

BAB II

KAJIAN TEORI DAN RANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan guru dan siswa yang disebut dengan belajar. Pada dasarnya, dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar sering kali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar dalam pengertian lain yakni proses perubahan perilaku seseorang. Seperti James (Djamarah, Syaiful, Psikologi Belajar, Rineka Cipta, 1999) yang menuliskan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Akan tetapi dari pengertian belajar tersebut tidak semua proses dalam hidup manusia yang mengalami perubahan dapat dikatakan belajar, seperti halnya pertumbuhan fisik seseorang yang mengalami perubahan tidak termasuk dalam kategori belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan manusia sebagai jalan untuk memperoleh perubahan kearah lebih baik dari yang tidak tahu menjadi tahu dari yang tidak bisa menjadi bisa dan seterusnya. Seperti yang dikemukakan Drs. Slameto (Dajmarah, Syaiful, Psikologo belajar, Rineka Cipta, 1999) (dalam http://effendimth.blogspot.com/2012/09/pengertian_belajar-menurut-para-ahli.html). (diakses pada tanggal 11 mei 2017, jam 13.00 WIB)

Bower dan Hilgard (1981) dalam Rudi Susilana (2000, hlm. 18) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai usaha memperoleh dan mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan. Schwartz (1972) juga menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap, yang tidak berhubungan dengan kematangan, efek obat-obatan, atau keadaan fisiologis, melainkan merupakan hasil pengalaman dan seringkali dipengaruhi oleh latihan.

Dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Kemampuan orang untuk belajar menjadi ciri penting yang membedakan jenisnya dari jenis makhluk yang lain (Gredler, 1994 hlm. 1)

Dari beberapa definisi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik yang didapat dari pengalaman yang menyangkut beberapa aspek kecerdasan manusia yakni kognitif, afektif, dan psikomotor

b. Ciri- ciri Belajar

Jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2002:15-16) sebagai berikut :

- a) Perubahan yang terjadi secara sadar
Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurangkurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
Dalam perbuatan belajar, perubahan selalu bertambah dan tertuju memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usah belajar dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
Perubahan bersifat sementara yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti berkeringat, keluar air mata, menangis dan sebagainya. Perubahan terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.
- e) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku
Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.

c. Jenis – jenis Belajar

Benyamin Bloom (1956) adating domain belajar sebagai berikut:

- a. *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif) : Perilaku yang merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa contoh termasuk kawasan kognitif diantaranya menyebutkan, menguraikan, menggambarkan, menjabarkan, dan menjelaskan.
- b. *Affective Domain* (kawasan afektif) : Perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan beraksi didalam lingkungan tertentu.
- c. *Psikomotor Domain* (kawasan psikomotor) : Perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Domain ini berbentuk gerakan tubuh seperti berlari, melompat, berputar, berjalan, melempar, dan memukul.

d. Prinsip- 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.

e. Faktor- faktor yang mempengaruhi Proses belajar

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal ini meliputi:

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini ada dua macam yaitu :

(a) Keadaan jasmani.

Keadaan ini sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan dampak positif terhadap kegiatan belajar.

(b) Keadaan fungsi fisiologis.

Selama proses belajar berlangsung peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar terutama panca indra.

2) Faktor psikologis

Keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah sebagai berikut:

- (a) Kecerdasan/intelegensi siswa merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi seorang individu, semakin besar peluang individu meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar.

- (b) Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat.
- (c) Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- (d) Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya.
- (e) Bakat adalah kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar akan berhasil.

b) Faktor Eksternal

1) Lingkungan sosial

- (a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar siswa.
- (b) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa.
- (c) Lingkungan sosial keluarga, hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah :

- (a) Lingkungan alamiah, kondisi udara yang segar dan suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah merupakan faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa. Bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung proses belajar siswa akan terhambat.
- (b) Faktor instrumental, perangkat belajar yang dapat digolongkan 2 macam yaitu : Pertama, *hardware* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga. Kedua, *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan, buku panduan, silabi dan sebagainya.
- (c) Faktor materi pelajaran, faktor yang hendak disesuaikan dengan usai perkembangan siswa dengan metode mengajar guru disesuaikan dengan kondisi siswa.

f. Tujuan Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan bloom dkk yang dikutip Harjono (!997) sebagai berikut:

1. Indikator Aspek Kognitif
 - a. Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari
 - b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan.
 - c. Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata.
 - d. Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan mengguraikan mengidentifikasi dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antarbagian guna membangun suatu keseluruhan.
 - e. Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan dan sebagainya.
 - f. Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu
2. Indikator Aspek Afektif
 - a. Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk penerimaan memperhatikan pada suatu perangsang.
 - b. Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberikan tanggapan, secara sukarela.
 - c. Penghargaan (*valuing*), ketanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
 - d. Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai.
 - e. Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

3. Indikator Aspek Psikomotor

Indikator aspek psikomotor (Samson 1974) mencakup:

- a. Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- b. Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan.
- c. Repon terbimbing (*guide respons*) yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerakan.
- d. Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau didopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- e. Respon yang kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f. Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikannya dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- g. Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* yang berasal dari kata belajar atau *to learn*. Pembelajaran menggambarkan proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi transaksional antara guru dan siswa dimana dalam proses tersebut bersifat timbal balik, proses transaksional juga terjadi antara siswa dengan siswa. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan Hamalik (1994 hlm.69) bahwa pembelajaran adalah prosedur dan metode yang ditempuh oleh pengajar

untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan Mohammad Surya (2003 hlm. 11) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. 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 Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974) sebagai berikut::

- 1) Respons baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respons yang benar dari siswa, siswa harus aktif membuat respons, tidak hanya duduk, diam, dan mendengarkan saja.
- 2) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda – tanda di lingkungan siswa. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sebelum pelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat lagi. Selain itu, penggunaan berbagai metode dan media agar mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda – tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan hal yang menyenangkan. Implikasinya adalah pemberian isi pembelajaran yang berguna pada siswa di dunia luar ruangan kelas dan memberikan balikan (*feedback*) berupa penghargaan terhadap keberhasilan siswa.

- 4) Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda – tanda yang terbatas akan ditransfer pada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar kepada siswa yang melibatkan tanda – tanda atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata. Selain itu, penyajian isi pembelajaran perlu diperkaya dengan penggunaan berbagai contoh penerapan apa yang telah dipelajarinya. Penyajian isi pembelajaran perlu menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar, diagram, film, rekaman audio/video, komputer, serta berbagai metode dalam pembelajaran seperti simulasi, dan bermain peran.
- 5) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Implikasinya adalah perlu digunakan secara luas bukan saja contoh positif, melainkan juga contoh yang negatif.
- 6) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran, antara lain dengan menunjukkan apa yang akan dikuasai siswa setelah selesai proses belajar, bagaimana menggunakan apa yang dikuasainya dalam kehidupan sehari – hari, bagaimana prosedur yang harus diikuti atau kegiatan yang harus dilakukan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran.
- 7) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa. Implikasinya adalah guru harus menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil, disertai latihan dan balikan terhadap hasilnya.
- 8) Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi kompleks kepada siswa, seperti model, realita, film, program video, komputer, dan drama.
- 9) Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Eggan dan Kauchak (1998) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu :

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

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

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran yaitu adanya struktur dalam pengajaran, memiliki suatu pedoman yang dimana nantinya akan dijadikan suatu kegiatan pembelajaran. Dengan adanya ciri-ciri model pembelajaran ini guru akan mengetahui mana yang akan disebut model pembelajaran. Model pembelajaran itu sendiri mempunyai sintak-sintak pembelajaran di dalamnya dan sintak-sintak itu akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

d. Jenis-Jenis Pembelajaran

Dari aspek pembelajaran yang dicapai, dapat dibedakan jenis-jenisnya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran keterampilan
- 2) Pembelajaran sikap
- 3) Pembelajaran pengetahuan, dan sebagainya.

Gagne membagi pembelajaran menjadi delapan jenis mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, yaitu :

- 1) *Signal Learning* (Pembelajaran melalui isyarat)
- 2) *Stimulus response learning* (Pembelajaran rangsangan tindak balas)
- 3) *Chaining learning* (Pembelajaran melalui perantaraan)
- 4) *Verbal association learning* (Pembelajaran melalui perkaitan verbal)
- 5) *Discrimination learning* (Pembelajaran dengan membedakan)
- 6) *Concept learning* (Pembelajaran konsep)
- 7) *Rule learning* (Pembelajaran menurut aturan)
- 8) *Problem solving learning* (Pembelajaran melalui penyelesaian masalah)

e. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan

siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

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

- 1) Siswa
Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- 2) Guru
Menurut UU NO 14 tahun 2005 pasal 1 ayat 1, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.
- 3) Tujuan
Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotor, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Isi pelajaran
Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- 5) Metode pembelajaran
Menurut Tukiran Taniredja (2011, hlm. 1) metode pembelajaran adalah Seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.
- 6) Media
Menurut Criticos dalam Daryanto (2011, hlm. 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.
- 7) Evaluasi
Menurut Mehrens & Lehmann dalam Ngalim Purwanto (2009, hlm. 3) evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan.

f. Tujuan Pembelajaran

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa, “Tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu”.

Menurut Kemp (1977) dan David E.Kapel (1981) mengatakan bahwa, “Tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang

dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”.

Adapun menurut Oemar Hamalik (2005) mengatakan, “Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran”.

Dalam Permendiknas RI No 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses menyatakan bahwa :

Tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik – topik, mengalokasi waktu, petunjuk dalam memilih alat – alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tujuan tersebut dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam implementasinya mengenal banyak istilah yang menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Selain itu, begitu banyak model maupun metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Menurut Yamin (2013: hlm 17) model pembelajaran adalah contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran.

Sumantri (2015: hlm 37) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Lebih lanjut, menurut Joyce (dalam Trianto, 2009: hlm 22) model pembelajaran adalah suatu perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau

pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain lain.

Berdasarkan berberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Menurut (Nurhadi, 2004 hlm 109) menyatakan bahwa :

“suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.”

Menurut (Tan 2009, hlm 232 menyatakan bahwa:

“Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.”

Dalam pembelajaran *Problem Based Learning*, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan kemampuan memecahkan masalah ditentukan oleh siswa sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat (Margetson, 1994, hlm 230) yang menyatakan bahwa, “ apa yang ditemukan, jalan, atau proses semata-mata ditemukan oleh siswa sendiri serta membantu meningkatkan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, kritis, dan belajar aktif

Berdasarkan para ahli dapat disimpulkan bahwa Model *problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran pendekatan yang inovatif di gunakan pada saat proses pembelajaran karena model ini dapat menekankan belajar yang kontekstual melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan pada siswa tidak hanya pada guru supaya siswa dapat berfikir kritis, memecahkan masalah secara berkelompok sehingga siswa dapat bekerja sama dengan siswa yang lainnya. disini guru memberikan

kegiatan tugas-tugas baik individu ataupun kelompok dan juga memberi kesempatan kepada peserta didik bekerja secara otonom untuk mengetahui pengetahuan mereka sendiri sehingga terdapat hasil belajar yang ingin di capai.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran, memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain. PBL merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleks yang ada.

Seperti yang diungkapkan Gijbelc (dalam Yamin, 2013: hlm 64) karakteristik model PBL yaitu:

- 1) Pembelajaran dimulai dengan mengangkat suatu permasalahan atau suatu pertanyaan yang nantinya menjadi *focal poin* untuk keperluan usaha-usaha investigasi siswa.
- 2) Siswa memiliki tanggung jawab utama dalam menyelidiki masalah-masalah dan memburu pertanyaan-pertanyaan.
- 3) Guru dalam pembelajaran PBL berperan sebagai fasilitator.

Karakteristik teori model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut, menurut (Tan, 2009, hlm 232) menyatakan bahwa:

1. Permasalahan, menentang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar dan bidang baru dalam belajar,
2. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar,
3. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif,
4. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
5. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar,
6. PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai karakteristik model *Problem Based Learning*, maka penulis menyimpulkan bahwa pada dasarnya karakteristik model *Problem Based Learning* ini lebih menekankan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk

membangun pengetahuan dan pemahaman baru serta kemampuan dalam memecahkan masalah yang didasari pada pengalaman nyata dan mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar. Sehingga, siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru atau siswa lainnya.

d. Ciri-ciri Model *Problem Based Learning*

Adapun ciri-ciri model pembelajaran *problem based learning* menurut Ibrahim dan Nur (2000) adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah. *Problem based learning* mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman keseharian peserta didik.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu. Masalah dan solusi pemecahan masalah yang diusulkan tidak hanya ditinjau dari satu disiplin ilmu (biologi/kesehatan), tetapi dapat ditinjau dari berbagai disiplin ilmu. Misalnya ekonomi, sosiologi, geografi, politik, dan hukum.
- 3) Penyelidikan autentik itu *problem based learning* mengharuskan peserta didik melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi, maupun eksperimen. Dalam hal ini, siswa bisa mengumpulkan informasi dari beragam sumber pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan sekaligus mengembangkan hipotesis terhadap penyelesaian masalah yang dikemukakan.
- 4) Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya. *Problem based learning* menuntut peserta didik menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak (poster, puisi, laporan, gambar dan lain-lain) guna menjelaskan atau mewakili penyelesaian masalah yang ditemukan, kemudian memamerkan produk tersebut.
- 5) Kerja sama dalam model pembelajaran *problem based learning* dicirikan oleh peserta didik yang bekerja sama secara berpasangan maupun dalam kelompok kecil guna memberikan motivasi sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir melalui tukar pendapat serta berbagai penemuan. (Sitiatava Rizema Putra, 2013:73)

e. Langkah-langkah Model *Problem Based learning*

Dalam menerapkan model *Problem Based learning* guru berperan penting sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa

sesuai dengan tujuan. Selain itu, dalam mengaplikasikan model ini menurut (Sardirman 2005, hlm 145) diperlukan pula langkah terencana menerapkannya mulai dari langkah persiapan hingga pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

<http://www.infoduniapendidikan.com/2015/06/pengertian-dan-langkah-model-pembelajaran-problem-based-learning.html> sumber yang di akses dari halaman web tanggal 10 mei 2017 pukul 20.43 WIB

1. Orientasi siswa kepada masalah

Kegiatan yang pertama dilakukan dalam model ini adalah dijelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru, selanjutnya disampaikan penjelasan terkait logistik yang dibutuhkan, diajukan suatu masalah yang harus dipecahkan siswa, memotivasi para siswa agar dapat terlibat secara langsung untuk melakukan aktivitas pemecahan masalah yang menjadi pilihannya.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru dapat melakukan perannya untuk membantu siswa dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang terkait dengan masalah yang disajikan.

3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Guru melakukan usaha untuk mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi yang relevan, mendorong siswa untuk melaksanakan eksperimen dan untuk mendapatkan pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu para siswa-siswinya dalam melakukan perencanaan dan penyiapan karya yang sesuai misalnya video atau model serta guru membantu para siswa untuk berbagi tugas antara anggota dalam kelompoknya

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu para siswa dalam melakukan refleksi ataupun evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam setiap proses yang mereka gunakan.

Tabel 2.1
Sintaks atau Langkah-Langkah PBL

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan saran atas logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk membagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Sumber. Nur.2011

f. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Proses pembelajaran di dalam kelas tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai sehingga dalam proses pembelajaran siswa memperoleh sesuatu dari apa yang mereka pelajari. Yamin (2013: hlm 63-64) menyatakan bahwa tujuan model *Problem Based Learning* adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan fleksibel yang dapat diterapkan dalam situasi yang berlawanan dengan *inter knowledge*.

Tujuan PBL adalah kemampuan untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan *alternative* pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah (Sanjaya, 2013: hlm 216). Sedangkan Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2014: hlm 242) mengemukakan tujuan model PBL secara lebih rinci yaitu:

- (a) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah;
- (b) belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata, dan
- (c) menjadi para siswa yang otonom atau mandiri.

Berdasarkan penjelasan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan PBL adalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata, dan menjadi siswa yang otonom atau mandiri.

g. Kelebihan model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan metode tersebut menurut (Mustaji, 2005 hlm 33) memaparkan beberapa kelebihan metode pemecahan masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut
- b. Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berfikir pembelajaran yang lebih tinggi.
- c. Pengetahuan tertanam berdasarkan skematayang dimiliki pembelajar sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- d. Pembelajar dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah-masalah yang di selesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterkaitan pembelajar terhadap bahan yang dipelajari.
- e. Menjadikan pembelajar lebih mandiri dan lebih dewasa, mampu memberikan aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif dinatara pembelajar.
- f. Pengkondisian pembelajaran dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya sehingga pencapaian ketuntasan belajar pembelajaran dapat diharapkan.

Menurut (Howey, 2001 hlm 69) memaparkan kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah, menurut cara atau gaya belajar individu masing-masing. Dengan cara mengetahui gaya belajar masing-masing individu, kita diharapkan dapat membantu menyesuaikan dengan pendekatan yang kita pakai dalam pembelajaran.
- b. Pengembangan keterampilan berfikir kritis (*critical thinking skills*).
- c. Peserta didik dilatih untuk mengembangkan cara-cara menemukan (*discovery*), bertanya (*questioning*), mengungkapkan (*articulating*), menjelaskan atau mendeskripsikan (*describing*) mempertimbangkan atau membuat pertimbangan (*considering*), dan membuat keputusan (*decision-making*).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai metode ini sebagai berikut:

1. Membantu siswa memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukannya konsep tersebut, serta melibatkan secara aktif memecahkan masalah
2. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki pembelajar sehingga pembelajaran lebih bermakna dan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata.
3. Menimbulkan rasa senang disaat pembelajaran, sebab terjadi pengembangan keterampilan berfikir kritis pada saat pembelajaran berlangsung.

h. Kekurangan Model *Problem based Learning*

Menurut (Warsono dan Hariyanto, 2012, hlm 152) kekurangan *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut :

- a. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah
- b. Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang.
- c. Aktivitas siswa di luar sekolah sulit dipantau.

Menurut (Rusman, 2010 hlm 238) kelebihan PBL adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama.
- b. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan belajar terutama membuat soal.

Berdasarkan penjelasan tersebut menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga mempunyai beberapa kelemahan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan belajar untuk memecahkan masalah dalam sebuah pembelajaran. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.

i. Peran Guru dalam Model PBL

Seorang guru dalam model PBL harus mengetahui apa peranannya, mengingat model PBL menuntut siswa untuk mengevaluasi secara kritis dan berpikir berdayaguna. Peran guru dalam model PBL berbeda dengan peran guru di dalam kelas. Peran guru dalam model PBL menurut Rusman (2014: hlm 234) antara lain:

- 1) Menyiapkan perangkat berpikir siswa
Menyiapkan perangkat berpikir siswa bertujuan agar siswa benarbenar siap untuk mengikuti pembelajaran dengan model PBL. Seperti, membantu siswa mengubah cara berpikirnya, menyiapkan siswa untuk pembaruan dan kesulitan yang akan menghadang, membantu siswa merasa memiliki masalah, dan mengkomunikasikan tujuan, hasil, dan harapan.
- 2) Menekankan belajar kooperatif
Dalam prosesnya, model PBL berbentuk *inquiry* yang bersifat kolaboratif dan belajar. Seperti yang diungkapkan Bray, dkk. (dalam Rusman, 2014: hlm 235) inkuiri kolaboratif sebagai proses dimana orang melakukan refleksi dan kegiatan secara berulangulang, mereka bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan penting. Sehingga siswa dapat memahami bahwa bekerja dalam tim itu penting untuk mengembangkan proses kognitif.
- 3) Memfasilitasi pembelajaran kelompok kecil dalam model PBL Belajar dalam bentuk kelompok lebih mudah dilakukan, karena dengan jumlah anggota kelompok yang sedikit akan lebih mudah

mengontrolnya. Sehingga guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut untuk menyatukan ide.

4) Melaksanakan PBL

Dalam pelaksanaannya guru harus dapat mengatur lingkungan belajar yang mendorong dan melibatkan siswa dalam masalah. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses inkuiri kolaboratif dan belajar siswa.

Peranan guru dalam proses pembelajaran model PBL menurut Kemendikbud (2014: hlm 27) antara lain:

- 1) *Asking about thinking* (bertanya tentang pemikiran).
- 2) Memonitor pembelajaran.
- 3) *Probbing* (menantang siswa untuk berpikir).
- 4) Mengatur dinamika kelompok.
- 5) Menjaga keberlangsungan proses.

Berdasarkan teori di atas peneliti menggunakan peranan guru dalam proses pembelajaran model PBL yang di ungkapkan Rusman antara lain:

1) 7 Menyiapkan perangkat berpikir siswa

Menyiapkan perangkat berpikir siswa bertujuan agar siswa benar-benar siap untuk mengikuti pembelajaran dengan model PBL. Seperti, membantu siswa mengubah cara berpikirnya, menyiapkan siswa untuk pembaruan dan kesulitan yang akan menghadang, membantu siswa merasa memiliki masalah, dan mengkomunikasikan tujuan, hasil, dan harapan.

2) Menekankan belajar kooperatif

Dalam prosesnya, model PBL berbentuk *inquiry* yang bersifat kolaboratif dan belajar. Seperti yang diungkapkan Bray, dkk (dalam Rusman, 2014: 235) inkuiri kolaboratif sebagai proses dimana orang melakukan refleksi dan kegiatan secara berulang-ulang, mereka bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan penting. Sehingga siswa dapat memahami bahwa bekerja dalam tim itu penting untuk mengembangkan proses kognitif.

3) Memfasilitasi pembelajaran kelompok kecil dalam model PBL

Belajar dalam bentuk kelompok lebih mudah dilakukan, karena dengan jumlah anggota kelompok yang sedikit akan lebih mudah mengontrolnya. Sehingga guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut untuk menyatukan ide.

4) Melaksanakan PBL

Dalam pelaksanaannya guru harus dapat mengatur lingkungan belajar yang mendorong dan melibatkan siswa dalam masalah. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses inkuiri kolaboratif dan belajar siswa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana Nana (2013 hlm. 3) Hasil Siswa pada hakikatnya adalah perubahan adalah perubahan tingkah laku, mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan hasil yang utama dan paling penting, hal ini berarti keberhasilan tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Menurut Gagne dalam Sudjana Nana (2013 : hlm 22) Membagi lima kategori hasil belajar yakni : 1) Informasi Verbal; 2) Keterampilan intelektual; 3) Strategi kognitif ; Sikap, dan; 4) Keterampilan motorik.

Menurut Sudjana Nana (2013 hlm. 61) Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar . Hal ini dapat dilihat dalam hal : 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya 3) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. 4) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan *internal* dan *eksternal*. Lingkungan *internal* terdiri dari faktor biologis diantaranya, kondisi fisik dan kesehatan fisik. Dan Faktor Psikologis diantaranya intelegensi, kemampuan, bakat, daya ingat, dan konsentrasi .

b. Macam – Macam Hasil Belajar

Hasil belajarsebagaimana dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya sebagai berikut.

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut bloom (1979: hlm 89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut bloom ini adalah seberapa menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh manasiswa dap memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atauobservasi langsung yang ia lakukan.

Adapun menurut Carin dan sund (1980: hlm 285), pemahaman adalah suatu preoses yang terdiri tujuh tahapan keampuan yaitu:

- a) *Translate major ideas into own words.*
- b) *Inteerpret the relationship among major ideas.*
- c) *Extrapolate or go beyond data to implication of major ideas.*
- d) *Apply their knowledge and understanding to the sulition of new problems in new situation*
- e) *Analyze or break an idea intoits part and show that they understand their relationship.*
- f) *Synthesize or put elements together to from a new pattern and produce a unique communication,plan, or set of abstract relation*
- g) *Evaluate or make judgments based upon evidance.*

Dari definisi yang diberikan oleh Carin dan Sund diatas dapat dipahami bahwa pemahaman dapat dikatagorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteriasebagai berikut:

- a) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Selain itu, bagi mereka yang telah memahami itu tersebut, maka ia akan mampu memberikan interpretasi atau menafsirkansecara luas sesuai dengan keadaan yang ada disekitarnya, ia akan mampu menghubungkan dengan kondisi yangadasaat ini dan yang akan datang.

- b) Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.
- c) Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.
- d) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti, menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Dorothy J. Skeel dalam Nursid Sumaatmaja (2005:2-3), konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian, jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian.

Orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pengalaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa objek konkret ataupun gagasan yang abstrak. Dalam hubungannya dengan studi sosial, konsep didefinisikan oleh James G. Womack (1970: hlm 30) sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat. Pemahaman dan penggunaan konsep yang tepat bergantung pada penguasaan sifat yang melekat tadi, pengertian umum kata yang bersangkutan. Konsep memiliki pengertian denotatif dan konotatif.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan

dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel (2007: hlm 540) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan intruksional telah tercapai semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa.

Berdasarkan pandangan Winkel ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan intruksional (pembelajaran) yang telah dirancang gurusebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam test, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya test diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (1993: hlm 77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai hasil tertentu, termasuk kreatifitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreatifitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang study yang bersangkutan.

Indrawati (1993: hlm 3) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotor) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi).

Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

Selanjutnya, Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberi penjelasan, atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkat yaitu: keterampilan proses tingkat dasar (meliputi: observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi dan *inference*), dan keterampilan proses terpadu (meliputi: menentukan variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan dan melakukan eksperimen).

3. Sikap

Menurut Lange dalam Azwar (1998: hlm 3), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompatan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Untuk menjelaskan lebih lanjut ketiga aspek tersebut, Bany dan Johnson dalam Yousda dan Arifin (1993: hlm 68) mengungkapkan berbagai model yang dapat mencakup ketiga aspek tersebut, yaitu:

- a) Teknik pelaporan diri sendiri (*self-reporttechnique*). Teknik pelaporan diri berbentuk respons seseorang terhadap jumlah pertanyaan. Respon ini mungkin berupa “ya” atau “tidak”, atau mungkin pula dinyatakan dalam bentuk skala yang menunjukkan derajat respons negatif atau positif terhadap perangsang yang bersangkutan dengan suatu objek sikap.
- b) Observasi terhadap perilaku yang tampak (*observation of behavior*). Dengan model seperti ini, sikap ditafsirkan dari perilaku seseorang yang tampak, dengan memperhatikan tiga dimensi, yaitu arah perilaku (positif atau negatif), kadar atau derajat tersebut yang memperlihatkan kontinuitas dari lemah, sedang, kuat, dan kuatsekali, dan intensitas atau kekuatan sikap tersebut untuk menentukan kemunculan dalam perilaku.
- c) Sikap yang disimpulkan dari perilaku orang yang bersangkutan, dalam hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan dan tanda-tanda non verbal seperti gerakan muka atau badan seseorang.

Sementara menurut Sardiman (1996: hlm 275), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. sikap menunjuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada banyak faktor untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dengan cara memilih media dan model pembelajaran yang baik. dengan cara memilih media dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Pemberian materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa dapat menjadi faktor yang utama dalam mempengaruhi hasil belajar . dengan demikian sebenarnya ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari luar siswa (*ekstrinsik*) Seperti model, media atau cara guru mengajar dan faktor dari diri siswa itu sendiri seperti adanya motivasi belajar yang tinggi yang menghasilkan hasil belajar yang baik.

Menurut teori gestalt, belajar merupakan suatu proses pengembangan. Artinya bahwa secara kodrat jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama* siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. *Kedua* lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (2007: hlm 158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi maupun eksternal. Secara perinci, uraian melalui faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor yang bersal dari luar diri siswa yang memngaruhi hasil belajar siswa. Keluarga yang ekonominya kekurangan, pertengkaran suami istri,perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

menurut Slameto (2006: hlm 3), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah

faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor intern, meliputi:

a) Faktor jasmani

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor-faktor diatas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor diatas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

d. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

a) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.

b) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

- c) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- d) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- e) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

3) Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.

Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

5. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingintahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (samana, dkk 2012: hlm 104). Rasa ingintahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Rasa ingin tahu (mustari 2011: hlm 103) yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apayang dipelajarinya dilihat dan di dengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan. Kurositas atau rasa ingin tahu (mustari 2011: hlm 104) adalah emosi yang dihubungkan dengan prilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

Karakter individu secara psikologis dimaknai sebagai hasil keterpaduan dari empat bagian yakni oleh hati, oleh pikir, olahraga, olah rasa dan karsa. (samani, dkk, 2012:hlm 24) oleh hati oleh perasaan, sikap, dan keyakinan atau kemauan. Olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif dan inovatif. Olahraga berkenaan dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi dan penciptaan aktivitas baru disertai seportivitas.

Olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan, motivasi dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, citra dan penciptaan kebaruan. Rasa ingin tahu merupakan karakter yang bersumber dari olah pikir (samani, dkk, 2012: hlm 25). Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian disekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa untuk mempelajarinya lebih dalam. Hal yang menarik sangat sangat

banyak di dunia ini, tetapi seringkali rasa ingin tahu yang rendah menyebabkan mereka melewatkan hal-hal yang menarik tersebut untuk dipelajari.

Dengan adanya rasa ingin tahu dapat mengatasi rasa bosan siswa untuk belajar. Jika jiwa siswa dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan suatu hal maka siswa akan rela dan antusias untuk mempelajarinya. Sehingga, menjadikan rasa ingin tahu dalam diri siswa perlu dibangun dan dikembangkan. Pengertian rasa ingin tahu dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa atau kehendak yang ada dalam diri manusia yang mendorong atau yang memotivasi manusia tersebut untuk berkeinginan mengetahui hal-hal yang baru, memperdalam dan memperluas pengetahuan yang dimiliki dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

b. Rasa Ingin Tahu Wujud Karakter Bangsa

Rasa ingin tahu merupakan salah satu bagian dari 18 nilai karakter bangsa yang terkandung dalam pendidikan karakter yang di dalamnya terkandung pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Nilai karakter tersebut merupakan sejumlah nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik pusat kurikulum (Samani, dkk 212: hlm 52) nilai-nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Rasa ingin tahu menjadi salah satu bagian dari nilai-nilai karakter bangsa yang perlu untuk dikembangkan dalam proses pendidikan karakter

Karakter yang kuat adalah sandangan fundamental yang memberikan kemampuan kepada populasi manusia untuk hidup bersama dalam kedamaian serta membentuk dunia yang dipenuhi dengan kebaikan dan kebajikan, yang bebas dari kekerasan dan tindakan-tindakan tidak bermoral (samani, dkk 2012: hlm 41) dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Individu yg berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusan.

Pendidik karakter dalam pengertian yang sederhana (samani, dkk, 2012: hlm 43) adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarinya. Pendidikan karakter telah menjadi sebuah pergerakan pendidikan yang mendukung pengembangan sosial. Pengembangan emosional dan pengembangan etika pada siswa.

Pendidikan karakter merupakan upaya proaktif yang dilakukan oleh sekolah maupun pemerintah untuk membantu siswa mengembangkan inti pokok dan nilai-nilai etika dan nilai-nilai kinerja, seperti kepedulian, kejujuran, kerajinan, *fairness*, keuletan dan ketabahan (*fortitude*) tanggung jawab, menghargai diri sendiri dan orang lain. Jadi, pendidikan karakter (samani, dkk 2012: hlm 45-46) adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Pendidikan karakter (azzet, 2011: hlm 38) adalah upaya yang harus dirancang dan dilakukan secara sistematis dalam rangka memberikan bantuan kepada anak didik untuk memahami nilai-nilai perilaku manusia

yang berhubungan dengan Tuhan Yang Mahakuasa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan bangsa dan negara. pemahaman anak didik terhadap nilai-nilai tersebut hendaknya tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap, perkataan, dan perbuatan. Berdasarkan norma-norma agama, hukum, etika, tata karma, budaya, maupun adat istiadat yang diatur.

Pendidikan karakter (samani, dkk, 2012: hlm 9) berfungsi untuk (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik (2) berpikiran baik, dan multikutur, (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Tujuan pendidikan karakter (muslich, 2011: hlm 81) adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu dan seimbang. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi. Serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pengertian rasa ingin tahu berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan kemampuan bawaan makhluk hidup, mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Mengembangkan rasa ingin tahu akan membentuk watak setiap siswa menjadi pribadi yang selalu haus akan ilmu. Sehingga, senantiasa mempelajari hal-hal yang baru untuk memperdalam ilmu pengetahuannya.

Tabel 2.2

Indikator rasa ingin tahu (KEMENDIKNAS, 2010: hlm 34) yaitu:

NILAI	INDIKATOR
	4-6
Rasa	Bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran
Ingin	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang telah terjadi
Tahu	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar
	Bertanya sesuatu yang terkait dengan materi pembelajaran tetapi diluar dari yang dibahas dikelas

(Ratih widyaningsih Penggunaan Metode Eksperimen Untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Prestasi Belajar 2013: hlm 1-6)

<http://repository.ump.ac.id/184/3/BAB%20II%20Ratih%20Widyaningrum.pdf> di akses pada tanggal 13 mei 2017 pukul 20:30

6. Pengembangan dan analisis bahan ajar

a. Keluasan dan Kedalaman Materi

Subtema wujud benda dan cirinya merupakan salah satu subtema yang ada dalam tema 1 yang ada kurikulum 2013, subtema wujud benda dan cirinya memiliki 6 pembelajaran dan ada 5 mata pelajaran yaitu: mata pelajaran IPS, IPA, PKn, Bahasa Indonesia, dan SBDP.

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukan kedalam materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi yaitu seberapa detailnya konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Terkait dengan penelitian ini, penelitian menggunakan pembelajaran 1 samapai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri beberapa mata pelajaran, pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran B.Indonesia, Matematika dan IPS, pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBDP, pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran

Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika, pembelajaran 4 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PKn, Matematika, dan IPS, pembelajaran 5 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP, pembelajaran 6 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPS, dan SBdP.

Pada pembelajaran subtema ini seluruh aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Pada setiap pembelajaran aspek sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa rasa ingin tahu.

Ruang lingkup pembelajaran dalam subtema wujud benda dan cirinya adalah sebagai berikut:

Pemetaan Ruang Lingkup Pembelajaran Subtema Wujud Benda dan Cirinya

KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px;">Pembelajaran</div> <div style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: white;">1</div> </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> Membuat kerajinan ronce dengan mengikuti prosedur yang benar. Melakukan percobaan dan pengamatan tentang perubahan bentuk benda setelah mengalami pendinginan dan pembakaran Mengamati dan memprediksi peristiwa yang akan terjadi pada lilin yang dibakar Menjelaskan kerusakan dan perubahan alam karena perilaku manusia berdasarkan bacaan </div> </div>	<p>Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p>Pengetahuan: Tahapan meronce perubahan bentuk benda, kerusakan dan perubahan alam karena kegiatan manusia, kerusakan dan perubahan alam karena kegiatan manusia</p> <p>Keterampilan: Meronce sesuai tahapan yang benar, mengidentifikasi perubahan bentuk benda melalui percobaan, memprediksi perubahan yang terjadi pada lilin</p>
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-size: 8px;">Pembelajaran</div> <div style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: white;">2</div> </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> Membaca dan menganalisis tema yang akan dipelajari yaitu lingkungan alam yang sehat dan olahraga adalah kunci terciptanya kesehatan diri Mengamati gambar serta menganalisis gambar yang disediakan Memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti Mengetahui teknik dasar bermain bola besar Mempraktekkan teknik dasar bermain bola besar Mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya Melakukan percobaan untuk menguji perubahan wujud benda serta membuat laporan pengamatan sederhana Mempresentasikan hasil laporan pengamatan sederhana di depan teman Memahami bahwa tindakan pemanfaatan sumber daya alam perlu disertai dengan usaha pelestarian Mengisi tabel pendapat mengenai pemanfaatan sumber daya alam yang tidak bertanggung jawab Membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kata kosakata baku dan tidak baku Menuliskan kembali informasi penting dari bacaan serta memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca Mengamati dan mengenali kerajinan khas topeng di daerah masing-masing Mengisi tabel pustaka tentang jenis kerajinan khas topeng diberbagai daerah dan informasi pentingnya </div> </div>	<p>Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p>Pengetahuan: Pemanfaatan Sumber daya alam dan usaha pelestariannya, manfaat gerak pemanasan, wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya, bermain bola besar, melindungi sumber daya alam dari kerusakan, kerajinan tradisional topeng, mengamati gambar serta menganalisis gambar dengan seksama.</p> <p>Keterampilan: Mempraktikkan permainan bola besar, melakukan percobaan untuk menguji perubahan wujud benda dengan sistematis dan penuh rasa ingin tahu, membuat laporan pengamatan sederhana, mempresentasikan hasil laporan pengamatan dengan sikap mandiri dan sistematis, mencari arti kosakata baku dan tidak baku dengan teliti, menuliskan kembali informasi penting dari bacaan, memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca dengan sikap penuh percaya diri, mengenal kerajinan khas topeng di daerah masing-masing dengan sikap bangga dan mencintai karya seni, melakukan studi pustaka dan mencatat hasilnya dengan sistematis</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kebutuhan anggota keluarga dan membuat daftar asal barang • Diskusi membuat daftar barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain • Studi pustaka menemukan informasi berkaitan dengan perubahan-perubahan alam yang disebabkan perilaku manusia • Membaca dan menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia • Berlatih melakukan perkalian dalam bentuk pecahan 	<p>Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p>Pengetahuan: Mengetahui kebutuhan anggota keluarga, mengetahui barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain, mengetahui contoh perubahan alam yang disebabkan oleh aktivitas manusia, mengetahui contoh perubahan alam yang diakibatkan perilaku manusia, mengetahui konsep perkalian dalam bentuk pecahan</p> <p>Keterampilan: Menyebutkan dan membuat tabel barang kebutuhan anggota keluarga, membuat tabel daftar barang kebutuhan yang berasal dari daerah lain, membaca bacaan tentang contoh perubahan alam yang disebabkan karena perilaku manusia, mengerjakan soal latihan perkalian pecahan</p>
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar contoh perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia • Membaca dampak negatif penggunaan pestisida • Studi pustaka menemukan informasi dan data dari berbagai sumber referensi (buku, majalah, koran, artikel) mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam • Eksplorasi mengidentifikasi perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam • Diskusi mengidentifikasi perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu • Membaca bacaan tentang contoh-contoh budaya Indonesia yang mulai luntur • Berlatih melakukan operasi perkalian pecahan desimal 	<p>Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p>Pengetahuan: Mengetahui contoh perubahan alam yang disebabkan oleh perilaku manusia, mengetahui dampak-dampak negatif penggunaan pestisida yang berlebihan, mengetahui perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam, mengetahui perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu, mengetahui contoh budaya Indonesia yang mulai luntur, mengetahui konsep perkalian pecahan desimal</p> <p>Keterampilan: Mengamati dan menganalisa gambar tentang perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia, mengidentifikasi dampak penggunaan pestisida yang berlebihan, mengamati dan mengidentifikasi perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam, menemukan contoh-contoh perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu, mengidentifikasi contoh budaya Indonesia yang mulai luntur, mengerjakan soal latihan perkalian pecahan desimal</p>
--	--	--

<p style="text-align: center;">Pembelajaran 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar serta menganalisis gambar yang disediakan • Menjawab pertanyaan berdasarkan gambar • Memahami pentingnya pemanasan sebelum memulai permainan atau olahraga inti • Mengetahui teknik dasar bermain bola kecil • Mempraktekkan teknik dasar bermain bola kecil • Mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya • Membaca dengan seksama dan memahami konsep membuat kerajinan • Menganalisa contoh hasil kerajinan ronce baik dari segi bahan, fungsi, kekuatan, dan keindahan • Mengamati dan mengenali gambar kerajinan khas dari daerah yan berbeda-beda • Mengisi tabel kegiatan tentang jenis kerajinan khas di berbagai daerah dan informasi pentingnya merancang pembuatan ronce • Memanfaatkan benda yang tidak terpakai untuk kerajinan • Menjawab pertanyaan tentang pengelolaan sampah • Membaca dan mencermati teks bacaan tentang sampah dan lingkungan • Membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kosakata baku dan tidak baku • Menuliskan kembali informasi penting dari bacaan serta memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca 	<p>Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p>Pengetahuan: Manfaat gerak pemanasan sebelum berolahraga, wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya, teknik dasar bermain bola kecil, kerajinan tradisional ronce, seni kerajinan</p> <p>Keterampilan: Mengamati serta menganalisis gambar dengan seksama, menjawab pertanyaan berdasarkan gambar dengan penuh sikap rasa ingin tahu, terampil dalam mempraktikkan teknik dasar bermain bola kasti, mengetahui dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya secara mandiri, mencintai karya seni dengan menganalisa contoh hasil kerajinan ronce dan hasil kerajinan lain merancang pembuatan ronce, peduli dalam memanfaatkan benda yang tidak terpakai untuk kerajinan, menjawab pertanyaan tentang pengelolaan sampah dengan teliti, mandiri dalam membaca dan mencermati teks bacaan tentang sampah dan lingkungan, membaca dan memahami teks bacaan serta mencari arti kosakata baku dan tidak baku dengan teliti</p>
---	--	--

<p style="text-align: center;">Pembelajaran 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar ilustrasi serta menganalisis topik yang akan dibahas pada pembelajaran kali ini • Membaca seksama dan memahami isi bacaan tentang tahapan membuat karya seni ronce • Menggunakan pengetahuan dan pemahaman seni membuat ronce serta menerapkannya ke dalam proyek membuat karya seni ronce • Memperhatikan ilustrasi di mana terdapat proses perubahan wujud setelah kegiatan berlangsung, siswa membedakan proses pemanasan, pendinginan, dan penguapan • Mengamati beberapa benda yang mengalami perubahan wujud serta menganalisa apakah benda tersebut berubah wujud ke bentuk semula • Melaporkan hasil pengamatan dalam tabel sederhana yang telah disiapkan. • Membaca, memahami, dan menjelaskan wujud dan sifat benda serta perubahan wujudnya • Mengamati perubahan wujud satu benda serta melaporkannya dalam bentuk tulisan essay • Membaca dan mencermati teks bacaan tentang kegiatan manusia yang merusak lingkungan • Menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan dan menuliskan kembali informasi penting dari bacaan 	<p>Sikap: Rasa ingin tahu, percaya diri, peduli terhadap lingkungan dan budaya sekitar</p> <p>Pengetahuan: Kerajinan tradisional ronce, proses perubahan wujud / bentuk benda, kegiatan manusia yang merusak lingkungan</p> <p>Keterampilan: Mengamati gambar ilustrasi dengan seksama serta menganalisis topik pembelajaran, membaca seksama dan memahami isi bacaan dengan sikap penuh rasa ingin tahu, membuat karya seni ronce dengan kreatif dan terampil, membaca seksama proses perubahan wujud dengan teliti, membedakan proses pemanasan, pendinginan, dan penguapan secara logis dan tepat, memahami proses perubahan wujud serta menganalisa benda dan perubahannya secara mandiri, melaporkan hasil pengamatan dalam tabel sederhana yang telah disiapkan dengan sistematis, menulis pemahaman dalam bentuk essay tentang hasil pengamatan perubahan wujud suatu benda, membaca dan mencermati teks bacaan dan menyimpulkan permasalahan sosial dan lingkungan di dalamnya dengan kritis, menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan dan menuliskan kembali informasi penting dari bacaan secara mandiri</p>
---	--	--

b. Karakteristik Materi

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V SDN Asmi Kota Bandung dalam subtema wujud benda dan cirinya. karakteristik materi pembelajaran subtema wujud benda dan cirinya sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat pada buku guru.

Berikut adalah 4 kompetensi inti dan pemetaan kompetensi dasar yaitu :

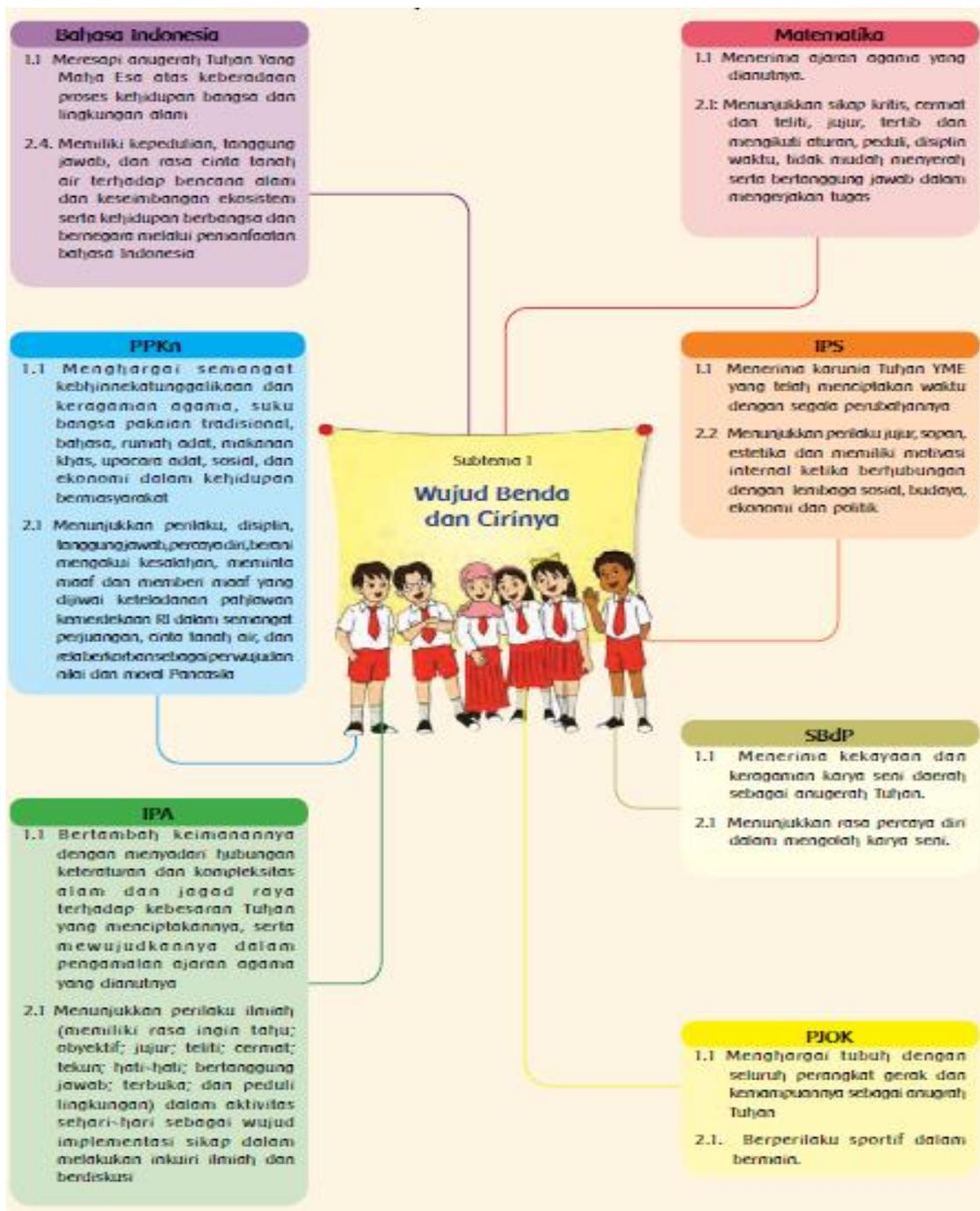
- | |
|---|
| 1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. |
| 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air. |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. |

Kompetensi pada ranah sikap (KI-1 dan KI-2) merupakan kombinasi reaksi afektif, kognitif dan psikomotor, gradasi kompetensi sikap meliputi menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan kompetensi inti pada ranah pengetahuan (KI-3) memiliki 2 dimensi dengan batasan-batasan yang telah ditentukan pada setiap tingkatannya, dimensi pertama adalah dimensi perkembangan kognitif siswa dan perkembangan afektif. Sedangkan pada kompetensi Inti ke 4 (KI-4) mengandung keterampilan abstrak dan keterampilan konkrit, keterampilan abstrak lebih ke sifat mental skill yang cenderung merujuk kepada keterampilan menyaji, mengolah, menalar dan mencipta dengan domain pada kemampuan mental. Sedangkan penampilan konkrit lebih bersifat motorik yang cenderung merujuk pada kemampuan menggunakan alat, mencoba, membuat, memodifikasikan dan mencipta.

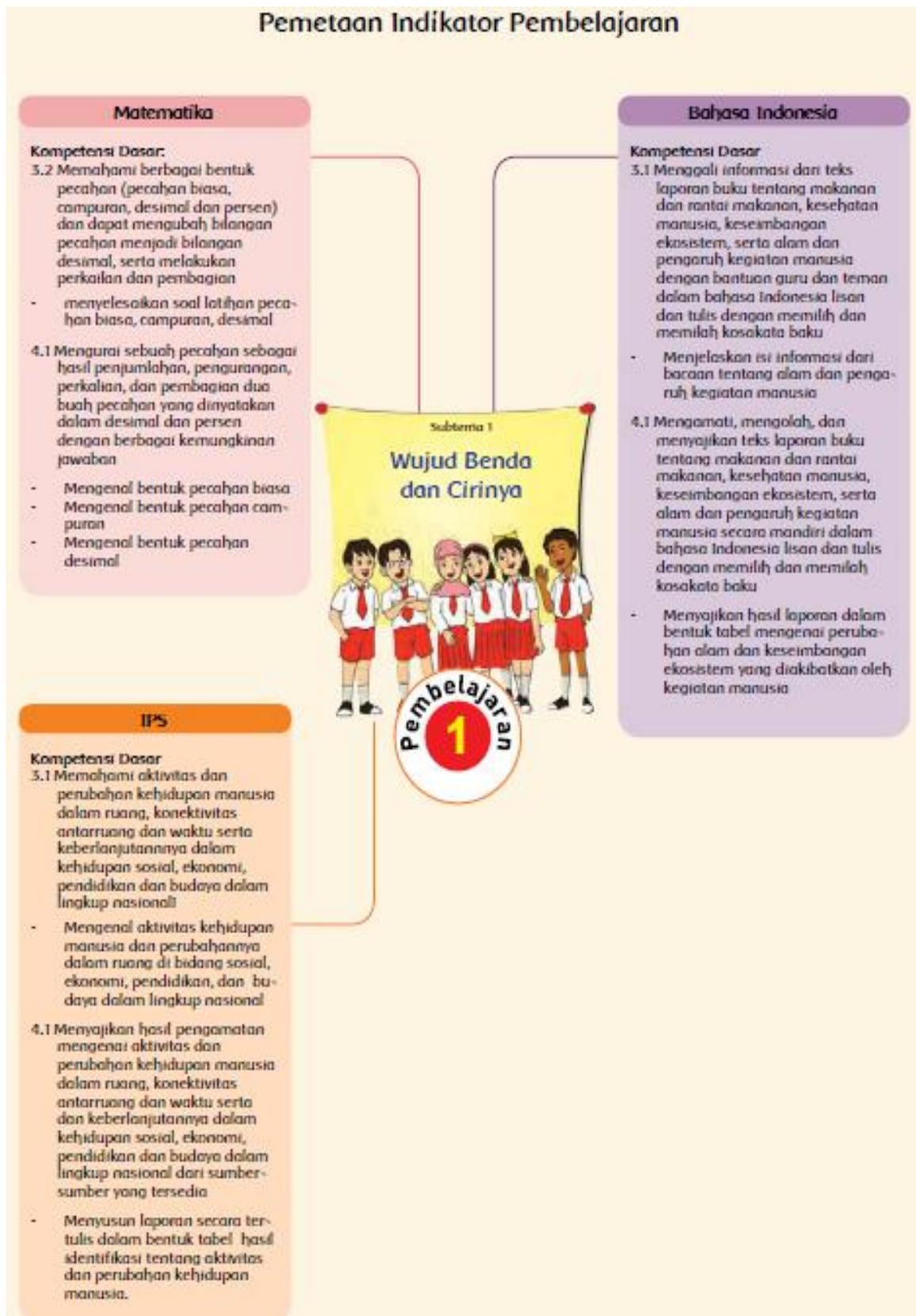
Kompetensi dasar (KD) adalah kemampuan yang menjadi syarat untuk menguasai kompetensi yang harus diperoleh siswa melalui proses pembelajaran, kompetensi dasar pada subtema wujud benda dan cirinya

yang merupakan suatu kesatuan ide masing-masing pada mata pelajaran dimuat. Berikut gambar pemetaan kompetensi dasar subtema wujud benda dan cirinya.

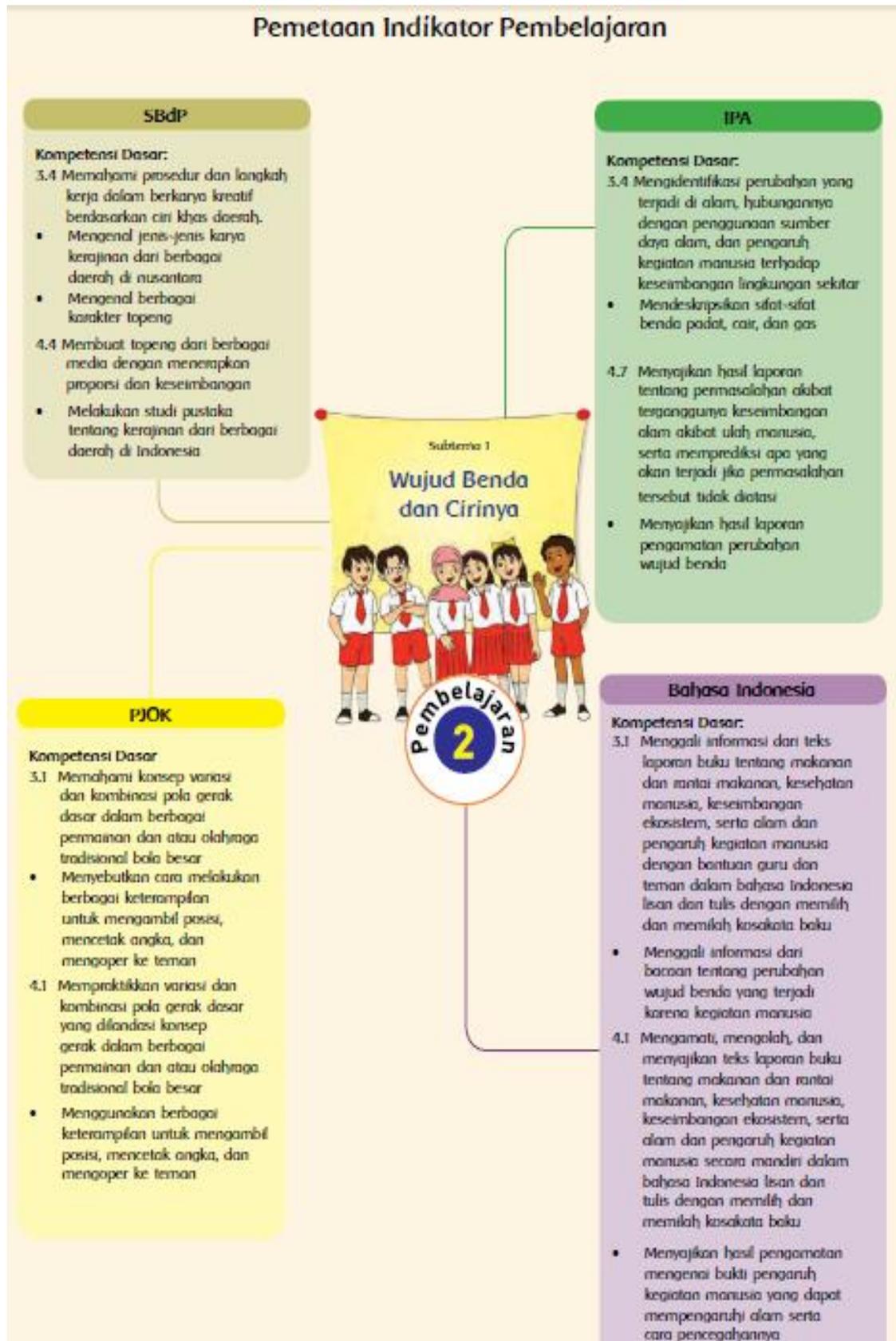
Pemetaan Kompetensi Dasar



Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru Tema Benda-Benda Di Lingkungan Sekitar Subtema Wujud Benda dan Cirinya

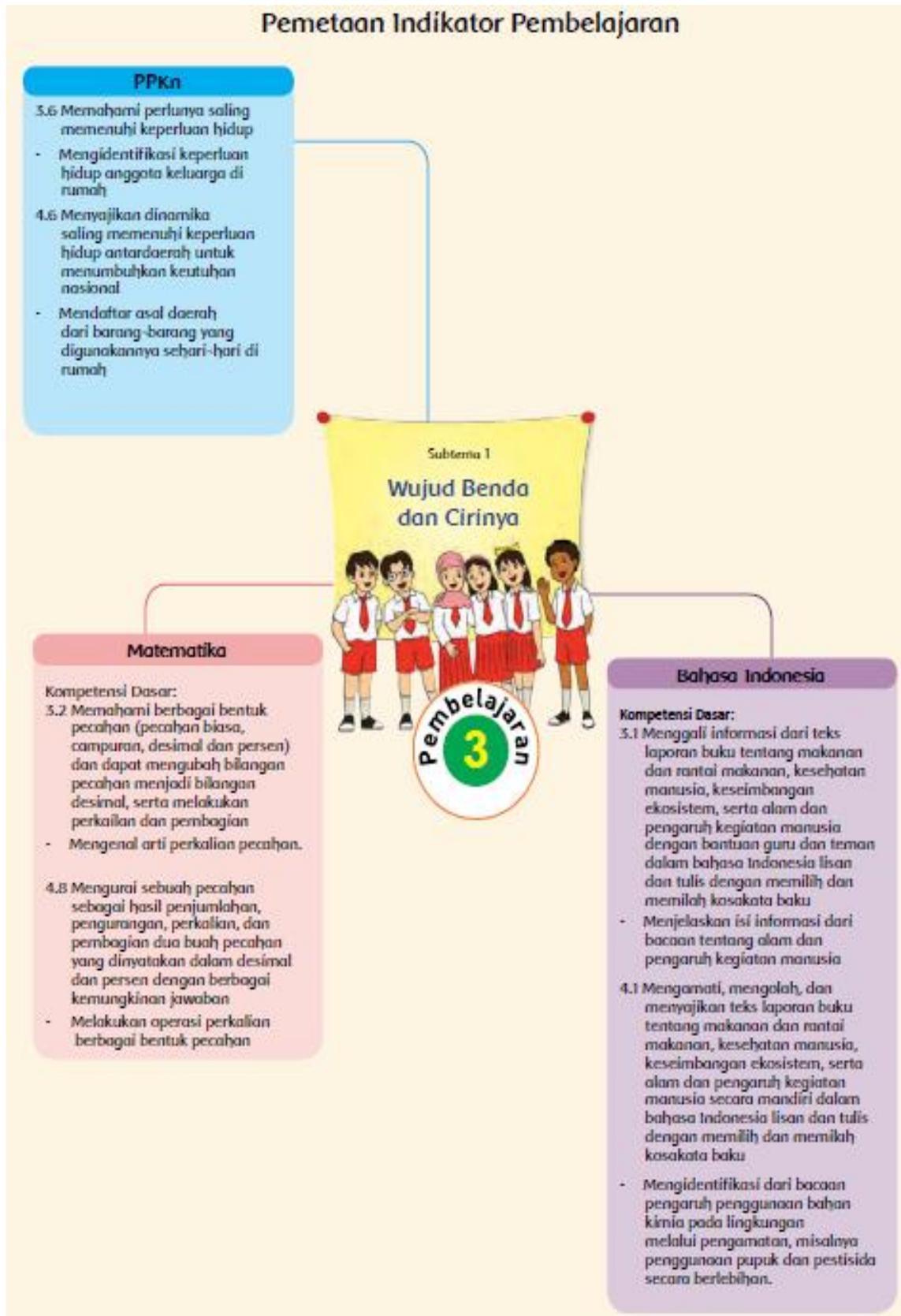


Gambar 2.1. Pemetaan KD Pada Kegiatan Pembelajaran 1
 Sumber : Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru (2016, hlm. 6-20)



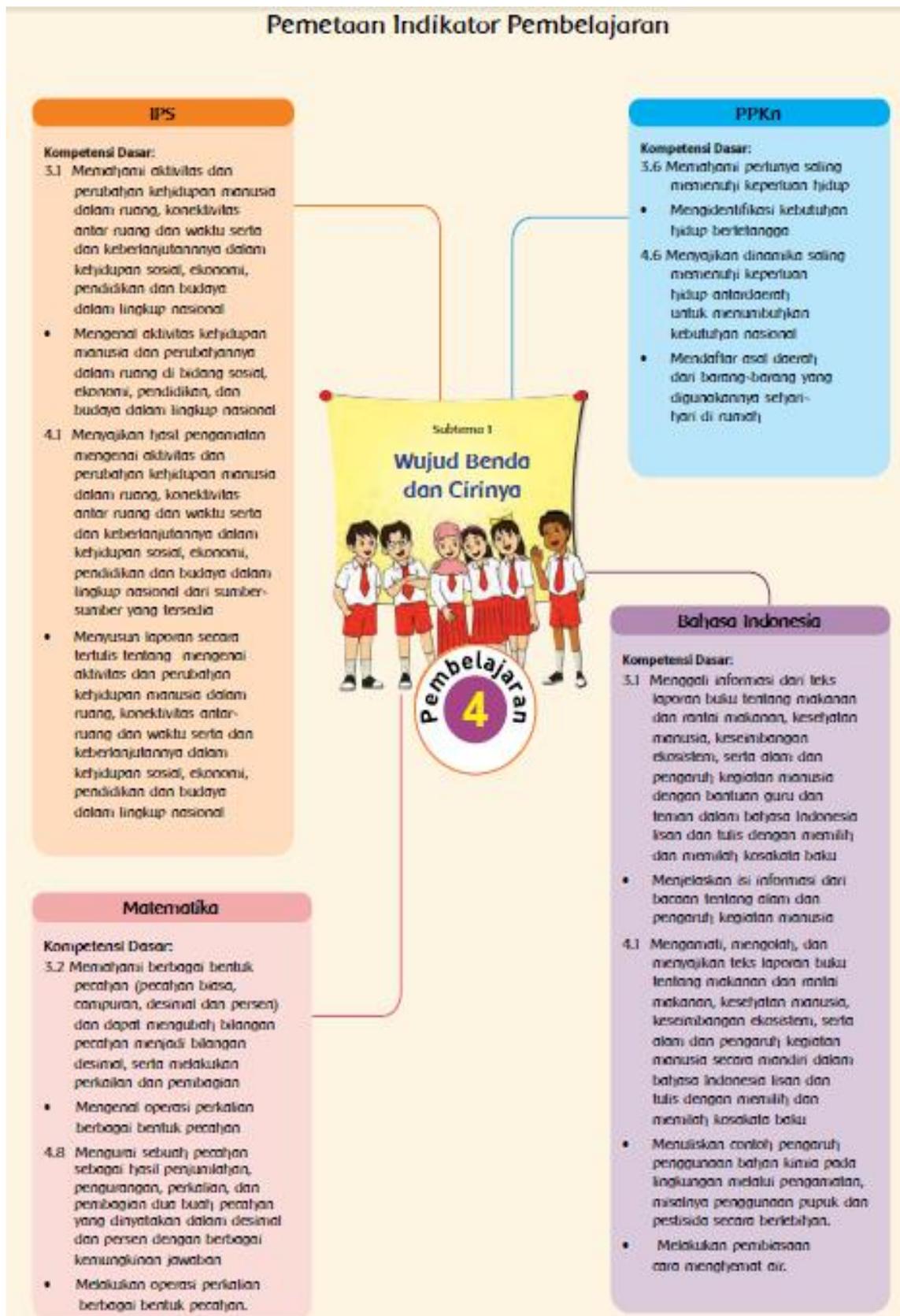
Gambar 2.2. Pemetaan KD Pada Kegiatan Pembelajaran 2

Sumber : Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru (2016, hlm. 21-34)



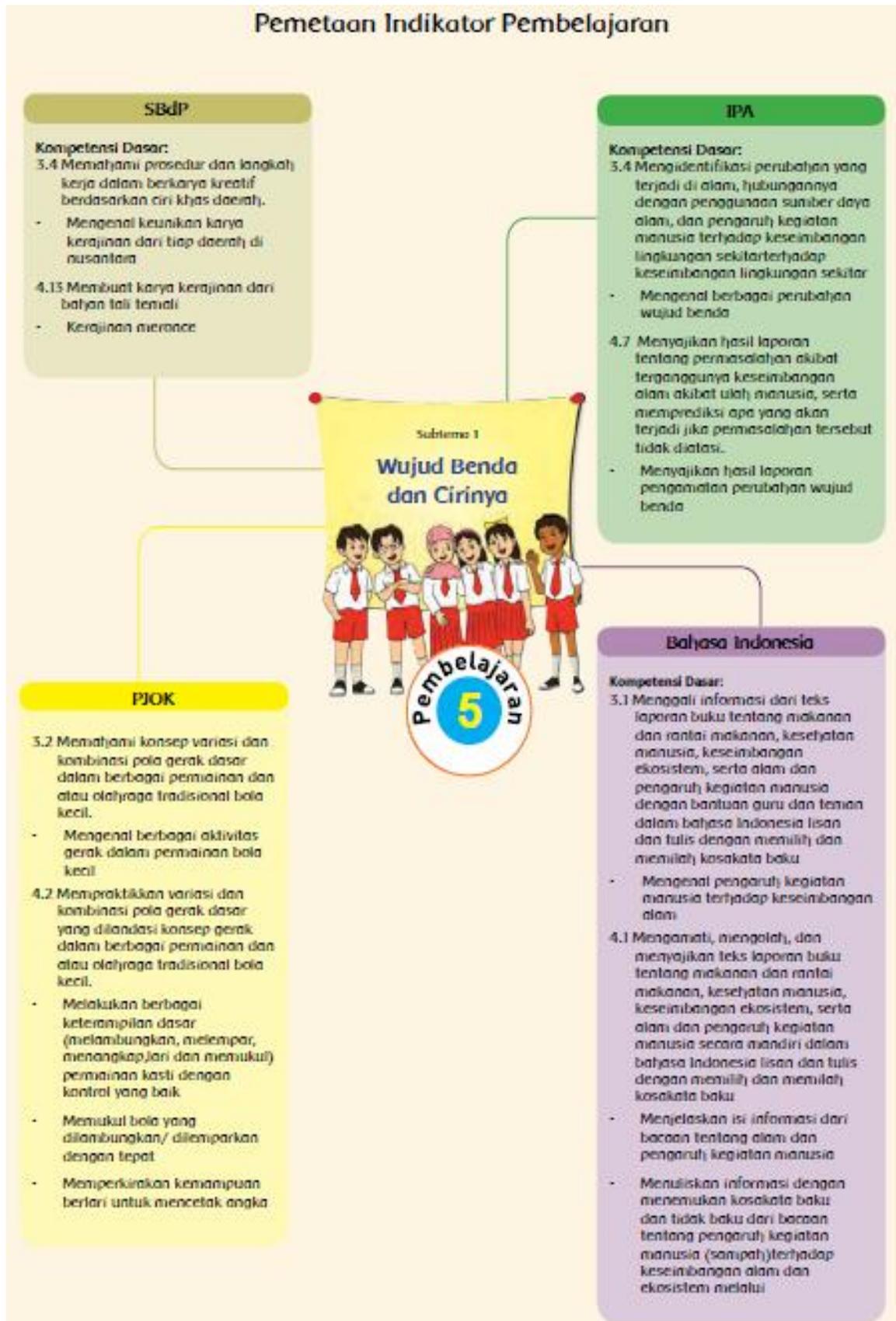
Gambar 2.3. Pemetaan KD Pada Kegiatan Pembelajaran 3

Sumber : Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru (2016, hlm. 35-44)



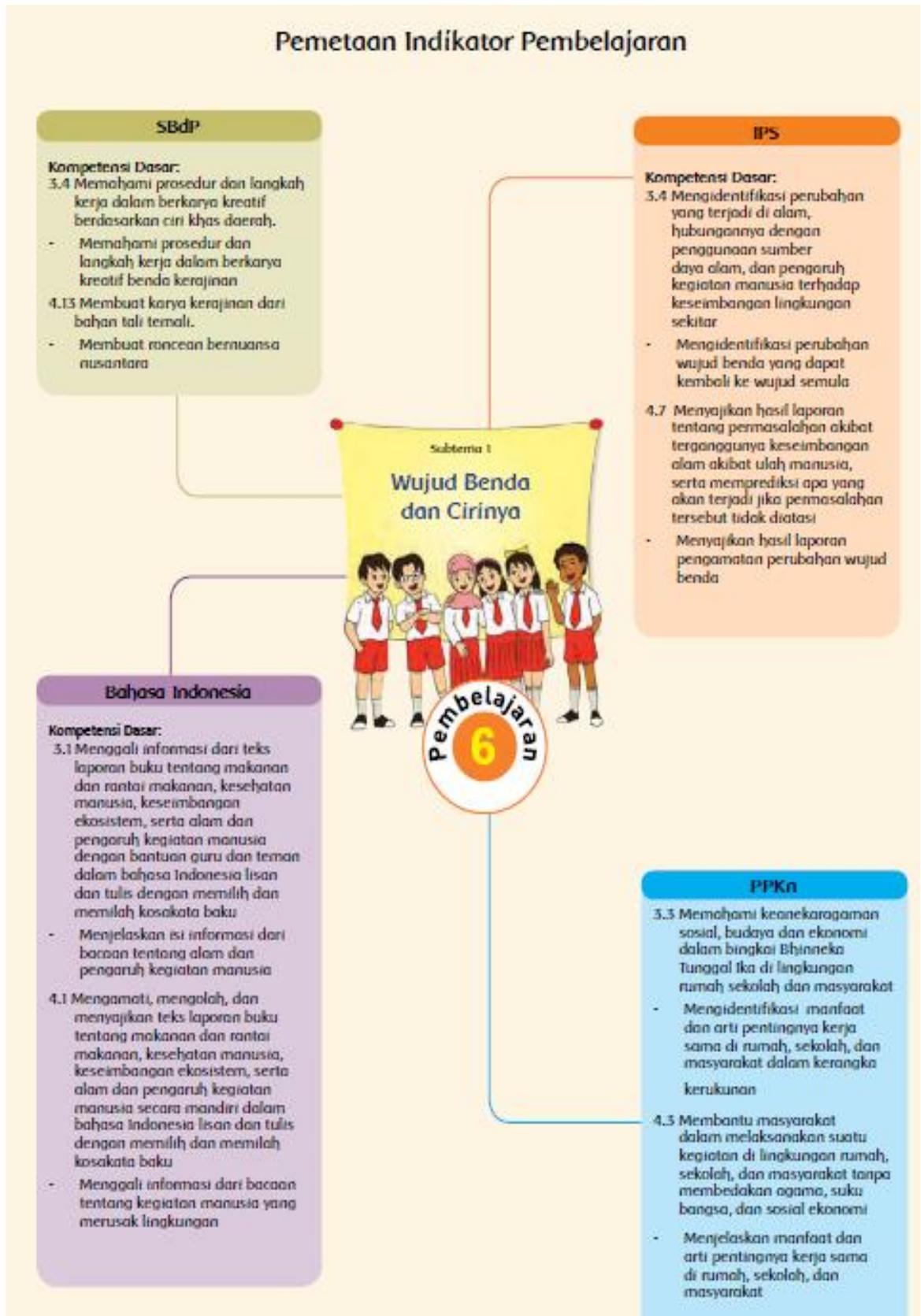
Gambar 2.4. Pemetaan KD Pada Kegiatan Pembelajaran 4

Sumber : Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru (2016, hlm. 45-56)



Gambar 2.5. Pemetaan KD Pada Kegiatan Pembelajaran 5

Sumber : Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru (2016, hlm. 57-69)



Gambar 2.6. Pemetaan KD Pada Kegiatan Pembelajaran 6

Sumber : Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Buku Guru (2016, hlm. 70-85)

c. Bahan dan Media Pembelajaran

a) Bahan dan Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Hamid Darmadi (2010: hlm 212) mengatakan bahwa:

“ bahan ajar atau materi pembelajaran (intruvtional material) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus di pelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan(fakta, Konsep, prosedur) keterampilan dan sikap atau nilai”.

Cristicos (dalam Daryanto, 2013: hlm 5) berpendapat bahwa: “ media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator dan komuikasi”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

b) Jenis-Jenia Media Pembelajaran

Berikut ini yang disampaikan oleh Heinich dalam (Rini. 2014: hlm 67) bahwa bahan dan media diklasifikasikan ke dalam 6 jenis, yaitu:

1. Media teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberdaya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Media audio membantu manyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan mebantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musi atau rekaman suara lainnya.
3. Media visual adalah media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, seketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin, dan lainnya.

4. Media proyek gerak adalah media yang dilihat dan dengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi siswa. Media proyeksi gerak terbagi dalam film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD atau DVD).
5. Benda-benda tiruan atau miniatur media benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
6. Manusia adalah media yang digunakan penulis saat ini. Manusia adalah media yang sangat konkrit, media tersebut dapat berupa guru, siswa lainnya, pakar/ahli dibidangnya/ materi tertentu yang sangat jelas

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar agar guru dapat menyampaikan materi dengan gampang dan dapat dimengerti oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran akan menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar juga dapat mengairahkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

c) Fungsi Bahan dan Media Pembelajaran

Bahan dan media pembelajaran mempunyai peran besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran karena memiliki banyak fungsi. Menurut Hamalik (2008), Fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
2. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Dari pendapat di atas sebagaimana telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media sangat berperan penting dalam proses pendidikan dan banyak fungsi yang sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran juga dapat dimaksudkan dengan mempertinggi kedudukan mutu pendidikan.

d. Langkah-Langkah Pemilihan Bahan dan Media Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahanajaratau materi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di suatu pihak dan harus dipelajari siswa dilain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar haruslah mengacu atau menunjuk pada standar kompetensi.

Langkah-langkah pemilihan bahan dan media pembelajaran antara lain:

1. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasiatau hiburan.
2. Menetapkan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau intruksional atau alat mengajar (peraga)
3. Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif dan psikomotor.

B. Hasil penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu akan dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.3

Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yuli Nurmalia (2016)	Upaya Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Macam-macam Sumber Daya Alam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning	Kelas IV SD Negeri Gentra Masekdas kecamatan margahayu Kota Bandung	Model yang dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus atau tindakan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi atau refleksi dengan tujuan memperbaiki kualitas dari siklus Berdasarkan pengamatan peneliti, hasil penelitiannya yang dilakukan oleh Yuli adalah nilai hasil belajar siswa menjadi meningkat setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas IV sebesar 69,4% pada siklus 1, dan pada siklus 2 yaitu 80,7%.	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Penelitian di kelas V Menggunakan variabel yang sama yaitu sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> Materi ajar Tempat penelitian
2	Fajar Hidayat (2016)	Penggunaan Model <i>problem based learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama pada Mata Pelajaran IPS Tentang materi keanekaragaman suku bangsa	Kelas IV SD Negeri Jati kecamatan saguling Kabupaten Bandung Barat	Pembelajaran materi teknologi komunikasi dengan menggunakan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya, nilai siswa menjadi meningkat setiap siklusnya. Nilai rata-	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan model <i>problem based learning</i> Meningkatkan hasil belajar Penelitian sama-sama di kelas V 	<ol style="list-style-type: none"> Pencapaian peneliti untuk meningkatkan minat, dan kerjasama Materi ajar Tempat penelitian

				rata kelas IV sebesar 60,3% pada siklus 1, dan pada siklus 2 sebesar 84,5%		
3.	Tia Setiawan (2015)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Cara Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Masalah-masalah Sosial	Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Ciparay 18 Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung	Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus pertama hasil belajar siswa mencapai 70% dari seluruh siswa, siklus kedua telah mencapai 86,6%.	1. Menggunakan model <i>problem based learning</i> 2. Meningkatkan hasil belajar 3. Penelitian sama-sama di kelas V 4. Materi masalah-masalah social	1. Pencapaian peneliti untuk meningkatkan minat, dan cara berpikir kritis 2. Tempat penelitian

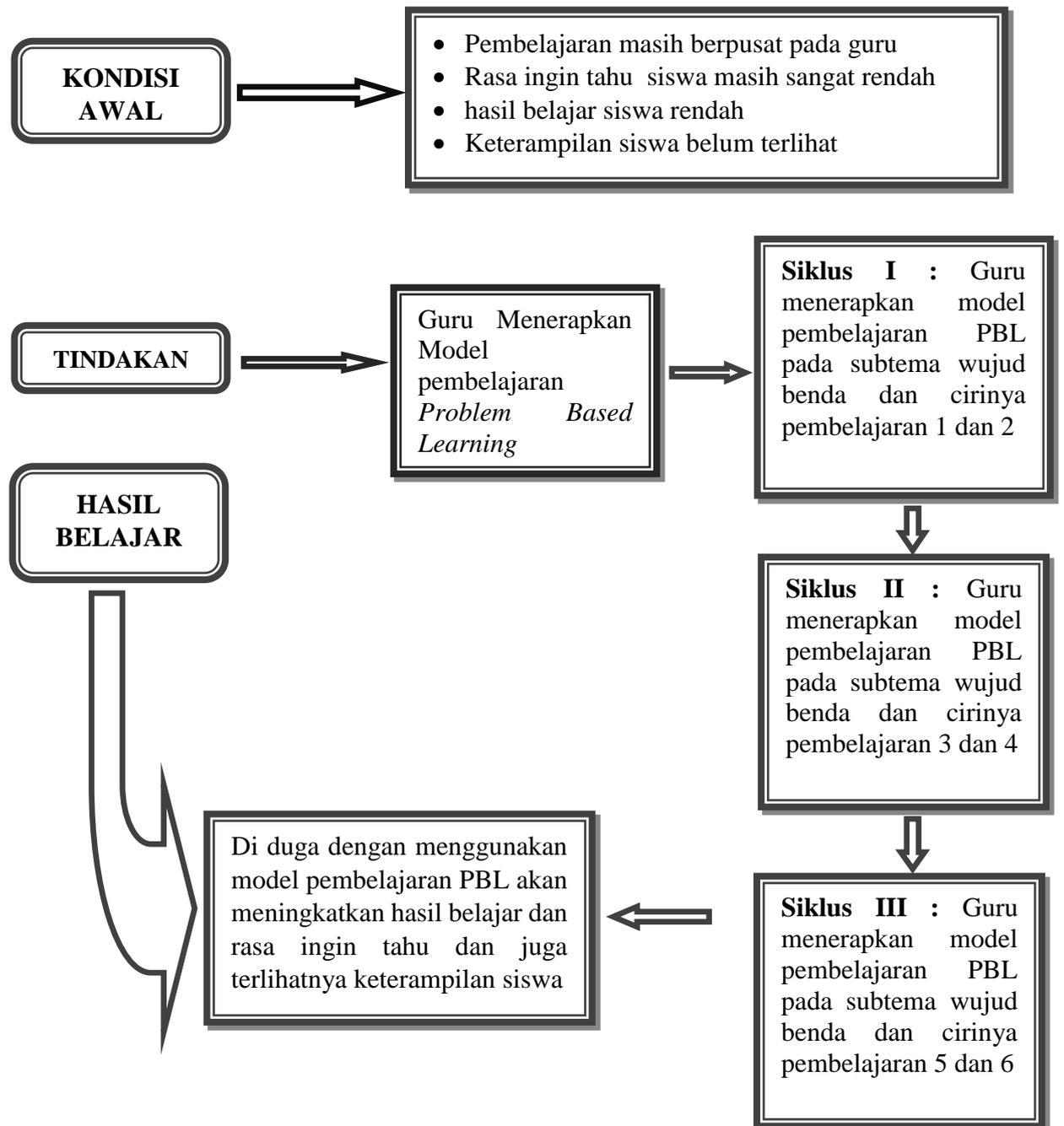
C. Kerangka Berfikir

Keberhasilan peningkatan mutu pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain siswa, guru, kurikulum, sarana prasarana, fasilitas sekolah, lingkungan sekolah dan lain-lain. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap mutu dan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan prestasi yang diperoleh siswa. Guru sebagai pemegang kendali di kelas, mempunyai tanggung jawab yang besar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mencari model atau metode pembelajaran yang dapat membawa pengaruh besar pada pola pikir siswa.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas dapat memberikan gambaran masalah yang terjadi dalam tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar dan subtema wujud benda dan cirinya khususnya. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran PBL *Problem Based Learning* dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di SDN Asmi serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan sekurang-kurangnya dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Dapat digambarkan sebagai berikut:

BAGAN KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.7. Kerangka Pemikiran

Sumber : Anggun Dwi Putri (2017, hlm. 73)

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah satu model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada subtema wujud benda dan cirinya di kelas V SDN Asmi Kota Bandung, dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

a. Hipotesis Umum

Jika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai PERMENDIKBUD nomor 103 tahun 2014 (kurikulum 2013), dengan model *Problem Based Learning* pada subtema wujud benda dan cirinya maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas V SDN Asmi Kota Bandung akan meningkat.

b. Hipotesis Khusus

- a. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran diterapkan dengan model *Problem Based Learning* maka sikap rasa ingin tahu siswa pada subtema wujud benda dan cirinya di kelas V SDN Asmi kota Bandung akan meningkat.
- b. Jika pelaksanaan pembelajaran diterapkan dengan model *Problem Based Learning* maka sikap rasa ingin tahu siswa pada subtema wujud benda dan cirinya di kelas V SDN Asmi kota Bandung akan meningkat.
- c. Jika pelaksanaan pembelajaran diterapkan dengan model *Problem Based Learning* maka hasil belajar siswa pada subtema wujud benda dan cirinya di kelas V SDN Asmi akan meningkat.