, hlm. 114) mengemukakan bahwa:

Motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam suatu perubahan energi didalam pribadi seorang yang ditandai dengan timbulnya efektif. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari

apa yang dilakukannya, maka seorangpun memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Menurut Abdurrahman (2009, hlm. 118), agar motivasi belajar dapat tumbuh dengan baik maka guru harus berusaha: a) merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik b), mengkondisikan proses belajar aktif, c) menggunakan metode teknik pembelajaran yang menyenangkan, d) mengupayakan pemenuhan kebutuhan siswa dalam belajar, e) menyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatu prestasi.

Berdasarkan paparan diatas, penulis dapat mengartikan motivasi sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Selain itu, motivasi juga dapat diartikan sebagai proses untuk mencoba mempengaruhi orang atau orang-orang yang dipimpinya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan lebih dahulu.

Menurut Maslow dalam Nasution (2004, hlm. 75) mengatakan bahwa dalam motivasi ada hierarki atau tingkatan-tingkatan dari bawah sampai atas yakni:

- 1) *Kebutuhan fisiologis*, seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat, dan sebagainya.
- 2) *Kebutuhan akan keamanan*, seperti rasa terlindung, bebas dari takut, dan kecemasan.
- 3) *Kebutuhan akan cinta dan kasih*, rasa diterima dan dihargai dalam suatu kelompok (keluarga, sekolah, teman sebaya).
- 4) *Kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri*, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu upaya untuk menimbulkan atau meningkatkan dorongan untuk mewujudkan perilaku siswa yang terarah kepada pencapaian tujuan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah, agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Unsur-unsur Motivasi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 89-92) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa
Cita-cita dapat berlangsung da lam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk ”menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b. Kemampuan Belajar
Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya).
Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.
- c. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa
Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.
- d. Kondisi Lingkungan Kelas
Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangny dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.
- e. Unsur-unsur Dinamis Belajar
Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.
- f. Upaya Guru Membelajarkan Siswa
Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

c. Pentingnya Motivasi

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Motivasi meliputi dua hal yakni (1) mengetahui apa yang akan dipelajari, dan (2) memahami alasan mengapa hal tersebut patut dipelajari.

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 85) motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena:

- 1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; contohnya setelah seorang siswa membaca suatu bab buku bacaan, dibandingkan dengan temannya sekelas yang juga membaca bab tersebut; ia kurang berhasil menangkap isi, maka ia terdorong membaca lagi;
- 2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya; sebagai ilustrasi, jika terbukti usaha belajar seorang siswa belum memadai, maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil;
- 3) mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius, terbukti banyak bersenda gurau misalnya, ia akan mengubah perilaku belajarnya;
- 4) membesarkan semangat belajar, sebagai ilustrasi, jika ia telah menghabiskan dana belajar dan masih ada adik yang dibiayai orang tua, maka ia berusaha agar cepat lulus;
- 5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja; individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil, sebagai ilustrasi, setiap hari siswa diharapkan untuk belajar di rumah, membantu pekerjaan orang tua, dan bermain dengan teman sebaya; apa yang dilakukan dan diharapkan dapat berhasil memuaskan.

Kutipan di atas merupakan pentingnya motivasi belajar yang berasal dari diri siswa sendiri (intern). Motivasi belajar juga penting diketahui oleh guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi bagi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 85-86) adalah sebagai berikut:

- 1) membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil; membangkitkan bila siswa tak bersemangat; meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam; memelihara, bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini hadiah, pujian, dorongan atau pemicu semangat dapat digunakan untuk mengobarkan semangat belajar;

- 2) mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam-macam ada yang acuh tak acuh, ada yang memusatkan perhatian, ada yang bermain, di samping yang bersemangat untuk belajar.
- 3) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu di antara macam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik;
- 4) Memberi peluang guru untuk "unjuk kerja" rekayasa pedagogik.

Kutipan di atas merupakan pentingnya motivasi belajar yang berasal dari luar diri siswa (ekstern) atau dari faktor guru sebagai motivator. Menurut Nasution (2004, hlm. 76-77) motivasi memiliki tiga fungsi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan serasi guna mencapai tujuan itu, dengan menyampingkan perbuatan-perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu. Fungsi lain dari motivasi adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar sangat penting bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh siswa maupun oleh guru.

d. Peranan Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar pasti ditemukan anak didik yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sedikitpun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas guru yang diberikan. Ketiadaan minat anak terhadap pembelajaran menjadi pangkal penyebab kepada anak didik tidak bergening untuk mencatat apa yang telah disampaikan oleh guru. Hal itu sebagai pertanda bahwa anak didik tidak memiliki motivasi untuk belajar. Sehingga guru harus memberi suntikan dalam bentuk motivasi untuk belajar dan membantu anak didik, maka motivasi dapat diperankan dengan baik oleh guru. Peranan yang dimainkan oleh guru dengan mengandalkan fungsi-fungsi motivasi merupakan langkah yang akurat untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi anak didik.

Hamzah B Uno (2009, hlm. 27) mengemukakan peranan atau fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

- a. Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.
- b. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- c. Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar.
- d. Menentukan ragam belajar.

e. Upaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Ada beberapa upaya cara meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, yang diungkapkan Sardiman A.M (2016, hlm. 92)

1. Memberi angka

Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi ada juga, bahkan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar agar naik kelas. Ini menunjukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa-siswa yang ingin angka baik. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar sejati, hasil belajar bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dengan *values* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

2. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang siswa yang tidak memiliki bakat menggambar.

3. Saingan/kompetensi

Saingan atau kompetensi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

5. Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.

6. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa akan lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan dengan tepat dan bijak akan menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu yang tanpa

maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga hasilnya kan lebih baik.

10. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, sehingga merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar kalau disertai dengan minat. Cara-cara untuk membangkitkan minat yaitu sebagai berikut:

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b. Menghubungkan dengan adanya persoalan pengalaman yang lampau.
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

5. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang di capai 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 n. Gagne dalam Sagala (2009, 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”.

Berdasarkan penjelasan mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah mendapatkan pengalaman pada saat kegiatan pembelajaran, hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.

Menurut Suprijono (2011, h. 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. 5-6), 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 (2002, 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 (1994:188) 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 (1994:193) 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-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 (2002, 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 kebutuhan 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

Menurut Sudjana (dalam Muhammad Zamah Sahri 2015, hlm. 35) pada dasarnya hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

a. Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik siswa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatannya yang menurun, gangguan genetic pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologisnya baik.

2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

b. Faktor *Ekstern*

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

1) Faktor yang berasal dari keluarga

Faktor yang berasal dari keluarga diantaranya adalah a) Cara orang tua mendidik, b) Relasi antar anggota keluarga, c) Suasana rumah, d) Keadaan ekonomi keluarga, e) Pengertian orang tua terhadap anak, f) Latar belakang kebudayaan.

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

B. Pengembangan Materi Bahan Ajar

1. 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 V pada Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar, subtema Manusia dan Lingkungan. Kompetensi pertama menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki sikap secara agama. Kompetensi kedua menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan sosial. Kompetensi ketiga menunjukkan siswa dituntut 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.

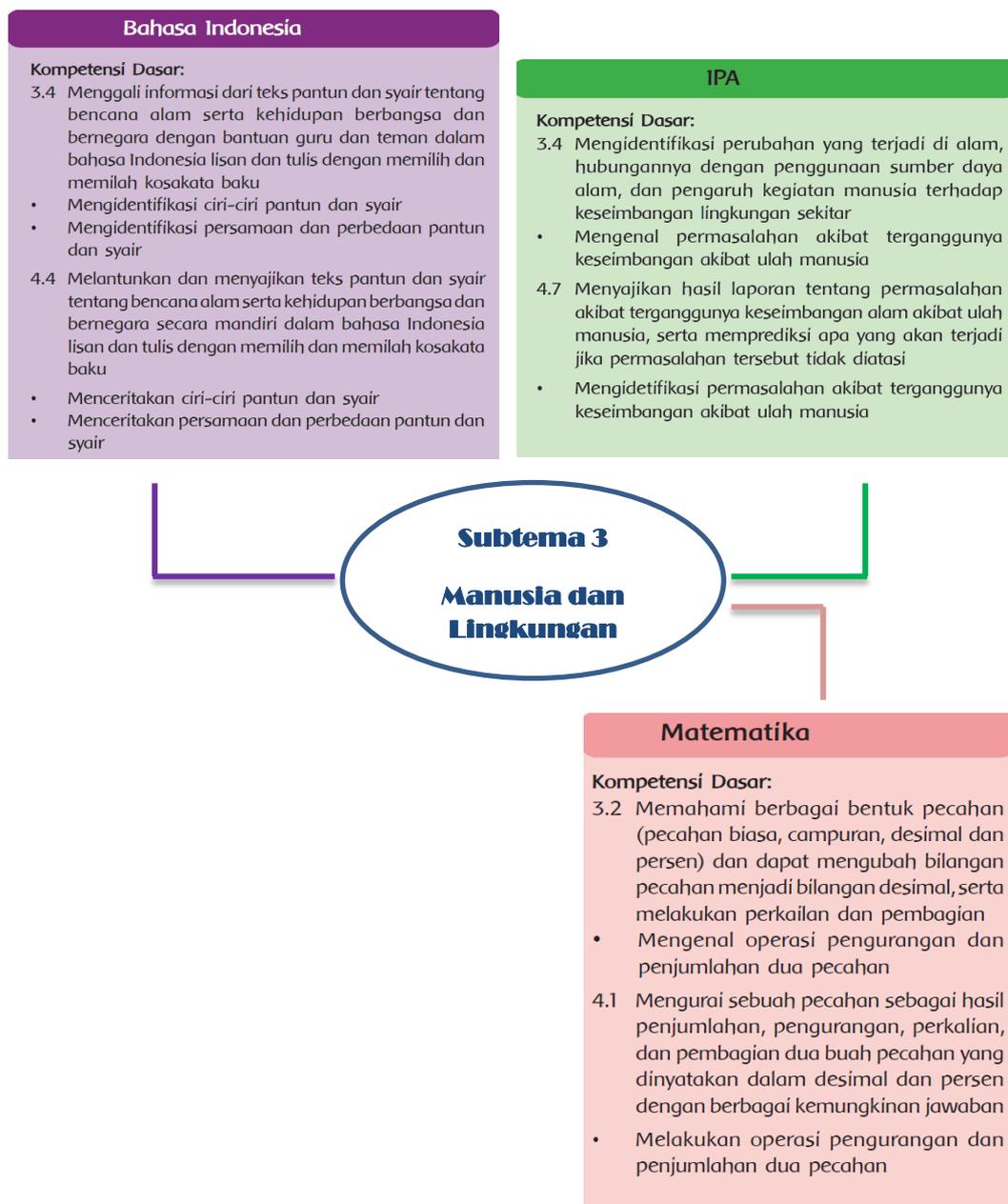
Kompetensi inti memiliki turunan yang lebih detail yaitu kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Pada tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar, subtema Manusia dan Lingkungan memiliki kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah pada setiap pembelajaran dengan cara pemetaan. Pemetaan kompetensi 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 Benda-benda di Lingkungan Sekitar, subtema Manusia dan Lingkungan. Didalam Tema ini terbagi menjadi tiga subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema 3 Manusia dan Lingkungan 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 Bahasa Indonesia, IPA, dan Matematika. Adapun materi dalam pembelajaran 1 yaitu ciri-ciri pantun, permasalahan akibat terganggunya keseimbangan akibat ulah manusia dan operasi pengurangan dan penjumlahan dua pecahan.

2. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran PJOK, SBdP, Bahasa Indonesia dan IPA. Materi yang ada di dalam pembelajaran 2 ini yaitu keterangan dasar permainan kasti, gambar ilustrasi, sampiran dan isi pantun, serta sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kegiatan pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan Matematika. Kegiatan yang ada di dalam pembelajaran 3 ini yaitu barang kebutuhan dalam kehidupan bertetangga dan asal daerahnya, kehidupan bernegara dan terdapat pada syair, pecahan sebagai hasil perkalian atau pembagian dua buah pecahan.
4. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, IPS, Bahasa Indonesia. Materi yang ada di dalam pembelajaran 4 ini yaitu pecahan sebagai hasil perkalian atau pembagian dua buah pecahan dalam desimal atau persen, aktivitas dan perubahan kehidupan manusia, bencana alam yang terdapat pada pantun.
5. Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran IPA, PJOK, SBdP dan Bahasa Indonesia. Materi yang ada di dalam pembelajaran 5 ini yaitu perubahan alam karena penggunaan sumber daya alam, prinsip seni dalam berbagai karya seni rupa, teknik lari dengan tumit ke belakang, bencana alam yang terdapat pada syair.
6. Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn, IPS dan SBdP. Materi yang ada di dalam pembelajaran 6 ini yaitu budaya dan produk unggulan di daerah tempat tinggal, gejala alam mutakhir dalam media dan gambar ilustrasi suasana lingkungan sekitar.

Adapun pemetaan KI 1, 2, 3 dan 4 pada Subtema Manusia dan Lingkungan serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku ini adalah sebagai berikut:



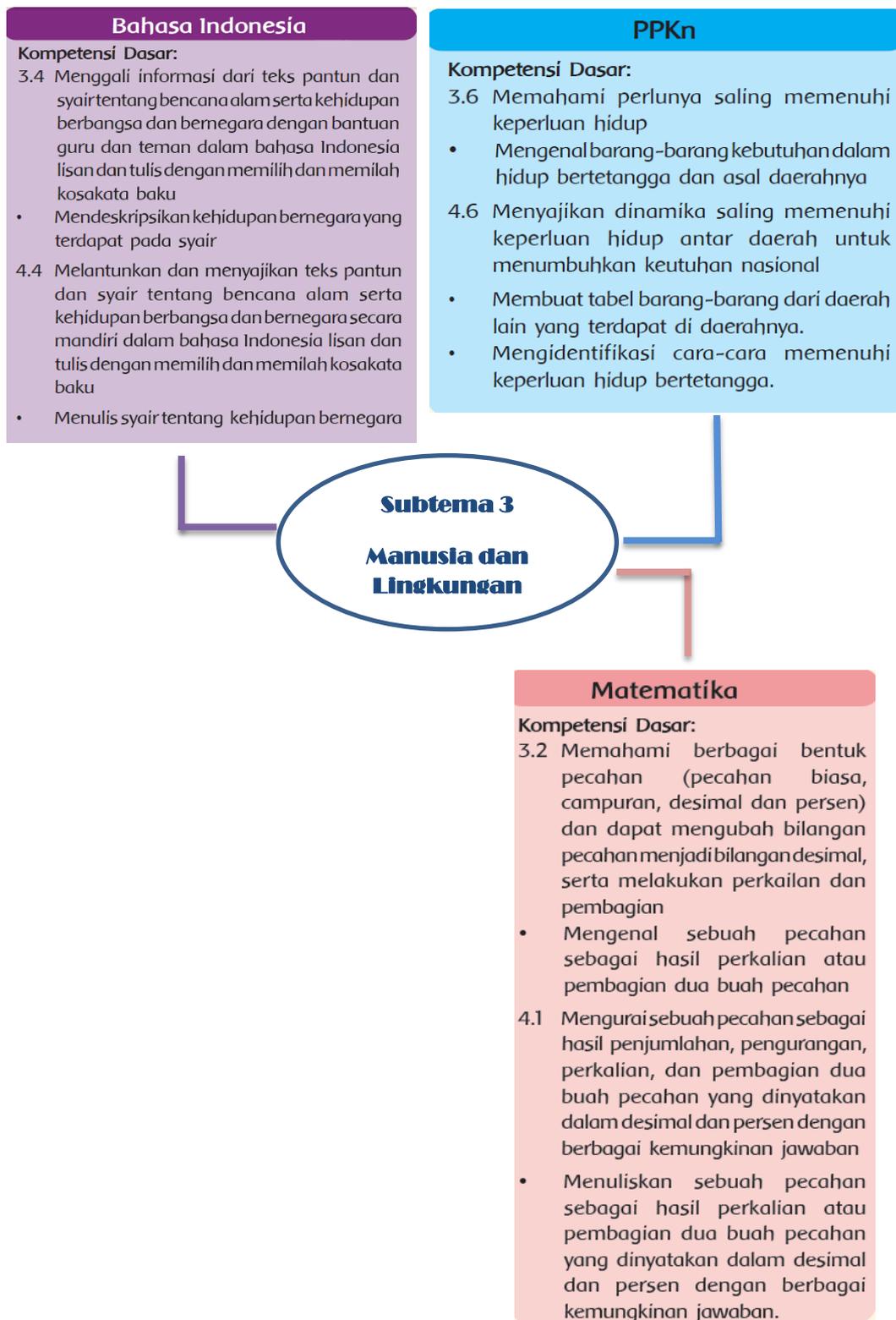
Gambar 2.2
Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4
Pembelajaran 1

Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 1



Gambar 2.3
Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4
Pembelajaran 2

Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 1

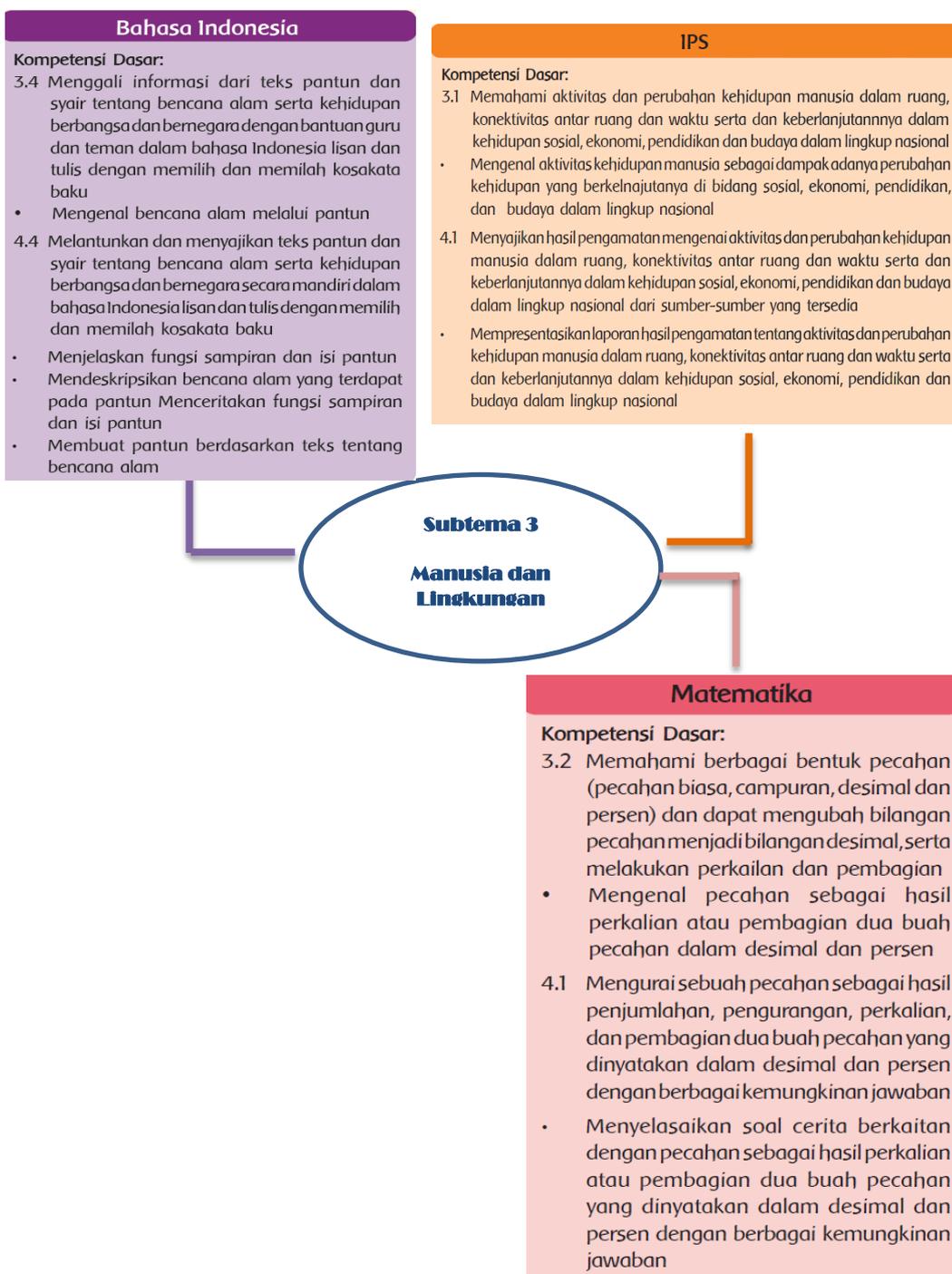


Gambar 2.4

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

Pembelajaran 3

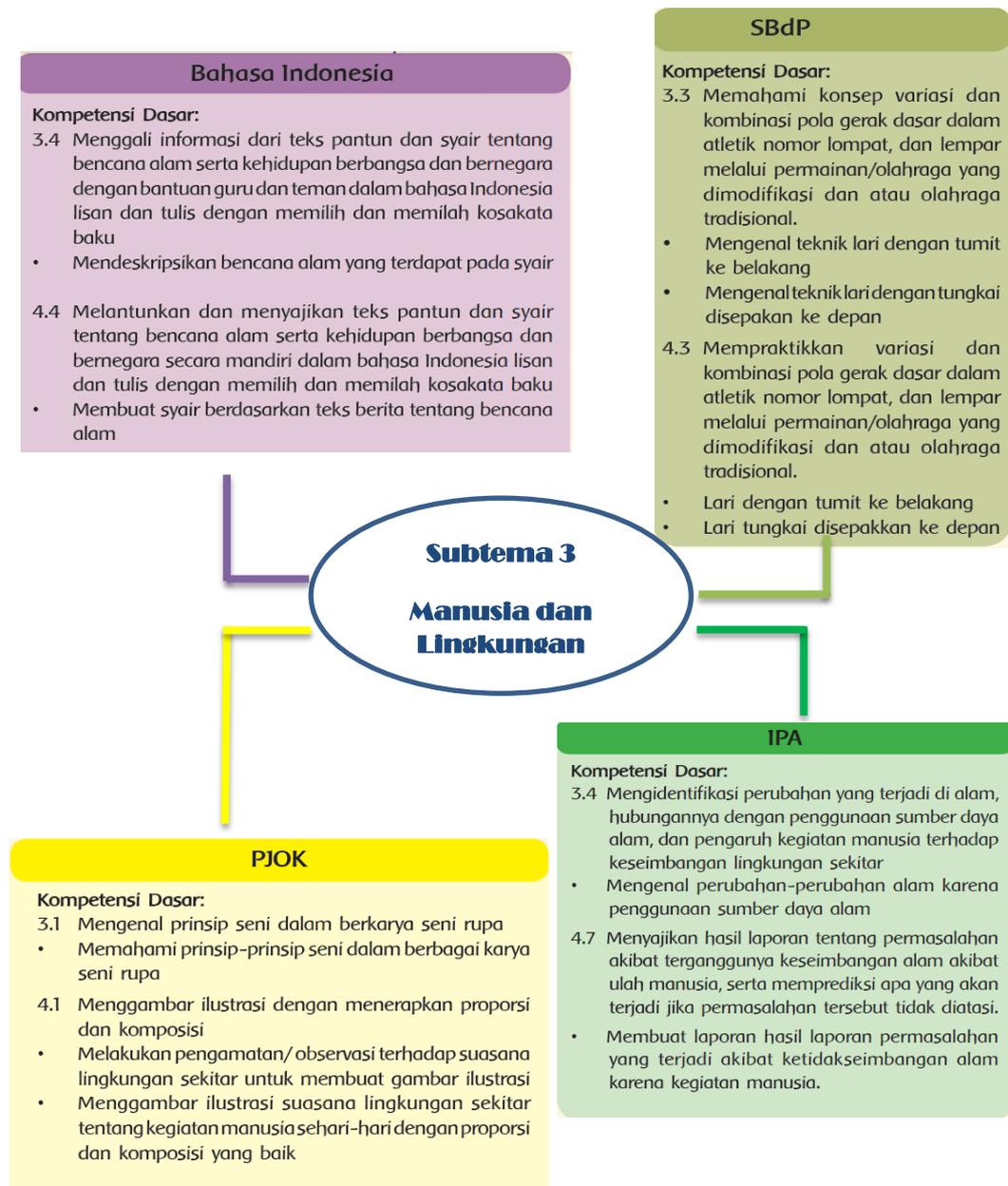
Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 1



Gambar 2.5

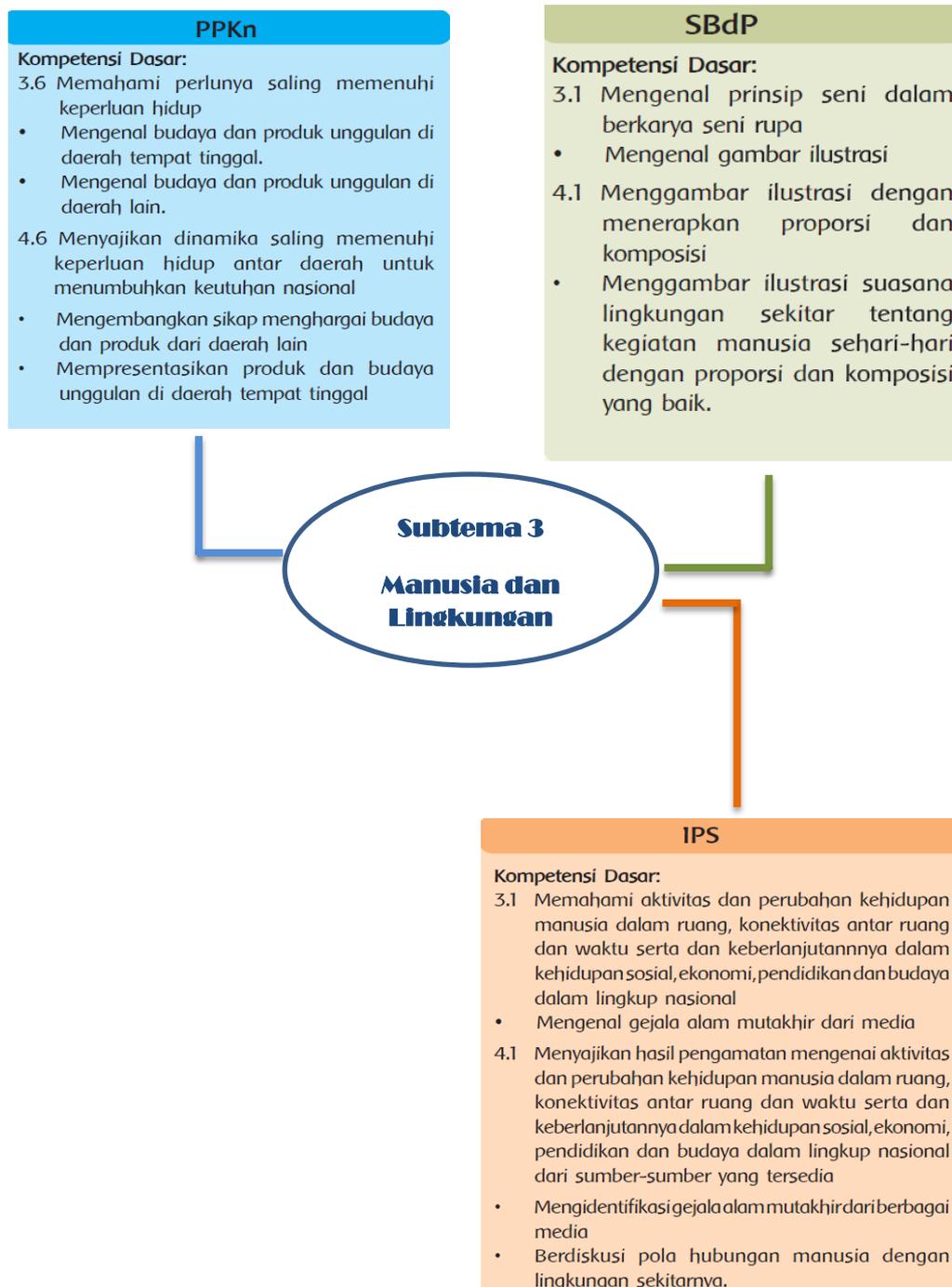
**Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4
Pembelajaran 4**

Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 1



Gambar 2.6
Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4
Pembelajaran 5

Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 1



Gambar 2.7

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

Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas V Tema 1

2. Karakteristik Materi

Karakteristik subtema Manusia dan Lingkungan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

a. Sifat Materi

Sifat materi pada subtema Manusia dan Lingkungan bersifat konkret, karena materi yang ada di dalam subtema Manusia dan Lingkungan dapat dikaitkan dengan kebiasaan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta menggunakan bahan ajar gambar-gambar dalam mempelajari materi ini.

b. Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Menurut Hamalik dan 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 siswa yang diharapkan setelah pembelajaran dilihat dari 3 aspek, sebagai berikut:

- 1) Aspek Kognitif yang diharapkan melalui pembelajaran pada subtema manusia dan lingkungan adalah siswa mampu memahami setiap materi-materi yang terdapat dalam setiap pembelajaran.
- 2) Aspek Afektif yang diharapkan adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran subtema manusia dan lingkungan.
- 3) Aspek psikomotor yang diharapkan yaitu siswa mampu memecahkan setiap permasalahan yang dimunculkan dalam setiap pembelajaran.

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.

Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV, proses pembelajaran saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu:

- 1) Mengamati
- 2) Menanya
- 3) Mengumpulkan informasi/eksperimen
- 4) Mengasosiasikan/mengolah informasi
- 5) Mengkomunikasikan

3. Bahan dan Media Ajar

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 Manusia dan Lingkungan dengan model *Problem Based Learning* maka media ajar yang sesuai yaitu menggunakan gambar dan teks bacaan. 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”.

4. 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

5. Sistem Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis perubahan perilaku pada Subtema Manusia dan Lingkungan menggunakan dua jenis penilaian yaitu tes dan non tes. Adapun alat evaluasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Sistem Evaluasi Kognitif

Sistem Evaluasi yang dimaksud adalah berupa tes untuk menentukan atau mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Penilaian 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 pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 2) *Posttest*, adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pengajaran selesai. *Posttest* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman diajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk dijadikan sebagai pembeda dengan pemahaman konsep awal siswa yang diperoleh pada *pretest* sebelumnya memiliki peningkatan pemahaman ataupun tidak.

b. Sistem Evaluasi Afektif

Sistem Evaluasi yang digunakan untuk mengukur Aspek Afektif dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi berupa rubrik penilaian motivasi belajar siswa.

c. Sistem Evaluasi Psikomotor

Sistem Evaluasi yang digunakan untuk mengukur Aspek Psikomotor dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi Aktivitas siswa yang berisikan indikator-indikator yang mencakup kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran.

C. 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:

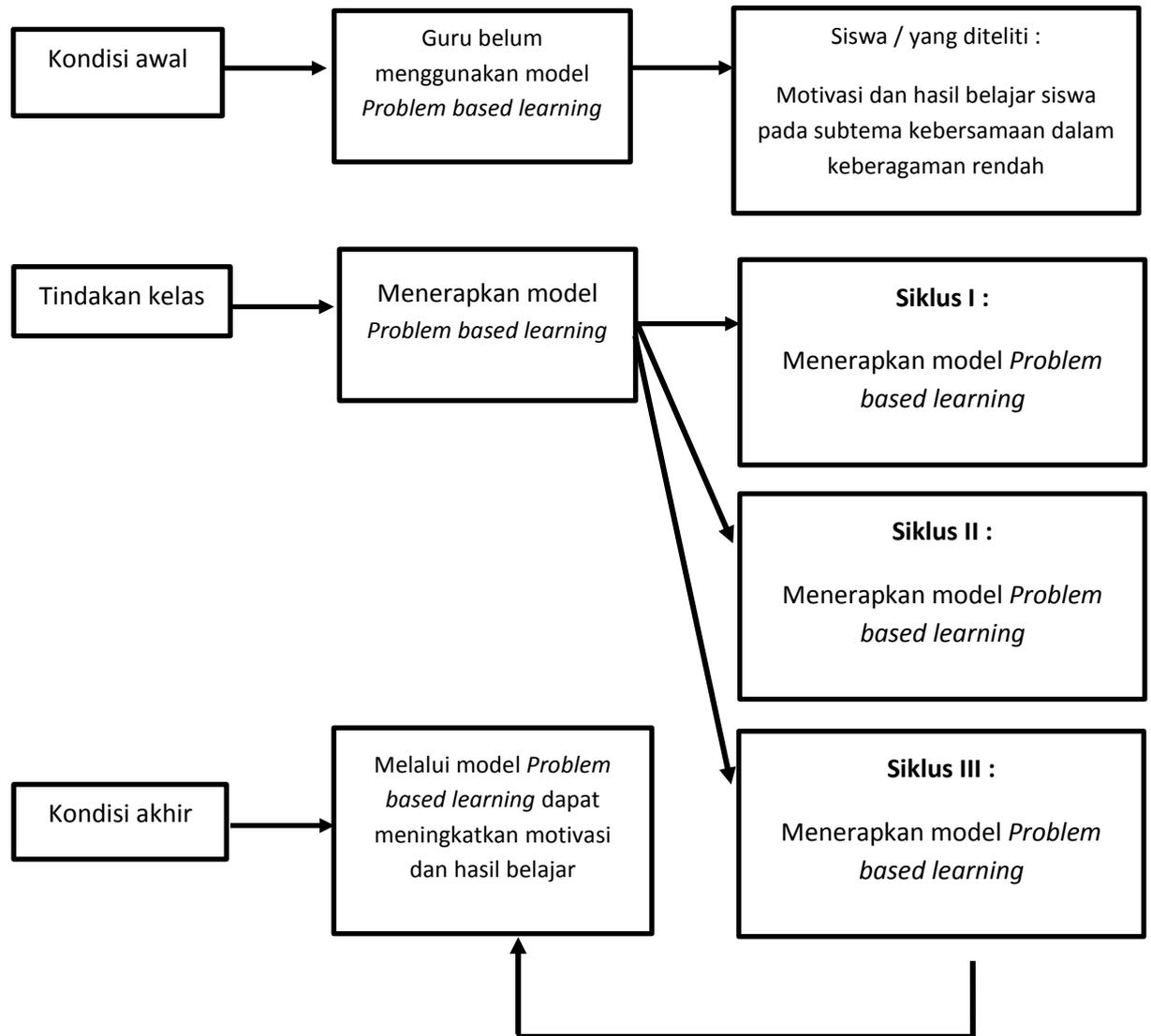
Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap - tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

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 motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari kegiatan siklus I, siklus II, dan III diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Kondisi akhir diduga melalui model *Problem Based*

Learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada subtema Manusia dan Lingkungan.

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



Gambar 2.8

Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Suci Nur Oktaviani (2017, hlm. 56)

D. Asumsi dan Hipotesis Tindakan

1. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan alasan 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 Tindakan

Hipotesis adalah kesimpulan awal dari sebuah penelitian, yang belum teruji kebenarannya (perkiraan) dan untuk membuktikan kebenarannya maka dilakukanlah penelitian. Adapun hipotesis tindakan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun sesuai dengan Permendikbud 103/2014 (proses pembelajaran) Pada subtema Manusia dan Lingkungan maka motivasi dan hasil belajar akan meningkat.
- b) Jika subtema Manusia dan Lingkungan dilaksanakan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sesuai dengan sintaks pembelajarannya maka motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 235 Lengkong Kecil pada subtema Manusia dan Lingkungan meningkat.
- c) Penerapan model *Problem Based Learning* pada subtema Manusia dan Lingkungan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 235 Lengkong Kecil.