

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan pembelajaran

1. Definisi Belajar

Belajar merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat dan dialami oleh manusia sebagai bagian dari mempertahankan kelangsungan hidupnya. Pada hakikatnya, setiap manusia yang berakal akan selalu belajar, baik dari suatu pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain. belajar merupakan suatu proses yang kompleks karena melibatkan mental dan emosional dalam memperoleh hasil yang benar-benar diinginkan.

Whittaker (Djamarah, 2005 hlm. 30), menyatakan bahwa “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Sedangkan menurut R. Gagne (Djamarah, 2005 hlm. 22) pengertian “belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku”. Istilah belajar erat kaitannya dengan pembelajaran. Menurut Surya (2013, hlm. 111) “Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya”

Belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi, dengan keadaan bahwa karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan, atau perubahan sementara dari organisme. Pengertian Belajar menurut Gulo (2002, hal 23) adalah “suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat” .

Berdasarkan beberapa pengertian/definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau

subyek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan.

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dengan maksud terciptanya proses belajar dan sekaligus proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Adapun pengertian pembelajaran menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan beberapa pengertian atau definisi pembelajaran di atas dapat diidentifikasi bahwa pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- 4) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasil.

b. Prinsip-prinsip dalam Belajar dan Pembelajaran

Prinsip dalam belajar dan pembelajaran berkaitan dengan factor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar sesuai dengan tujuan. Tanpa menyadari pentingnya prinsip belajar ini, maka guru kemungkinan akan kehilangan arah dalam penentuan, metoda, teknik evaluasi dan strategi pembelajaran.

Gintings (2012, hlm. 5), menyatakan beberapa prinsip belajar sebagai berikut: sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar sendiri.
- 2) Pepatah Cina mengatakan “Saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat, dan saya lakukan saya paham”. Mirip dengan itu Jonh Dewey mengembangkan apa yang dikenal dengan “*Learning by doing*”.
- 3) Semakin banyak alat deria atau indera yang diaktifkan dalam kegiatan belajar, semakin banyak informasi yang terserap.

- 4) Belajar dalam banyak hal adalah suatu pengalaman. Oleh sebab itu keterlibatan siswa merupakan salah satu factor penting dalam keberhasilan belajar.
- 5) Materi akan lebih mudah dikuasai apabila siswa terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar pembelajarannya. Siswa akan terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar pembelajaran jika pelajaran adalah bermakna baginya.
- 6) Belajar dipengaruhi oleh motivasi dari dalam diri (intrinsic) dan dari luar (ekstrinsik) siswa.
- 7) Semua manusia, termasuk siswa, ingin dihargai dan dipuji. Penghargaan dan pujian merupakan motivasi intrinsik bagi siswa.
- 8) Makna pelajaran bagi diri siswa merupakan motivasi dalam yang kuat sedangkan factor kejutan (factor “Aha”) merupakan motivasi luar yang efektif dalam belajar.
- 9) Belajar “Is enchanted by Challenge and inhibited by Threat”.
- 10) Setiap otak adalah unik. Karena itu setiap siswa memiliki persamaan dan perbedaan cara terbaik untuk memahami pelajaran.
- 11) Otak akan lebih mudah merekam input jika dalam keadaan santai atau rileks daripada keadaan tegang.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka yang dijadikan dasar dalam praktik pelaksanaan pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan tahap kegiatan untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Suprijono (2010, hlm. 46) mengatakan ”Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas”.

Sedangkan Arends dalam Suprijono (2010, hlm. 46), mengatakan “Model pembelajaran adalah model yang mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Dari teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah landasan tindakan untuk diterapkan dalam praktik pembelajaran yang diturunkan dari kurikulum dan diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

3. Problem Based Learning

a. Definisi *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari baik terasa maupun tidak terasa oleh siswa. Model pembelajaran ini merekonstruksi siswa untuk mencari permasalahan yang ada dengan mengembangkan daya kritis siswa terhadap suatu hal.

Menurut Barrow dalam Miftahul Huda (2014, hal. 271) "*Problem Based Learning* (PBL) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran". Masalah ditemukan dalam proses belajar sehingga pembelajaran ditujukan untuk mencari solusi atas masalah atau informasi yang sesuai dengan fakta terhadap masalah yang ditemukan. Untuk dapat mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi perlu adanya suatu tahapan-tahapan yang harus dijalani oleh siswa.

Sesuai dengan pernyataan Panen dalam Rusmono (2014, hlm. 74) mengatakan "Dalam strategi pembelajaran PBL, siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah". Tahapan-tahapan yang dilewati oleh siswa berdasarkan pada pembelajaran yang *scientific* dengan menuntut siswa untuk mengamati dan mengidentifikasi masalah (*stimulation*), selanjutnya mengumpulkan data (*data collecting*) dan menyajikan data atau menilai (*assessment*).

Sementara itu Smith & Ragan dalam Rusmono (2014, hlm. 74), mengatakan: "strategi pembelajaran dengan PBL merupakan usaha untuk membentuk suatu proses pemahaman isi suatu mata pelajaran pada seluruh kurikulum".

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang bercirikan penggunaan masalah dalam kehidupan nyata untuk diarahkan pada penemuan solusi terhadap permasalahan yang terjadi sehingga menantang siswa untuk belajar dan mendapatkan pengetahuan dari yang telah dipelajarinya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran PBL

Karakteristik *Problem Based Learning* menurut Baron dalam Rusmono (2014, hlm. 74) adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan permasalahan dalam dunia nyata.
- 2) Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah.
- 3) Tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa.
- 4) Guru berperan sebagai fasilitator.

c. Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning*

Ibrahim dan Nur (2000, hlm. 13) dan Ismail (2002, hlm. 1) dalam Rjusman (2011, hlm. 243) mengemukakan bahwa tahapan-tahapan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

Fase 1: Mengorientasikan siswa pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa, serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Ada 4 hal yang perlu dilakukan dalam proses ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tujuan utama pengajaran tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih kepada belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadi siswa yang mandiri.
- 2) Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak “benar”, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan.
- 3) Selama tahap penyelidikan, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 4) Selama tahap analisis dan penjelasan, siswa akan didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan.

Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Disamping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong siswa belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan sharing antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok siswa dimana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

Fase 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok

Penyelidikan adalah inti dari PBL, meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identic, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Ada tahap ini, guru harus mendorong siswa untuk mengumplan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta didik mengupulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

Fase 4: mengembangkan dan menyajikan artefak (Hasil karya) dan memamerkannya

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artefak (hasil karya) dan pameran. Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu video taape (menunjukkan situasimasalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik daari situasi dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan artefak sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah seanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.

Fase 5: Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Fase ini dimaksudkna untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka

gunakan. Selama fase ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

Menurut Miftahul Huda (2014, hlm. 272) sintak operasional PBL bisa mencakup antara lain sebagai berikut:

- a) Siswa disajikan suatu masalah.
- b) Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial PBL dalam sebuah kelompok kecil.
- c) Mereka membrainstorming gagasan-gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian, mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.
- d) Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup: perpustakaan, database, website, masyarakat dan observasi.
- e) Siswa kembali pada tutorial PBL, lalu saling sharing informasi, melalui peer teaching atau cooperative learning atas masalah tertentu.
- f) Siswa menyajikan solusi atas masalah.
- g) Siswa mereview apa yang mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini. Semua yang berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam review pribadi, review berpasangan, dan review berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Dari kedua langkah di atas dalam penelitian ini sintak yang digunakan berdasarkan teori Ibrahim dan Nur. Penggunaan fase lebih meringankan penerapan model PBL untuk meningkatkan sikap semangat kebangsaan dan hasil belajar siswa.

d. Tahapan-tahapan/Sintaks Model PBL

kunci keberhasilan PBL terletak pada pemilihan masalah dan guru yang merupakan pemandu proses pembelajaran dan yang mengarahkan Tanya jawab pada proses penyimpulan pengalaman belajar. Tahapan Umum PBL adalah sebagai berikut:

- 1) siswa dihadapkan dengan masalah autentik, masalah nyata di kehidupan sehari-hari.
- 2) siswa mencari informasi yang relevan dengan masalah dan model untuk memecahkan masalah, baik secara individual atau dalam kelompok.
- 3) siswa mengembangkan, mengases dan mempresentasikan pemecahan masalah.

Menurut arends (2012), PBL terdiri dari lima tahap utama yang di mulai dari guru memperkenalkan suatu situasi masalah kepada siswa dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik.

Tabel 2.1

Sintaks Pelaksanaan pembelajaran PBL (Arends,2012 hlm. 70)

Sintaks Model PBL	Kegiatan Guru
Tahap 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan pada siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan. Memotivasi siswa agar terlibat pada kegiatan pemecahan masalah.
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Membantu siswa menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang di angkat.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembang dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, model dan berbagi tugas dengan temannya untuk menyampaikan kepada orang lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan dan proses proses belajar yang mereka lakukan.

e. Kelebihan dan kelemahan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Sitiatava Rizema dalam Arifin Rohman (2016, hlm. 23) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

a) Punya keaslian seperti di dunia kerja

Masalah yang disajikan, sedapat mungkin memang merupakan cerminan masalah yang dihadapi di dunia kerja. Dengan demikian, peserta didik bisa memanfaatkannya nanti bila menjadi lulusan yang akan bekerja.

b) Dibangun dengan memperhitungkan pengetahuan sebelumnya

Masalah yang dirancang, dapat membangun kembali pemahaman peserta didik atas pengetahuan yang telah didapat, ia bisa melihat kaitannya dengan bahan yang telah ditemukan dan dipahami sebelumnya.

c) Membangun pemikiran yang metakognitif dan konstruktif

Masalah dalam PBL akan membuat peserta didik terdorong melakukan pemikiran metakognitif. Kita disebut melakukan metakognitif kala kita menyadari tentang pemikiran kita (*thinking about ou thinking*). Artinya kita mencoba berefleksi seperti apa pemikiran kita atas satu hal. Peserta didik menjalankan proses PBL sambil menguji pemikirannya, mempertanyakannya, mengkritisi gagasan sendiri, sekaligus mengeksplor hal baru.

d) Meningkatkan minat dan memotivasi dalam pembelajaran

Dengan rancangan masalah yang menarik dan menantang, peserta didik akan tergugah untuk belajar. Bila relevannya tinggi dengan saat nanti praktik, biasanya peserta didik akan terangsang rasa ingin tahunya dan bertekad untuk menyelesaikan masalahnya. Diharapkan, peserta didik yang tadinya tergolong pasif akan bisa tertarik untuk aktif.

2. Kelemahan

Selain berbagai kelebihan tersebut, model PBL juga memiliki beberapa kekurangan yakni:

- a. Bagi siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
- b. Membutuhkan banyak waktu dan lama.

c. Tidak semua mata pelajaran bisa diterapkan dengan metode PBL.

4. Bekerja Sama

a. Pengertian Bekerja Sama

Sikap bekerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu orang guna mewujudkan tujuan bersama.

Indikator sikap bekerja sama adalah sebagai berikut:

- 1) Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan bersama.
- 2) Aktif dalam kerja kelompok.
- 3) Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok.
- 4) Tidak mendahulukan kepentingan pribadi.

Menurut Zainudin (2013, hal. 1), kerjasama merupakan Kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur.

Menurut Tangkilisan (2005,hal. 86), dalam Manajemen publik, memandang kerjasama perlu diadakan dengan kekuatan yang diperkirakan mungkin akan timbul. erjasama tersebut dapat didasarkan atas hak, kewajiban, dan tanggung jawab masing-masing orang untuk menca tujuan.

Bowo dan Andy menjelaskan bahwa pelaksanaan kerja sama harus tercapai keuntungan bersama (2007, hal. 50-51), Pelaksanaan kerja sama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat di dalam (Win-Win). Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerja sama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya pencapaian keuntungan atau manfaat bersama dari kerja sama, perlu komunikasi yang baik anatara semua pihak dan pemahaman sama terhadap tujuan bersama.

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Kerjasama Anak

Kemampuan kerjasama anak terdapat 2 (dua) faktor yang mempengaruhi kerjasama anak dalam kehidupan sehari-hari yakni faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Tingkah laku manusia adalah corak kegiatan yang sangat dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam dirinya. Faktor-faktor internal yang dimaksud antara lain jenis ras/keturunan, jenis kelamin, sifat fisik, kepribadian, bakat, dan intelegensia. Faktor-faktor tersebut akan dijelaskan secara lebih rinci seperti di bawah ini.

a) Jenis Ras/ Keturunan

Setiap ras yang ada di dunia memperlihatkan tingkah laku yang khas. Tingkah laku khas ini berbeda pada setiap ras, karena memiliki ciri-ciri tersendiri. Dengan demikian secara tidak langsung dalam berperilaku sehari-hari ras sering memperlihatkan perilaku kerjasama yang begitu akrab dibandingkan dengan kerjasama yang dibentuk dari ras yang berbeda.

b) Jenis Kelamin

Perbedaan kerjasama berdasarkan jenis kelamin antara lain dalam bentuk keakraban dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dan pembagian tugas pekerjaan. Perbedaan ini bisa dimungkinkan karena faktor hormonal, struktur fisik maupun norma pembagian tugas. Wanita seringkali berperilaku berdasarkan perasaan, sedangkan orang laki-laki cenderung berperilaku atau bertindak atas pertimbangan rasional. Sehingga seorang pria dan wanita kurang terbentuk kerjasama yang baik dalam belajar karena perbedaan jenis kelamin tersebut.

c) Sifat Fisik

Kretschmer Sheldon membuat tipologi perilaku seseorang berdasarkan tipe fisiknya. Misalnya, orang yang pendek, bulat, gendut, wajah berlemak adalah tipe piknis. Orang dengan ciri demikian dikatakan senang bergaul, humoris, ramah dan banyak teman. Siswa yang memiliki tipe piknis lebih mudah bergaul, diajak bekerjasama serta mudah beradaptasi dengan situasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

a. Kepribadian

Kepribadian adalah segala corak kebiasaan manusia yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsang baik yang datang dari dalam dirinya maupun dari lingkungannya,

sehingga corak dan kebiasaan itu merupakan suatu kesatuan fungsional yang khas untuk manusia itu. Dari pengertian tersebut, kepribadian seseorang jelas sangat berpengaruh terhadap perilaku sehari-harinya khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

b. **Intelegensia**

Intelegensia adalah keseluruhan kemampuan individu untuk berpikir dan bertindak secara terarah dan efektif. Bertitik tolak dari pengertian tersebut, tingkah laku individu sangat dipengaruhi oleh intelegensia. Tingkah laku yang dipengaruhi oleh intelegensia adalah tingkah laku intelegen di mana seseorang dapat bertindak secara cepat, tepat, dan mudah terutama dalam mengambil keputusan.

f) **Bakat**

Bakat adalah suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkannya dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan khusus, misalnya berupa kemampuan memainkan musik, melukis, olah raga, dan sebagainya.

2. Faktor Eksternal

a. **Pendidikan**

Inti dari kegiatan pendidikan adalah proses belajar mengajar. Hasil dari proses belajar mengajar adalah seperangkat perubahan perilaku. Dengan demikian pendidikan sangat besar pengaruhnya terhadap perilaku seseorang. Seseorang yang berpendidikan tinggi akan berbeda perilakunya dengan orang yang berpendidikan rendah.

b. **Agama**

Agama akan menjadikan individu bertingkah laku sesuai dengan norma dan nilai yang diajarkan oleh agama yang diyakininya.

c. **Kebudayaan**

Kebudayaan diartikan sebagai kesenian, adat istiadat atau peradaban manusia. Tingkah laku seseorang dalam kebudayaan tertentu akan berbeda dengan orang yang hidup pada kebudayaan lainnya. Kerjasama akan terjalin lebih baik dan terkoordinir bila dilakukan oleh individu-individu yang memiliki latar belakang

kebudayaan yang sama. Hal ini terjadi karena adanya kesepahaman budaya seperti bahasa.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh untuk mengubah sifat dan perilaku individu karena lingkungan itu dapat merupakan lawan atau tantangan bagi individu untuk mengatasinya. Individu terus berusaha menaklukkan lingkungan sehingga menjadi jinak dan dapat dikuasainya.

e. Sosial Ekonomi

Status sosial ekonomi seseorang akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi perilaku seseorang.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2003, hal. 155), hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Sementara itu, kemampuan baru yang diperoleh setelah siswa belajar menurut Gagne, Briggs dan Wager dalam Rusmono (2014, hlm. 9), sebagai berikut:

Kapabilitas atau penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar. Lebih lanjut dikatakan, mengkategorikan lima kemampuan sebagai hasil belajar yaitu: 1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. 2. Kemampuan merespons merasa secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. 3. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. 4. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam

pemecahan masalah. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar prilaku.

Menurut Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009, hal. 22-23), hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

1) Ranah Kognitif

yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

B. Analisis dan Pengembangan Metode Pembelajaran

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Tema peristiwa dalam kehidupan merupakan salah satu tema yang ada dalam daftar tema pada kurikulum 2013. Tema peristiwa dalam kehidupan memiliki 3 subtema dalam penerapannya. Salah satu subtema dari tema yang ada dalam tema tersebut adalah subtema macam-macam peristiwa dalam kehidupan pada subtema ini terdiri dari 6 Pembelajaran.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6 untuk bahan penelitian. Dimana setiap pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Matematika, dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran 2 terdiri dari Bahasa Indonesia, SBdP, IPA, dan PJOK. Pembelajaran 3 terdiri dari pelajaran PKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran 4 terdiri dari pelajaran

Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, dan PPKn. Pembelajaran 5 terdiri dari pelajaran PJOK, IPA, SBdP dan Bahasa Indonesia. dan Pembelajaran 6 terdiri dari pelajaran IPS, PKN, SBdP, dan Bahasa Indonesia.

2) Karakteristik Materi

Karakteristik materi pembelajaran tema peristiwa dalam kehidupan dan subtema macam-macam peristiwa dalam kehidupan yaitu:

a) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan berikut adalah Kompetensi Inti (KI) yang terdapat pada tema peristiwa dalam kehidupan dan subtema macam-macam peristiwa dalam kehidupan di Kelas V.

Kompetensi dasar pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema macam-macam peristiwa dalam kehidupan yang merupakan suatu kesatuan ide dimuat sebagai berikut berikut:

Matematika

Kompetensi Dasar (KD)

3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola Menyajikan pernyataan matematika secara lisan, tertulis, dan diagram

Indikator:

3.3.1 Menyajikan pernyataan matematika secara lisan, tertulis, dan diagram

Kompetensi Dasar (KD)

4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

4.1.1 pembagian bilangan satu atau dua angka

4.1.2 Menentukan bilangan yang tidak diketahui dalam persamaan yang melibatkan penambahan

4.1.3 Menentukan bilangan yang tidak diketahui dalam persamaan yang melibatkan pengurangan

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)

3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

3.2.1 Menjelaskan pentingnya air

Kompetensi Dasar (KD)

4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

Indikator:

4.7.1 Menyajikan laporan tentang pentingnya air dalam kehidupan

Kompetensi Dasar (KD)

IPA

3.5 Mendeskripsikan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Indikator:

3.5.1 Menjelaskan pentingnya peran air dalam penyelenggaraan kegiatan sekolah.

Kompetensi Dasar (KD)

4.5 Menyajikan laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi.

4.5.1 Menyajikan penjelasan pentingnya peran air dalam kegiatan sekolah melalui kegiatan presentasi.

SBdP

Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Mengenal prinsip seni dalam berkarya seni rupa.

Indikator:

3.1.1 Memahami prinsip-prinsip seni dalam berbagai karya seni rupa.

Kompetensi Dasar (KD)

4.1 Menggambar ilustrasi dengan menerapkan proporsi dan komposisi.

Indikator

4.1.1 Melakukan pengamatan/ observasi terhadap suasana lingkungan sekitar untuk membuat gambar ilustrasi.

IPS**Kompetensi Dasar (KD)**

3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

Indikator

3.1.1 Menjelaskan pengertian manusia dalam konteks keruangan dan kewilayahan dalam aspek sosial, ekonomi dan pendidikan.

Kompetensi Dasar (KD)

4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.

Indikator

4.1.1 Menyusun laporan secara tertulis tentang manusia dalam konteks keruangan dan kewilayahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.

PPKN**Kompetensi Dasar (KD)**

3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat.

Indikator

3.3.1 Menceritakan pola perilaku umum anggota masyarakat (gotong royong, ramah tamah, sopan santun).

Kompetensi Dasar (KD)

4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi.

Indikator

4.3.1 Mengidentifikasi bentukbentuk kerja sama yang ada di masyarakat dalam rangka kerukunan.

PJOK**Kompetensi Dasar (KD)**

3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.

Indikator

3.1.1 Memahami cara tangkap bola dengan kontrol yang baik (sepak bola dan bola basket).

Kompetensi Dasar (KD)

4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.

Indikator

4.1.1 Lempar tangkap bola dengan kontrol yang baik (sepak bola dan bola basket).

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian karmini tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Bekerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik” (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tema 1

IndahnyaKebersamaan Subtema 1KeberagamanBudayaBangsaku SDN Kencana Indah 2 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung). Sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* pada siklus I yaitu hanya 11 orang atau 33,3% dari 33 orang siswa yang mencapai nilai di atas KKM, siklus II jumlah siswa yang hadir 33 orang yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 20 orang atau 60,6%.

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN Kencana Indah 2 pada siklus I hasil belajar siswa yang mengalami ketuntasan belajar berjumlah 15 orang atau 45,5%, sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya di bawah KKM sebanyak 18 orang atau 54,5% dari 33 orang siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas nilainya di atas KKM sebanyak 28 orang atau 84,8%, sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya \leq KKM sebanyak 5 orang atau 15,2% dari 33 orang siswa.

Sedangkan dari hasil penelitian yang di lakukan karlina tahun 2016 yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Bhakti Winaya Bandung Dalam Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman”. Persentase peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I yang berhasil mencapai batas nilai standar adalah 32% dari jumlah siswa 28 orang, karena 19 siswa nilainya masih dibawah batas nilai standar. Pada siklus II meningkat menjadi 89,2% karena masih terdapat 3 siswa yang belum memenuhi standar. Dan pada siklus III terjadi peningkatan menjadi 96,4% karena masih terdapat satu siswa yang belum memenuhi standar.

D. Kerangka Pemikiran

Setiap orang memiliki sikap bekerja sama, akan tetapi tidak semua orang yang memiliki sikap bekerja sama bisa tampil di depan banyak orang. Oleh karena itu, sikap bekerja sama perlu ditanamkan pada diri siswa semenjak dini terutama pada siswa kelas I SD. Karena dengan memiliki sikap bekerja sama, siswa bisa saling membantu dengan teman sebayanya dan di dalam lingkungan masyarakat.

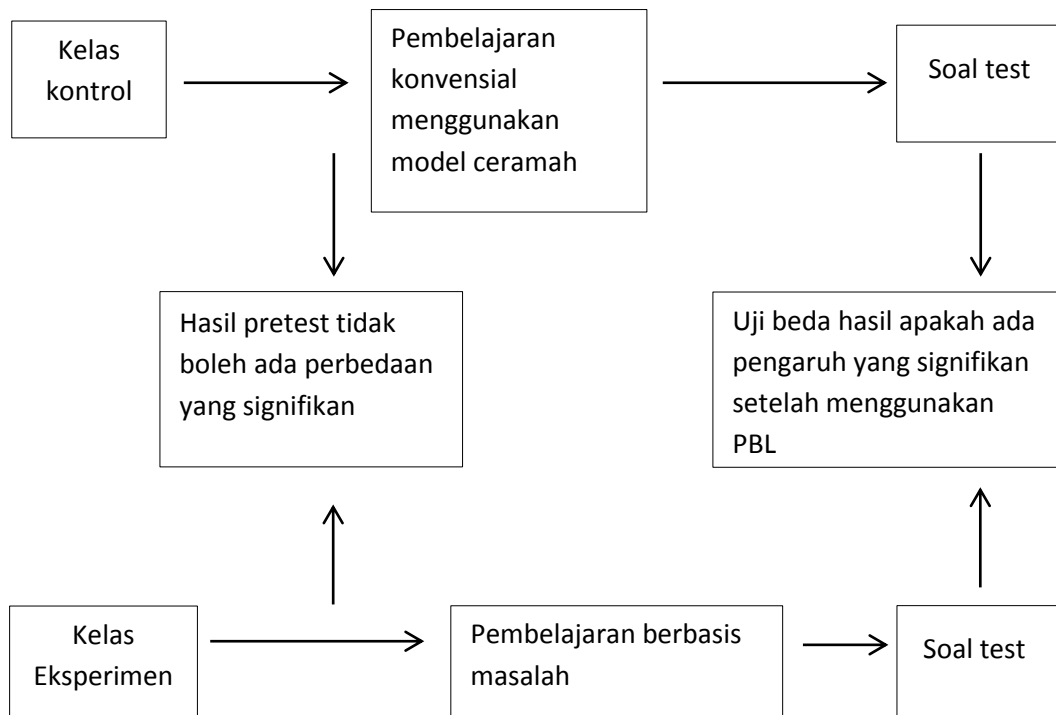
Setiap pendidik di sekolah tentu menginginkan agar semua murid yang diajarnya dapat menguasai materi pelajaran sehingga memiliki prestasi belajar yang baik. Akan tetapi keinginan dan harapan tersebut harus diikuti dengan kreativitas guru diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang

sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Melalui penggunaan model *Problem Based Learning* siswa diharapkan lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga materi akan disampaikan lebih maksimal.

Dari keberhasilan para peneliti sebelumnya dalam menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa maka peneliti ingin melakukan penelitian karena proses pembelajaran di SDN Bhakti Winaya belum optimal, pendidik dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah. Melalui model *Problem Based Learning* di kelas V SDN Bhakti Winaya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, tumbuhnya sikap bekerja sama dan hasil belajar siswa. Kerangka pemikiran tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1

Kerangka pemikiran



E. Asumsi dan Hipotesis Tindakan

1. Asumsi

Dari pembahasan di atas diduga bahwa pembelajaran dengan penggunaan model *Problem Based learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar efektif dan kreatif, dimana siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, menentukan pengetahuannya dan keterampilannya sendiri melalui proses bertanya, kerja kelompok, belajar dari model yang sebenarnya, bisa merefleksikan apa yang diperolehnya antara harapan dengan kenyataan sehingga peningkatan hasil belajar yang didapat bukan hanya sekedar hasil menghafal materi belaka, tetapi lebih pada materi kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran (diskusi Kelompok, dan diskusi kelas). Dengan melalui model *Problem Based learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2. Hipotesis

Berdasarkan pada permasalahan dengan anggapan dasar yang lebih diuraikan diatas, peneliti dapat mengemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- a. Dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* secara benar, sikap bekerja sama tumbuh dengan optimal.
- b. Dengan menerapkan Model *Problem Based Learning* secara benar, nilai rata-rata hasil belajar harian meningkat.