

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Pada dasarnya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu agar guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, dan bermakna bagi kehidupan siswa, dengan bimbingan guru siswa bisa mendapat kesempatan untuk mengembangkan potensinya sendiri dan kecakapan dalam berkelompok.

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Definisi *Problem Based Learning*

Hamruni dalam Suyadi (2013, hlm. 129) menyatakan bahwa “*problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya”.

Suryani (2015, hlm. 14) menjelaskan tentang definisi metode pembelajaran *Problem based learning*,

Problem based learning adalah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu menyelesaikan suatu masalah yang diberikan guru mengenai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, selain itu siswa juga diharapkan untuk berpikir kritis agar mendapatkan wawasan atau pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Wina Sanjaya dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 27) menyatakan bahwa “*Problem Based Learning* merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah”, Daryanto dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 27) menjelaskan tentang definisi metode pembelajaran *Problem based learning*,

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Permasalahan ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa

ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah yang diberikan kepada siswa, sebelum mempelajari konsep atau materi yang berkenaan pada permasalahan yang harus dipecahkan.

Penjelasan masalah sebagai ciri-ciri *Problem Based Learning* dijelaskan oleh Boud, Felletti dan Fogarty dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 29) menyatakan bahwa Problem Based Learning merupakan suatu pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured* atau *open-ended* melalui stimulus dalam belajar. Pendapat lain dikemukakan Tan dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 29) menyatakan bahwa, *Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Arend dalam Trianto (2007, hlm 19) menyatakan bahwa "*Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya".

Barrows dan Kelson dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 30) menyatakan bahwa, "*Problem Based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut keterampilan berpartisipasi dalam tim. Proses pemecahan masalah dilakukan kolaborasi dan disesuaikan dengan kehidupan". Sejalan dengan pendapat Duch dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 30) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada tantangan belajar untuk belajar. Siswa aktif bekerja sama di dalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan dunia nyata.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu model yang menghadapkan siswa pada permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata yang dipecahkan melalui langkah sistematis dan ilmiah yang dilakukan secara mandiri melalui kerjasama di dalam kelompok . masalah bersifat terbuka dan menjadi titik tolak pembelajaran yang menantang bagi siswa itu sendiri

b. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning memiliki tujuan yang diharapkan tercapai dalam pembelajaran, Daryyanto dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 30) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai, diantara tujuan *Problem Based Learning* adalah 1) ketarampilan berpikir dan memecahkan masalah yakni *Problem Based Learning* ditunjukkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, 2) belajar pengarahannya sendiri (*self directing learning*), *Problem Based Learning* berpusat pada siswa, sehingga siswa harus menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan darimana informasi harus diperoleh, di bawah bimbingan guru, 3) pemodelan peranan orang dewasa yakni *Problem Based Learning* menjadi penengah antara pembelajaran di sekolah formal dengan aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan, antara lain a) *Problem Based Learning* mendorong kerja sama menyelesaikan tugas, b) *Problem Based Learning* memiliki elemen-elemen magang yang mendorong pengamatan dan dialog dengan siswa lain sehingga secara bertahap siswa dapat memiliki peran yang dapat diamati tersebut, dan c) *Problem Based Learning* melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata.

Wina Sanjaya dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm 30) mengatakan tujuan lain yang ingin dicapai model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis analitis, sistematis, dan logis untuk meneukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Ibrahim dalam Rusman (2011, hlm. 242) mengatakan tujuan *Problem Based Learning* yaitu 1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, 2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui partisipasi dalam pengalaman nyata, 3) menjadi para siswa yang otonom.

Berdasarkan konsep yang telah dijelaskan di atas mengenai tujuan *Problem Based Learning* maka tujuan *Problem Based Learning* yang sesuai untuk anak Sekolah Dasar (SD) antara lain: 1) melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, 2)

membantu siswa untuk mampu mengarahkan diri, dan 3) membekali siswa untuk mampu memecahkan masalah khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki karakteristik sehingga memiliki perbedaan dengan model pembelajaran yang lain. Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya: 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah, 2) memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa, 3) mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan disiplin ilmu, 4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar, 5) menggunakan kelompok kecil, dan 6) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Rusmono (2009, hlm. 22) karakteristik model pembelajaran *Problem based learning* antara lain adalah 1) masalah digunakan sebagai awal pembelajaran, b) masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata, c) masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru, d) sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*), e) memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, dan f) pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bisa bekerja secara individu dan kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*), dan melakukan persentasi.

Tan dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm 32) menyatakan karakteristik yang terdapat pada model pembelajaran *Problem Based Learning* yakni 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 persepsi majemuk (*multiple perspective*), 4) masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru. 5) sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*), 6) memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, 7) pembelajarannya kolaboratif,

komunikatif, dan kooperatif yang dilakukan secara berkelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*) dan melakukan persentasi.

Baron dan Evi Tri Wulandari (2015, hlm. 34) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yaitu: 1) menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, 2) pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah, 3) tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, 4) guru berperan sebagai fasilitator, masalah yang digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir, dan menarik.

Yatim Riyanto (2010, hlm 290) menyatakan karakteristik *Problem Based Learning* 1) ide pokok di baik *Problem Based Learning* adalah titik awal pembelajaran sebaiknya masalah, 2) sifat model *Problem Based Learning* berpusat pada siswa dan menekankan pembelajaran mandiri, yang indikasinya adalah melalui kegiatan siswa di dalam pembelajaran, yakni dihadapkan pada masalah yang memuat sejumlah konsep dan isu, diberi kewenangan dan bertanggung jawab yang cukup untuk menentukan pilihan tentang topik atau isu yang akan dipelajari, analisis kebutuhan (*need assesment*) dilakukan secara individual, dilakukan seleksi terhadap sumber belajar yang akan digunakan, hasil sintesis atau investigasi yang dilakukan siswa disajikan kepada pihak lain, partisipasi di dalam evaluasi diri merupakan perilaku *self directed learning* yang diharapkan ditunjukkan untuk kelompok kecil.

Berdasarkan pendapat di atas , maka dapat disimpulkan karakteristik Problem Based Learning yakni, 1) dimulai dengan masalah yang bersifat nyata, 2) mengutamakan belajar mandiri, 3) memiliki sumber belajar yang bervariasi, 4) berpusat pada siswa, 5) bersifat ilmiah, 6) dilakukan secara berkelompok.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based learning*

Problem Based Learning (PBL) akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Pemelajar pun harus sudah memahami prosesnya. Suryani (2015, hlm. 16) dalam pengelolaan metode pembelajaran *Problem Based learning* ada beberapa langkah-langkah pengelolaannya, yaitu: 1) mengorientasikan siswa pada masalah, 2) mengorganisasikan siswa agar belajar, 3) memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok, 4) mengembangkan dan

menyajikan hasil kerja, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah. Adapun gambaran rinci langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Prosedur Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Langkah	Kegiatan guru
Orientasi masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menginformasikan tujuan pembelajaran 2. Menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka 3. Mengarahkan kepada pertanyaan dan masalah 4. Mendorong siswa mendeskripsikan ide-ide secara terbuka
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu siswa dalam menemukan konsep berdasarkan masalah 2. Mendorong keterbukaan, proses-proses demokrasi, dan cara belajar siswa aktif 3. Menguji pemahaman siswa atas konsep yang ditemukan
Membantu menyelidiki secara mandiri dan kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberik kemudahan pengerjaan siswa dalam mengerjakan/menyelesaikan masalah 2. Mendorong kerja sama dan mengerjakan tugas-tugas 3. Mendorong diskusi dan dialog dengan teman 4. Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah 5. Membantu siswa dalam mencari solusi
Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membimbing siswa dalam mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) 2. Membantu siswa dalam menyajikan hasil kerja
Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu siswa mengkaji ulang hasil pemecahan masalah 2. Memotivasi siswa agar terlibat dalam pemecahan masalah 3. Mengevaluasi materi yang telah di berikan

Sumber: Suryani (2015, hlm. 17)

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dirumuskan oleh Dewey dalam Wina Sanjaya (2008, hlm. 217) yaitu: 1) merumuskan masalah, yaitu siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan, 2) menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang, 3) merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, 4) mengumpulkan data,

yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, 5) pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan, dan 6) merumuskan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Fogarty dalam Evi Tri Wulandari (2015, hlm 37) merumus langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu 1) menemukan masalah, 2) mengidentifikasi masalah, 3) mengumpulkan fakta-fakta, 4) menyusun dugaan sementara, 5) menyolediki, 6) menyempurnakan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, 8) menguji solusi permasalahan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Problem based learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru memotivasi siswa dan merangsang peserta didik untuk aktif dalam belajar dengan cara diberikan suatu masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan peserta didik yang lain dengan cara dibuat kelompok kecil, kemudian diminta untuk mencari fakta atau solusi yang berhubungan dengan permasalahan. Kemudian peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah terlebih dahulu agar nantinya peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan tersebut
3. Penyelesaian masalah tersebut dapat dicari dengan cara mencari data ataupun informasi dari sumber-sumber tertentu misalnya mencari data melalui kunjungan ke perpustakaan atau melakukan wawancara kepada seseorang yang dianggap bebarbenar mengetahui apa yang terkait dengan permasalahan yang ada
4. Peserta didik mencari solusi bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut dari informasi yang mereka dapatkan.

e. Keunggulan dan Kelamahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, Sama halnya dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, Suryani (2015, hlm. 15) menejaskan tentang keunggulan dari model Pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu:

- 1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran ia yang menemukan konsep tersebut
- 2) Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menurut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi
- 3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna
- 4) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini bisa meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajarinya
- 5) Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap sosial yang positif dengan siswa lainnya
- 6) Pengondisian siswa Dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan
- 7) *Problem Based Learning* diyakini pula dapat menumbuh kembangkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir disetiap langkah menuntut adanya aktivitas siswa.

Yatim Riyanto (2010, hlm. 286) menyatakan kelebihan dari model *Problem Based Learning* antara lain: a) siswa diperlakukan sebagai pribadi yang dewasa, perlakuan ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah, b) siswa dapat belajar, mengingat, menerapkan, dan melanjutkan proses belajar secara mandiri, prinsip-prinsip “membelajarkan” seperti ini tidak bisa dilayani melalui pembelajaran tradisional yang banyak menekankan pada kemampuan menghafal.

Arends dalam Yatim Riyanto (2010, hlm. 287) yang menyatakan enam keunggulan pembelajaran berbasis masalah yakni: (1) siswa lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, (2) menuntut

keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan masalah, (3) pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna, (4) siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah yang dikaji merupakan masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata, (5) menjadikan siswa lebih mandiri dan lebih dewasa, termotivasi, mampu memberi aspirasi, dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif diantara siswa, dan (6) pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi, baik dengan guru maupun dengan teman akan memudahkan siswa untuk mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan pemaparan mengenai keunggulan PBL, maka dapat disimpulkan bahwa: (a) PBL mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dalam suasana menyenangkan, (b) mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, (c) mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata, dan (d) mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri.

Dibalik keunggulan tentunya akan ada kelemahan. *Problem Based Learning* selain memiliki keunggulan yang banyak, namun satu sisi *Problem Based Learning* memiliki kelemahan, Sanjaya (2008, hlm. 221) mengungkapkan kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu antara lain 1) manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencoba; 2) keberhasilan PBL memerlukan waktu untuk persiapan; dan 3) tahap pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Sedangkan menurut Thobroni dan Arif (2011, hlm.350) mengungkapkan bahwa kelemahan *Problem Based Learning* yaitu: 1) memerlukan waktu yang banyak; 2) tidak bisa digunakan dikelas-kelas rendah; dan 3) tidak semua peserta didik terampil bertanya.

2. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Dimiyati (2006, hlm. 44) mengatakan, “siswa merupakan makhluk yang aktif. Siswa memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu, memiliki kemauan dan keinginan”. Belajar pada hakekatnya adalah proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan untuk merubah suatu perilaku, terjadi kegiatan merespon terhadap setiap proses pembelajaran. Siswa yang belajar tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain, belajar hanya akan terjadi apabila seorang siswa aktif mengalami sendiri.

Dimiyati (2006, hlm. 51) mengatakan, “belajar aktif merupakan langkah pembelajaran yang menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif dalam memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah hasil belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional”.

Pat Hollingsworth dalam Pratiwi (2013, hlm. 22) menjelaskan tentang keaktifan siswa, sebagai berikut:

belajar secara aktif terjadi ketika siswa terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif akan muncul ketika siswa bersemangat dan siap secara mental. Siswa yang aktif dalam pembelajarannya akan memperoleh pengetahuan yang akan selalu diingat oleh siswa, Karena pada dasarnya pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang dialami langsung oleh siswa itu sendiri.

Martinis Yamin dalam Pratiwi (2013, hlm. 22) mengatakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan masalah-masala dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam mengajar dapat menginovasikan pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran.

Sriyono, dkk dalam Syafaruddin (2005, hlm. 213) menyatakan bahwa “keaktifan siswa adalah pada waktu guru mengajar, guru harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif, jasmani maupun rohani. Belajar aktif ditunjukkan dengan adanya ketertiban intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar”.

Syaiful Bahri Djamarah (2010, hlm. 362) mengatakan bahwa, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengemukakan pendapat dan idenya, melakukan eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama di dalam kelompok. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan lingkungan dan kelompoknya, sebagai media untuk mengembangkan kemampuannya

Peran seorang guru akan memberikan jaminan kepada setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan di dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang diberikan oleh guru hendaknya akan dapat menuntut siswa untuk selalu aktif mencari, memperoleh, dan dapat mengolah apa yang telah diperoleh dari hasil belajarnya.

Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru dapat melakukan perilaku-perilaku antara lain 1) menggunakan metode dan media pembelajaran, 2) memberikan tugas secara individual atau kelompok, 3) membentuk kelompok-kelompok kecil dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berexperimen dengan pengetahuan yang siswa miliki, 3) memberikan tugas mempelajari/membaca bahan pelajaran dalam buku pelajaran, atau menyuruh siswa untuk mencatat hal-hal yang kurang jelas, dan 4) mengadakan tanya jawab dan diskusi

Dengan demikian dapat dilihat bahwa untuk menimbulkan keaktifan siswa terdapat berbagai macam dan bervariasi. Guru juga harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keaktifan siswa selama proses pembelajarannya dalam mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran seperti yang sudah disebutkan di atas dapat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran tentang Keanekaragaman Budaya Bangsa.

b. Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Djojo Suradisastra dalam Pratiwi (2013, hlm. 23) menjelaskan tentang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran,

Sifat siswa yang paling menonjol adalah gerak perbuatannya. Bagi siswa gerak merupakan penyaluran tenaga yang tersimpan dalam dirinya. Siswa-siswa di sekolah dasar mempunyai kecenderungan banyak bergerak. Begitu pula untuk siswa kelas tinggi, mereka juga masih sangat menyukai gerak. Gerak fisik merupakan salah satu pertanda adanya keaktifan. Gerak fisik yang berlangsung dalam pembelajaran merupakan gerak fisik yang disertai pemikiran-pemikiran mengenai kegiatankegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa yang memberikan hasil memuaskan bagi siswa akan berdampak positif bagi siswa dalam belajarnya.

Dalam melaksanakan keaktifan pada subtema Kaenekaragaman Budaya Bangsaku dapat dilakukan dengan menyelesaikan tugas dengan membaca langsung bahan yang aktual, mengamati, mengolah informasi, dan dapat juga dilakukan dengan proses pemecahan masalah. Dengan melakukan kegiatan melalui sebuah diskusi dalam pembelajaran juga merupakan sarana untuk dapat mengembangkan aktivitas siswa.

Nana Sudjana dalam Pratiwi (2013, hlm. 24) Keaktifan siswa pada proses pembelajaran dapat dilihat melalui 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami permasalahan persoalan yang dihadapi, 4) berusaha mencari informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, dan 7) melatih diri dalam memecahkan dan menerapkan apa saja yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya

Mc Keachie dalam Yamin (2013, hlm. 77) terdapat 6 aspek terjadinya keaktifan siswa, yaitu 1) partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan belajar, 2) tekanan pada aspek afektif dalam belajar, 3) partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa, 4) kekompakan kelas sebagai kelompok belajar, dan 5) kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran

Dari beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian yang akan dilakukan, sikap-sikap keaktifan siswa akan ditekankan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat penelitian berlangsung. Hal ini dikarenakan indikator-indikator yang sudah disebutkan dalam teori tidak semuanya dapat dilaksanakan dalam pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga peneliti hanya mengambil beberapa indikator yang terdapat dalam teori yang dirasa akan lebih tepat dan sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian, yaitu:

1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

Dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat pada aspek ini adalah lebih ditekankan pada “perhatian” siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Bagaimana penerimaan dan cara siswa dalam menerima dan mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

2) Terlibat Dalam Pemecahan Masalah

Dalam kegiatan pembelajaran pada aspek ini ditekankan pada “pemecahan masalah”. Yang diamati dalam pemecahan masalah ini adalah bagaimana cara siswa dalam menyelesaikan atau memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran.

3) Melaksanakan Diskusi Kelompok

Dalam kegiatan pembelajaran pada aspek ini ditekankan pada “kerja sama”. Yang diamati dalam aspek ini adalah bagaimana siswa dalam berdiskusi dengan teman kelompoknya dan keaktifan siswa dalam menjawab tugas kelompoknya.

4) Kebebasan Belajar Yang Diberikan Kepada Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran pada aspek ini, pengamatan ditekankan pada “mengungkapkan gagasan”. Pengamatan dapat dilihat dengan bagaimana keberanian siswa dalam merespon/menjawab pertanyaan dari guru dan mengungkapkan pendapat.

5) Tekanan pada aspek afektif

Dalam aspek kognitif terdapat 5 kategori dalam ranah afektif yaitu a) receiving (Penerimaan), artinya pengamatan dalam penelitian ini ditekankan pada penerimaan siswa dalam menerima pelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku , b) responding (Partisipasi), artinya pengamatan dalam penelitian ini ditekankan pada keaktifan siswa dalam kelompok pada kegiatan pembelajaran, c) valuing (Nilai) artinya pengamatan dalam penelitian ini ditekankan pada bagaimana siswa dapat menghargai pendapat teman, d) organisasi, artinya pengamatan dalam penelitian ini ditekankan pada kedisiplinan siswa, ketepatan waktu saat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, dan e) karakteristik nilai, dimana pengamatan dalam penelitian ini ditekankan pada kepercayaan diri siswa, dan mau terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pengertian Hasil Belajar

Semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda adalah merupakan hasil belajar. Akibatnya ini dapat berupa akibat yang sengaja dirancang, karena itu ia merupakan akibat yang diinginkan dan bisa berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan metode pengajaran tertentu.

Gagne dan Briggs dalam Sholikhah (2014, hlm. 38) mengatakan, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Sedangkan, Sumkmandinata dalam Widiningtias (2013, hlm. 31) mengatakan, “hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari prilakunya, baik dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik”.

Snelbeker dalam Rusmono (2009, hlm 8) mengatakan, “perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Bloom dalam Rusmono (2009, hlm. 8) menjelaskan tentang hasil belajar sebagai berikut,

hasil belajar merupakan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa setelah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Berdasarkan beberapa pandangan dari berbagai ahli yang dikemukakan di atas bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman-pengalaman belajarnya yang diwujudkan berupa perubahan tingkah laku baik segi kognitif, afektif maupun psikomotorik pada pokok bahasan subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Berikut ini adalah penjelasan tentang ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengelolaan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Anderson dan Kratwohl dalam Rusmono (2009, hlm.8) menyebutkan ranah kognitif dari taksonomi Bloom terbagi menjadi 2 dimensi, yaitu pertama dimensi proses kognitif terdiri atas enam tingkatan, yaitu: a) C1 (ingatan/pengetahuan) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, b) C2 (pemahaman) adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu diketahui diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri, c) C3 (penerapan) adalah kesanggupan seseorang untuk ide-ide umum, tata cara, atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumusan, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang konkret, d) C4 (analisis) adalah kemampuan seseorang berpikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur, e) C5 (sintesis) adalah kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, dan f) C6

(evaluasi) adalah kemampuan tertinggi dalam ranah kognitif Bloom, kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai, dan ide atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai dan ide yang tepat sesuai dengan kriteria yang ada, yang kedua ada dimensi pengetahuan.

Dimensi pengetahuan terdiri dari empat tingkatan, yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan meta-kognitif. yaitu

- 1) Pengetahuan faktual merupakan terdiri atas elemen-elemen mendasar yang digunakan pakar dalam mengkomunikasikan disiplin ilmunya, memahami, dan mengorganisasikannya secara sistematis.
- 2) Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan tentang kategori-kategori dan klasifikasi-kalsifikasi serta hubungan di antara keduanya.
- 3) Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu, mungkin menyelesaikan latihan-latihan yang rutin untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Pengetahuan meta-kognitif merupakan pengetahuan mengenai pengertian umum dan kesadaran akan pengetahuan mengenai pengertian seseorang.

b. Ranah Afektif

Ranah efektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakteristik diri. Krathwohl, Bloom, dan Masia dalam Widiningtias (2013, hlm.19) membagi ranah afketif menjadi lima jenjang, yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapan (*respons*), penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan penjatidirian (*characterization*).

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Hasan dalam Widiningtias (2013, hlm. 20) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam bagian, yaitu persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulau suatu gerakan baru), gerakan terbimbing (meniru gerakan yang sudah

dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan mengkombinasikan gerakan baru yang orisinal atau asli).

Penelitian ini membahas hasil belajar yang dibatasi pada aspek kognitif saja. Hasil yang telah dicapai siswa dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar pada aspek kognitif digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi atau bahan ajar yang telah diajarkan.

Penyusunan soal dalam penelitian ini mengacu pada tingkatan berpikir Bloom yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, sintesis serta mengevaluasi. Namun dalam penelitian ini penyusunan soal dibatasi sampai soal C4 atau menganalisis.

4. Pengembangan Materi Bahan Ajar

Penjelasan teori ini terdiri dari uraian tentang: a) kedalaman dan keluasan materi bahan ajar, b) karakteristik materi ajar, c) bahan dan media ajar, d) strategi pembelajaran, dan e) sistem evaluasi.

a. Kedalaman dan Keluasan Materi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu bahan ajar hendaknya disusun agar siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga mencapai kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam menentukan cakupan dan ruang lingkup materi bahan ajar harus diperhatikan apakah berupa aspek kognitif, (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik, karena ketika sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran maka masing-masing jenis uraian materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

Selain memperhatikan jenis materi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut kedalaman dan keluasan materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan kedalam suatu materi pembelajaran.

Kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sebagai contoh fotosintesis dapat diajarkan di SD, SMP, dan SMA, juga di perguruan tinggi, namun keluasan dan kedalaman pada setiap jenjang pendidikan tersebut akan berbeda-beda. Perbedaan dari keluasan dan kedalaman materi yaitu, keluasan menunjukkan banyaknya materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi merupakan rincian materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Keluasan materi pada tema Indahnnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV yaitu peta budaya, sudut, pancasila, bunyi, perambatan bunyi, dan segi banyak. Kedalaman materi peta budaya meliputi mengidentifikasi peta budaya dan menemukan informasi dalam teks bacaan sebanyak-banyaknya dalam membuat kesimpulan. Kedalaman materi sudut meliputi identifikasi perbedaan antara 2 rumah adat dalam menentukan bentuk sudut pada bagian-bagian tertentu dari kedua rumah adat tersebut, memahami jenis-jenis sudut melalui identifikasi gambar sudut tersebut serta mengukur sudut menggunakan busur derajat. Kedalaman materi pancasila meliputi memaknai manfaat permainan tradisional sebagai cerminan sikap sila-sila dalam pancasila. Kedalaman materi bunyi meliputi mengenal berbagai macam alat musik tradisional setiap daerah dan memahami konsep bunyi. Kedalaman materi perambatan bunyi meliputi melakukan percobaan sederhana tentang perambatan bunyi untuk memahami konsep perambatan bunyi. Kedalaman materi segi banyak meliputi mengidentifikasi bacaan serta gambar jam gadang untuk menemukan konsep tentang segi banyak.

b. Karakteristik Materi

Pada saat merencanakan pelaksanaan pembelajaran tentunya guru menyiapkan bahan ajar apa saja yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar. Adapun karakteristik bahan ajar yang harus diketahui adalah sebagai berikut:

1) Abstrak dan Konkrit

Berdasarkan kedalaman dan keluasan materi, sifat materi pembelajaran tematik tentang Keberagaman Budaya Bangsaku dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada penelitian ini bersifat konkret (nyata). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia konkret adalah sesuatu yang nyata, dapat dirasakan, dan dilihat dengan indra berwujud.

Materi ini bersifat nyata atau konkret karena dalam pengajaran pula berada pada lingkungan nyata peserta didik, yang dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mempelajari materi yang diberikan. Mengajarkan materi anak usia sekolah dasar tanpa adanya benda yang konkret atau tanpa adanya benda yang nyata akan terasa sangat sulit, ini dikarenakan anak usia sekolah dasar masih berpikir secara konkret, oleh karena itu dalam mengajarkan keberagaman budaya bangsaku harus mengaitkan pembelajaran dengan permasalahan nyata (*real world*) yang ada di kehidupan sehari-hari siswa. pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* memungkinkan siswa merasakan secara langsung permasalahan yang terjadi. Melatih siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah tersebut, belajar secara mandiri, dan menuntut keterampilan berpartisipasi dalam tim. Selama proses pembelajaran siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran, begitu juga dengan meningkatkan prestasi belajar siswa, karena siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pengetahuan dan menemukan konsep materi yang diberikan.

2) Perubahan Prilaku Hasil Belajar

Perubahan prilaku hasil belajar terdiri dari 3 aspek yang harus dikuasai siswa setelah pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari tumbuhnya ketiga aspek tersebut barulah siswa dapat dikatakan mencapai tujuan dari belajar.

Belajar kognitif merupakan belajar yang berkaitan dengan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Pada dasarnya kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan

menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri perubahan hasil belajar afektif akan tampak pada siswa dalam tingkah laku yang mencakup a) penerimaan, b) tanggapan, c) penghargaan, d) pengorganisasian, dan e) karakteristik.

Ranah psikomotor merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut, meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial.

Perubahan perilaku hasil belajar dapat berbentuk: (1) informasi in verbal yang merupakan penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama suatu benda, definisi, dan sebagainya. (2) kecakapan intelektual merupakan keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya simbol-simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan, memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan, dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah. (3) Strategi kognitif merupakan kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran. (4) sikap merupakan hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran dan kesiapan untuk

bertindak. (5) kecakapan motorik merupakan hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

c. Bahan dan Media Ajar

Bahan ajar merupakan materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan, bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan, maka di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

Bahan ajar haruslah memuat seluruh bagian-bagiannya dalam satu buku secara utuh untuk memudahkan pembaca mempelajari bahan ajar tersebut, bahan ajar yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain dan tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar yang lain, artinya sebuah bahan ajar dapat digunakan sendiri tanpa bergantung dengan bahan ajar lain.

Bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dan setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan siswa dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Jadi bahan ajar hendaknya selayaknya hadir untuk memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi dengan sejelas-jelasnya.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran, karena media pembelajaran mempunyai nilai praktis berupa kemampuan memberikan pengalaman visual kepada siswa untuk memotivasi siswa dalam belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Media pembelajaran yang digunakan sangat haruslah variatif, memancing siswa untuk berpikir kritis dan mandiri dalam belajar.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata atau lisan belaka), penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan buku teks dan media gambar yang berkaitan dengan permasalahan yang diberikan kepada siswa. media gambar dan buku teks sangat membantu siswa dalam menganalisis, mengumpulkan informasi, berhipotesa, menyajikan hasil kerja siswa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, dengan strategi pembelajaran berbasis masalah ini akan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah

e. Sistem Evaluasi

Sistem evaluasi yang tepat sangat membantu guru dalam mengukur kemampuan dan pemahaman siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Setiap pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa harus dinilai sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Sistem evaluasi yang digunakan yaitu dengan *pretest* dan *posttest*, *pretest* digunakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa, setelah siswa melakukan *pretest* siswa diberikan materi, kemudian *posttest* diberikan dengan memberikan soal-soal dalam bentuk pilihan banyak dan esai sebagai bentuk pengukuran pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan,

B. Kerangka Pemikiran

Keaktifan dan hasil belajar rendah disebabkan proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan *teacher centered*, menempatkan guru sebagai pusat belajar, penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Ada beberapa materi dalam subtema Keberagaman Budaya Bangsa yang memiliki tingkat keabstrakan yang tinggi. Jika guru masih menggunakan pembelajaran *teacher centered* siswa akan mengalami kebosanan dan kesalahan persepsi makna yang disampaikan oleh guru.

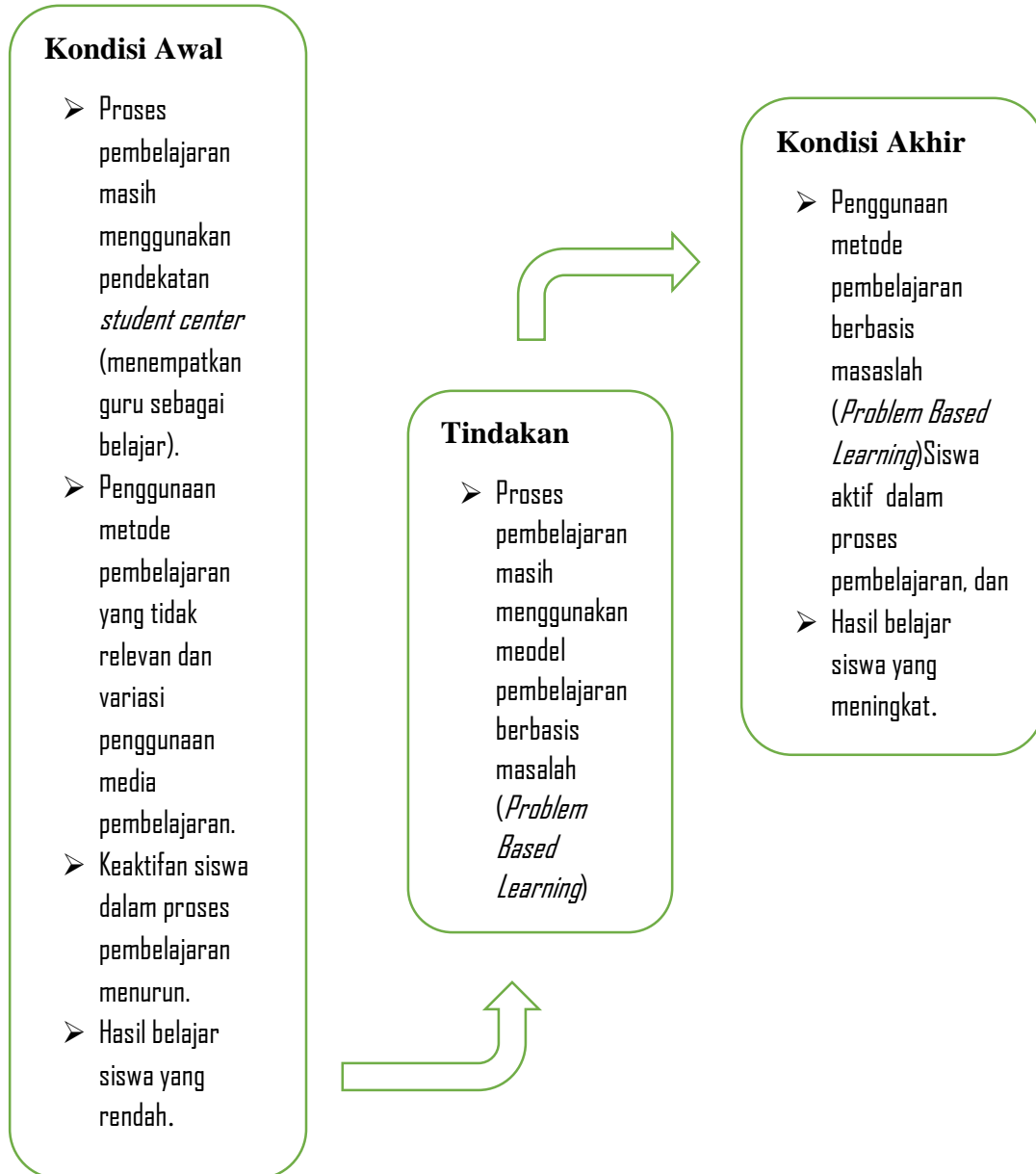
Tidak hanya itu saja siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, siswa hanya menunggu informasi materi yang diberikan guru, tanpa diberi kesempatan untuk mengembangkan dan mencari informasi tersebut. Oleh karena itu perlu adanya solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang relevan, sehingga siswa tidak bosan dan justru akan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena metode tersebut memberikan kemungkinan kepada siswa untuk belajar sistematis, efisien, dan efektif.

Sehubungan dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV yang masih pada tahap berpikir operasional konkret, penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran akan membuat siswa tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran di kelas, metode dan media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan berbagai hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada subtema Keanekaragaman Budaya Bangsaku.

Bagan 2.1

Bagan Kerangka Pemikiran



C. Asumsi

Metode pembelajaran yang kurang relevan, menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan kurang dalam partisipasi belajar. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga menjadi titik awal berhasilnya pembelajaran. Pembelajaran akan berhasil bila siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar pasti terdapat kelemahan yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar. diantaranya yaitu :

1. Kurangnya respon siswa terhadap penjelasan guru, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan dan asik berbicara dengan temannya sendiri.
2. Pengguna media pembelajaran yang tidak optimal, hal ini terlihat siswa hanya melakukan tanya jawab secara verbal dengan guru tanpa adanya media.
3. Suasana belajar yang kurang menarik membuat siswa tidak mempunyai semangat untuk belajar. hal ini ditandai dengan siswa yang sibuk bermain dengan teman sehingga fokus siswa menjadi terbagi.
4. Metode pembelajaran yang dipakai tidak optimal ini ditandai dengan kejenuhan siswa belajar, dikarenakan guru tidak variatif dalam memilih metode belajar yang tepat.

Dari pemahaman diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi di kelas akan mengganggu tercapai tujuan pembelajaran, keaktifan siswa akan menurun sehingga hasil belajar rendah.

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berikut ini adalah contoh hasil penelitian lain yang relevan, yang telah digunakan sehingga dapat membuat proses pembelajaran aktif dan hasil belajar siswa meningkat, sebagai berikut:

1. Susilawati (125060267) dari Universitas Pasundan dalam penelitiannya tentang upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tentang Perkembangan Teknologi Produksi di kelas IV SDN Gemuruh 02 Kota Bandung. Kesimpulan hasil penelitian ini, berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, didapat data bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I presentase peningkatan keaktifan siswa yang diperoleh sebesar 47%, sedangkan pada siklus II presentase peningkatan keaktifan siswa diperoleh 85,25%, terjadi peningkatan sebesar 38,25% sehingga termasuk ke dalam kategori baik. Pada siklus I presentase peningkatan hasil belajar yang diperoleh sebesar 45,9%, sedangkan pada siklus II presentase peningkatan hasil belajar diperoleh 83,6% , terjadi peningkatan sebesar 37,7% sehingga termasuk ke dalam kategori baik. Presentase peningkatan keaktifan dan hasil belajar ini menunjukkan bahwa setiap siklusnya selalu ada perubahan pada siswa yang meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran tentang perkembangan teknologi produksi.
2. Ikhsan Kuswandi (105060051) dari Universitas Pasundan dalam penelitiannya tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran tematik tema indah nya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV SDN Ciranjang 01 Kec. Pasirjambu, Kab. Bandung. Kesimpulan dari penelitian ini, Penelitian ini menggunakan dua siklus dimana tiap siklusnya terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data yaitu lembar observasi, dan lembar test. Perencanaan dengan menggunakan model problem based learning ini menekankan pada pola interaksi dan kreativitas siswa dalam kelompok sehingga mereka dapat saling membantu dalam memahami materi pembelajaran, memecahkan suatu masalah dan menyelesaikan proyek. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang memuaskan, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dari pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil posttest dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I pembelajaran 1 meningkat menjadi 88,57% dan pembelajaran 2 meningkat menjadi 45,71% pada siklus 1 kemudian meningkat lagi menjadi 91,14% pada siklus 2. Dengan demikian, penggunaan model problem based learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsa pada Pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.