

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan

Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada di dalam diri manusia. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

G. Thompson 1957 (dalam Agus Taufik, dkk 2014, hlm. 1.3) menyatakan bahwa pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu-individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku.

Sedangkan menurut Hamalik Oemar (2015, hlm. 3) Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar manusia dengan dasar tujuan yang jelas dan dilakukan dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Gagne (1977) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan

suatu proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Woolfolk (1984, hlm. 159) menyatakan Pembelajaran merupakan perubahan sebagai hasil proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk.

Wenger 1998 (dalam Miftahul Huda, 2013, hlm.2) mengatakan bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain.

Selain itu Sadiman 2006 (dalam Trianto Ibnu, 2014, hlm. 21) menyatakan bahwa pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Muhammad Surya 2011 (dalam Abdul Majid, 2015, hlm. 4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang saling mempengaruhi proses pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Gagne (1977) bahwa pembelajaran merupakan suatu proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

3. Hakikat Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, kecakapan keterampilan, kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Mudjiono 1999 (dalam Syaiful Sagala, 2010, hlm.17) memaparkan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Menurut Reber 1986 (dalam Sofan Amri, 2013, hlm. 24) belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Menurut Burton 1984 (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm. 3) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik Oemar (2015, hlm. 36) Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni *mengalami*. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Selain itu menurut Moh Suardi (2015, hlm. 9) bahwa belajar merupakan suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan akibat pengalaman unsur.

Selanjutnya pendapat lain mengenai belajar dikemukakan oleh Jufri (2017, hlm. 50) Belajar juga sering dimaknai sebagai adanya perolehan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan baru yang terintegrasi dengan apa yang sudah dimiliki sebelumnya.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat dipahami bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik yang bersifat relatif tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Jenis-Jenis Belajar

Jenis-jenis pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas pembelajaran yang dilakukan individu jenisnya bermacam-macam, tergantung kebutuhannya, tujuannya, apa yang dipelajarinya, cara melakukan aktivitas pembelajaran, sifatnya peringkat perkembangannya, dan sebagainya. Dari aspek yang dicapai, kita dapat membedakan jenis-jenisnya. Jenis-jenis belajar dikemukakan oleh Yusuf 1996 dalam Asep Jihad (2012, hlm.7) mengemukakan bahwa jenis belajar dapat dibagi ke dalam 5 jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar keterampilan intelektual, untuk memperoleh kemampuan untuk membantu dan mengungkapkan konsep, pengertian, pendapat, dan generalisasi pemecahan masalah.
- 2) Belajar kognitif, yaitu untuk menambah atau memperoleh pengetahuan, pemahaman, pengertian dan informasi tentang berbagai hal.
- 3) Belajar verbal, yaitu belajar untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan yang lainnya.
- 4) Belajar keterampilan motorik, yaitu belajar untuk memperoleh kemampuan atau penguasaan keterampilan untuk membuat, memainkan, memproses dan memperbaiki.
- 5) Belajar sikap, yaitu belajar untuk memperoleh kemampuan-kemampuan dalam menerima, merespon, menghargai, menghayati dan menginterpretasikan objek-objek atau nilai-nilai moral.

Menurut Gagne 1997 dalam Mohamad Surya (2014, hlm.126) membagi pembelajaran menjadi delapan jenis mulai dari yang sederhana samapi 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)

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa jenis-jenis belajar ada tiga ranah yaitu belajar afektif, belajar kognitif, dan belajar psikomotor. Ketiga ranah tersebut mengacu pada taksonomi bloom dan sangat penting dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip-Prinsip Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan yang dapat dipakai sebagai dasar dalam meningkatkan belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2011, hlm.42) prinsip-prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar ada tujuh yaitu :

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan dan Penguatan
- 7) Perbedaan Individual

Sedangkan menurut Suhana (2014, hlm.16) Belajar sebagai kegiatan sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

1. Belajar berlangsung seumur hidup.
2. Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir.
3. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks.
4. Belajar mulai dari yang faktual menuju konseptual.
5. Belajar mulai dari yang kongkrit menuju abstrak.
6. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
7. Kebersihan belajar dipengaruhi oleh 4 faktor.
8. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna.
9. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.
10. Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru.
11. Belajar yang berencana.
12. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa belajar merupakan salah satu faktor penting dalam berlangsungnya pembelajaran di sekolah, agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang benar dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar.

4. Kurikulum 2013

Peran kurikulum sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, Ibnu Hajar (2013) menyampaikan bahwa kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada para peserta didik.

Sedangkan menurut J.G Taylor 1956 (dalam Loeloek Endah, 2013, hlm.3) menyatakan bahwa segala usaha untuk mempengaruhi anak belajar, apakah anak belajar, apakah dalam ruang kelas, di halaman sekolah atau diluar sekolah termasuk kurikulum.

Selain itu Mulyoto (2013, hlm. 114) menyatakan bahwa hal mendasar dari kurikulum 2013 adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan adalah materi, materi dijejalkan pada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai secara maksimal.

Beberapa aspek yang terkandung dalam kurikulum 2013 tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Pengetahuan

Untuk aspek pengetahuan pada kurikulum 2013 masih seupa dengan aspek sebelumnya. Yakni menekankan pada tingkat pemahaman siswa dalam hal pelajaran. Nilai dari aspek pengetahuan bisa diperoleh juga dari ulangan harian, ujian tengah semester / akhir semester dan ujian kenaikan kelas.

2. Keterampilan

Keterampilan merupakan upaya penekanan pada bidang skill atau kemampuan. Misalnya kemampuan untuk mengemukakan opini pendapat, berdiskusi, dan lainnya. Aspek ini sangat penting pula karena jika hanya dengan pengetahuan, maka siswa tidak akan dapat meyalurkan pengetahuan yang dimiliki yang akan menghambat suatu proses dalam pembelajaran.

3. Sikap

Aspek ini meliputi perangai sopan santun, abad dalam belajar, sosial, absensi dan agama. Kesulitan dalam aspek ini diakibatkan karena guru tidak setiap saat mampu mengawasi peserta didik sehingga penilaian yang dilakukan tidak begitu efektif. Saifuddin Azwar (2012, hlm. 5) menyatakan bahwa sikap merupakan keteraturan tertentu dalam hal perasaan, pemikiran dan predisposisi tindakan seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya.

Sementara untuk buku laporan belajar atau rapot pada kurikulum 2013 ditulis berdasarkan interval serta dihapusnya sistem ranking yang ada pada kurikulum sebelumnya. Penilaian rapot pada kurikulum 2013 dibagi dalam 3 kolom yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dimana dalam kolom afektif berisi tentang penilaian sikap yang terdiri dari sikap spiritual dan sikap sosial siswa, sementara dalam kolom kognitif dan psikomotor berisi tentang penilaian pengetahuan dan keterampilan yang berisi tentang nilai, predikat, serta deskripsi. Pada kolom penilaian pengetahuan menitikberatkan pada pemahaman konsep, sedangkan pada kolom psikomotor menitikberatkan pada kinerja proyek dan produk yang dihasilkan siswa.

5. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Definisi *Problem Based Learning*

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran *Problem Based Learning* mengubah suasana pembelajaran yang pusat informasi ada pada guru menjadi siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kondusif terjalin komunikasi dua arah dan pembelajaran menjadi bermakna.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran baik, pembelajaran ini pun bisa menjadi solusi dan dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini.

Problem Based Learning dikembangkan pertama kali oleh Prof. Howard Barrows pada tahun 1970-an di McMaster University Canada (Taufiq Amir, 2009, hlm. 21). Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi

siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pemecahan masalah.

Menurut Dutch 1995 (dalam Taufiq Amir, 2009, hlm.21) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “bagaimana belajar”, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Lloyd 1998 (dalam Miftahul Huda, 2013, hlm.271-272) *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki 3 elemen yaitu menginisiasi masalah, meneliti isu-isu yang diidentifikasi dan memanfaatkan pengetahuan dalam memahami lebih jauh situasi masalah.

Sedangkan menurut Bern dan Erickson 2001 (dalam Kokom, 2013, hlm.59) menegaskan, bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep - konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.

Dalam *Problem Based Learning*, pembelajarannya lebih mengutamakan proses belajar, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Guru dalam model ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah, membantu menemukan masalah, dan pemberi fasilitas pembelajaran. Selain itu, guru memberikan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual siswa. Model ini hanya dapat terjadi jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan secara baik membimbing pertukaran gagasan.

Sementara menurut Ibrahim 2002 (dalam Hosnan, 2014, hlm.295) *Problem Based Learning* merupakan model yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah.

Menurut Agung Suprijono (2016, hlm. 202) *Problem Based Learning* menggunakan masalah nyata (kontekstual) supaya peserta didik belajar tentang cara berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Dari beberapa uraian diatas mengenai pengertian *Problem Based Learning* dapat disimpulkan; *Problem Based Learning* merupakan suatu model

pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir, memecahkan masalah dan menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata dalam memulai proses pembelajaran yang merupakan salah satu model pembelajaran inovatif untuk memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa secara individu maupun kelompok.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Barrow Min Liu 2005 (dalam jurnal ilmiah didaktika, 2013, hlm.206)

mengatakan ada 5 karakteristik *Problem Based Learning* yaitu :

1. *Learning is student centered*

Proses pembelajaran dalam *Problem Based Learning* menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu siswa didorong dapat mengembangkan pengetahuannya.

2. *Authentic problems from the organizing focus of learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah.

3. *New information is acquired through self-directed learning*

Siswa berusaha mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4. *Learning occurs and small grup*

Problem Based Learning dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5. *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan *Problem Based Learning*, guru hanya berperan sebagai fasilitator serta memantau perkembangan aktivitas siswa.

Karakteristik-Karakteristik dalam model Problem Menurut Hosnan (2014, hlm. 300) yaitu sebagai berikut:

1. Pengajuan Masalah atau Pertanyaan

Pengaturan pembelajaran berkisar pada masalah atau pertanyaan yang penting bagi peserta didik maupun masyarakat. Pertanyaan dan masalah yang

diajukan itu haruslah memenuhi kriteria autentik, jelas, mudah dipahami, luas dan bermanfaat.

2. Keterkaitan dengan berbagai masalah disiplin ilmu
Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berbasis masalah hendaknya mengaitkan dengan berbagai disiplin ilmu.
3. Penyelidikan yang autentik
Penyelidikan dalam hal ini harus bersifat autentik serta penyelidikan itu sendiri diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah yang bersifat nyata.
4. Menghasilkan dan memamerkan hasil / karya
Dalam hal ini siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karya nya.
5. Kolaborasi
Tugas-tugas belajar berupa masalah harus diselesaikan secara bersama-sama.

c. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran *Problem Based Learning* melatih siswa untuk berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator agar peserta didik mampu menerima materi pelajaran dengan baik dan dapat memahami suatu pembelajaran tersebut.

Menurut Hosnan (2014, hlm. 298) tujuan *problem based learning* yaitu membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Secara umum, tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut :

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi.

d. Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Persiapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui beberapa tahapan yang harus dilakukan dengan baik sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Langkah persiapan yang harus dilakukan dalam menerapkan *Problem Based Learning* adalah:

- a. Masalah diajukan kepada siswa.
- b. Siswa mendiskusikan masalah tersebut dalam tutorial *Problem Based Learning* kelompok kecil. Mereka mengklasifikasi fakta dari kasus, menentukan apa masalahnya, kemudian mengembangkan ide-ide dengan berdasarkan pengetahuan sebelumnya.
- c. Siswa terlibat dalam penyeldikan tentang isu-isu yang mereka pelajari di luar tutorial.
- d. Mereka kembali pada tutorial *Problem Based Learning*, berbagi informasi, dan bekerja bersama-sama menyikapi masalah.
- e. Siswa menyajikan penyelesaian untuk masalah.
- f. Siswa meninjau apa yang telah mereka pelajari dari masalah semua yang berpartisipasi dalam proses terlibat dalam pengamatan diri, rekan dan tutor dari proses.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

1. Kelebihan *Problem Based Learning*

Pembelajaran *Problem Based Learning* melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi aktif dan antusias dalam belajar. Menurut Ibrahim dan Nur 2004 (dalam Agus N. cahyo 2013, hlm.285) menyebutkan keunggulan model *Problem Based Learning* yaitu :

1. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
2. Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menurut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.

4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajari.
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain.
6. Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.

2. Kelemahan *Problem Based Learning*

Pada kenyataannya setiap alternatif yang menjadi teori tersebut tidak akan efektif baik waktu, biaya dan keuntungan-keuntungan bagi peserta didik.

Menurut Marhamah Saleh dalam jurnal <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/viewFile/497/415> (Dikutip dan diakses pada tanggal 09 Mei 2017) menyatakan kelemahan metode *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman menapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.
- d. *Problem Based Learning* tidak dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Dan lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- e. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

- f. *Problem Based Learning* biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga dikhawatirkan tidak dapat menjangkau seluruh konten yang diharapkan walaupun berfokus pada masalah bukan konten materi.
- g. Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif, artinya guru harus memiliki kemampuan memotivasi siswa yang baik.

6. Aktivitas Belajar

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilaku dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar dan berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Apriliawati 2011 (dalam Mufidah, dkk., 2013, hlm. 118) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Aktifitas tersebut mencerminkan keinginan siswa untuk belajar.

Ada beberapa prinsip dalam aktivitas belajar yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut ilmu jiwa modern aktivitas didominasi oleh siswa sendiri pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun teknis” (Nurlatifah, 2015, h. 27).

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral serta menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis.

Sardiman (2016, hlm. 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental.

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan pada siswa untuk bersentuhan langsung dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, apabila proses belajar berlangsung dengan baik, misalnya guru menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami, dan dilengkapi dengan media belajar atau alat peraga, siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya dan diupayakan ikut terlibat aktif karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik.

7. Materi Ajar pada Setiap Pembelajaran

Materi ajar pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku pada setiap pembelajaran sebagai berikut:

a. Pembelajaran 1

Mata Pelajaran : IPS, IPA, Bahasa Indonesia

Materi ajar : Keragaman budaya, bunyi benda, gagasan pokok dan menentukan gagasan pendukung dalam teks bacaan.

b. Pembelajaran 2

Mata Pelajaran : Matematika, PPKn, SBdP

Materi ajar : Segi banyak, persatuan dan kesatuan dan tari bungong jeumpa

c. Pembelajaran 3

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, PJOK, IPA

Materi ajar : Mengidentifikasi gagasan utama dan pendukung, benteng-bentengan dan gobak sodor, sifat bunyi.

d. Pembelajaran 4

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn

Materi ajar : Mengidentifikasi gagasan utama dan pendukung, Segi banyak, persatuan dan kesatuan

e. Pembelajaran 5

Mata Pelajaran : Matematika, SBdP, IPS

Materi ajar : Keragaman sosial budaya suku minang, dasar-dasar tari bungong jumpa, segi beraturan dan tidak beraturan.

f. Pembelajaran 6

Mata Pelajaran : PPKn, Bahasa Indonesia, PJOK

Materi ajar : Keragaman sosial budaya suku minang, permainan benteng-bentengan dan gobak sodor.

8. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, penulis menemukan hasil penelitian yang relevan. Di bawah ini merupakan hasil pembahasan hasil penelitian yang relevan yang dijabarkan secara umum.

a. Hasil Penelitian Rina Yuniarti

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan *PBL*, sebagai solusi dari rendahnya hasil belajar akan efektif jika digunakan seperti PTK Rina Yuniarti pada tahun 2014 dengan judul: Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Cijerah 06 sub tema keberagaman budaya bangsaku. Dengan hasil mampu meningkatkan hasil belajar dengan kenaikan nilai hampir seluruh siswa yang melebihi batas KKM sebesar 90%.

Dengan demikian dari hasil penelitian ini penggunaan model *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil Penelitian Nurul

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya model *PBL* pula menjadi solusi untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa PTK Nurul pada tahun 2014 dengan judul: Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cipameungpeuk Kabupaten Sumedang pada subtema kebersamaan dalam keberagaman. Dengan hasil mampu

meningkatkan hasil belajar dengan kenaikan nilai sebesar 95,4% siswa mencapai KKM.

Dengan demikian dari hasil penelitian ini penggunaan model *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

9. Kerangka Berpikir

Banyak permasalahan yang di hadapi dalam proses belajar mengajar diantaranya aktivitas belajar peserta didik yang rendah sehingga menjadi pasif dan tidak mampu untuk bekerjasama serta berkomunikasi dengan baik, pembelajaran berpusat pada guru serta kurangnya media dalam pembelajaran.

Selama proses belajar dan pembelajaran berlangsung, aktivitas peserta didik dalam belajar sangat rendah. Ketika guru menerangkan materi pelajaran banyak peserta didik yang kurang aktif dan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran mengakibatkan peserta didik kurang berkonsentrasi dengan materi yang disampaikan. Ketika guru memberikan tugas, peserta didik hanya terdiam dan kebingungan, adapula yang berjalan keluar bangku dan bermain di kelas bersama temannya.

Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran harus menggunakan pendekatan *scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan) yang tidak mudah di implementasikan, selain itu guru belum cakap dalam membuat RPP dengan baik serta kurangnya aktivitas siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

Dalam beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013, peneliti memilih Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa begitu pula dengan kemampuan guru dalam membuat RPP dan penggunaan *Problem Based Learning* akan meningkat.

Dalam model *Problem Based Learning* menurut pendapat dan hasil penelitian Gijsselaers (dalam Hosnan, 2014, hlm.298) bahwa *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik mampu mengidentifikasi informasi-informasi yang

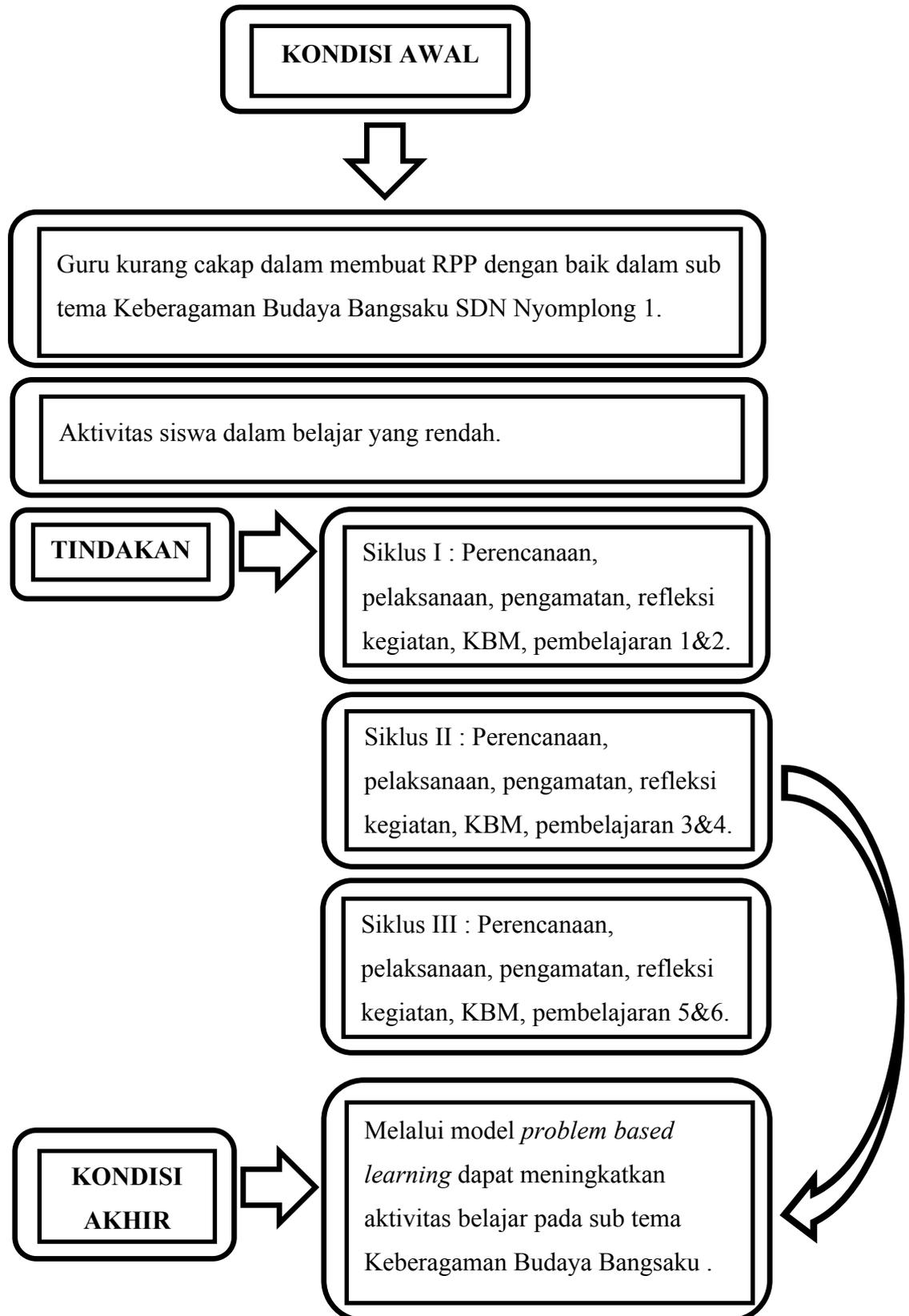
diketahui dan diperlukan serta strategi apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Jadi, dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Untuk memperoleh informasi dan mengembangkan konsep-konsep sains, siswa belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data dan menyusun fakta, menganalisis data dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah, kemudian memecahkan masalah baik secara kelompok maupun individual.

Dari kegiatan siklus I, siklus II dan III diharapkan aktivitas belajar peserta didik akan meningkat. Kondisi akhir diduga melalui Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku.

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

BAGAN KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

10. Hipotesis

- a) Jika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun sesuai dengan Permendikbud 103/2014 (proses pembelajaran) pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku akan meningkat.
- b) Jika sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku dilaksanakan dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* sesuai dengan sintaks pembelajarannya maka aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Nyomplong 1 meningkat.
- c) Penggunaan Model *Problem Based Learning* pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Nyomplong 1.