

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

Sebelum mempraktikkan proses belajar mengajar di kelas, peneliti terlebih dahulu harus memahami definisi belajar dan pembelajaran, adapun beberapa pengertian belajar dan pembelajaran dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi pada diri individu berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Hakikat belajar secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengertian Belajar

Gintings (2014, hlm. 34) berpendapat bahwa secara modern belajar dapat diartikan sebagai pengalaman terencana yang dapat merubah perilaku individu. Seseorang dapat berubah perilakunya dengan pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Selain itu, Slameto (2003, hlm. 2) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru. Perubahan tersebut merupakan hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya di lingkungan masyarakat. Perubahan tingkah laku tersebut disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tertentu, perubahan tersebut tidak dapat dijelaskan dan merupakan respon bawaan (Hilgard dan Bower dalam Sutikno, 2009, hlm. 5). Pengalaman yang terjadi secara berulang-ulang membuat seseorang berubah tingkah lakunya tanpa disadari oleh dirinya sendiri maupun orang lain.

Selain itu, Murfiah (2017, hlm. 1) juga mengemukakan pengertian belajar secara lebih khusus, menurut Murfiah belajar merupakan proses pendewasaan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Guru berperan menjadikan siswa manusia dewasa ke arah yang lebih baik. Dalam kegiatan belajar, yang terpenting bukanlah hasil akhir yang diperoleh, melainkan proses yang terjadi selama kegiatan belajar berlangsung. Belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, sedangkan orang lain atau guru berperan sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar.

Setelah melihat definisi-definisi di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa definisi belajar yaitu suatu proses pencarian ilmu yang dilakukan seseorang untuk dapat merubah tingkah laku dari hasil pengalamannya secara berulang-ulang. Belajar tidak hanya berguna agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, tetapi juga agar siswa dapat melakukan atau mempraktikkan pengetahuan-pengetahuan tersebut secara terus menerus, hingga menjadi suatu rutinitas dan kebiasaan. Proses belajar merupakan tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri individu. Perilaku tersebut merupakan hasil dari pengalaman yang dialami dalam interaksinya di lingkungan sekitar.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Proses belajar akan berhasil apabila seorang yang belajar dapat memahami prinsip-prinsip dalam belajar. Untuk memberi pemahaman lebih mengenai prinsip belajar, maka prinsip-prinsip belajar menurut Gintings (2014, hlm. 5) yaitu:

- 1) Prinsip pepatah Cina, yang berbunyi: saya dengar maka saya lupa, saya lihat maka saya ingat, saya lakukan saya maka paham. Mirip dengan pepatah tersebut John Dewey mengembangkan apa yang dikenal dengan sebutan *learning by doing* yang artinya belajar dengan melakukan. Ketika belajar hanya dengan mendengarkan tanpa melakukan, maka pengetahuan yang didapat hanyalah pengetahuan sesaat yang akan dilupakan. Oleh sebab itu, hendaknya ketika belajar tidak hanya memahami ilmu, tetapi juga mempraktikkan ilmu yang didapat.
- 2) Semakin banyak alat indera yang diaktifkan, maka akan semakin banyak informasi yang diserap. Maksudnya, pembelajaran tidak hanya merangsang penglihatan dan pendengaran siswa saja, tapi siswa dapat ikut meraba dan merasakan informasi atau pembelajaran yang diberikan guru. Semakin banyak indera yang diaktifkan, maka belajar akan semakin memberikan makna.
- 3) Belajar dalam banyak hal merupakan suatu pengalaman, semakin banyak aktivitas-aktivitas yang dialami individu untuk belajar, maka semakin banyak pula pengalaman-pengalaman belajar yang akan diperoleh, hal ini menjadikan seorang individu yang belajar memiliki banyak pengetahuan berdasarkan pengalaman-pengalaman hidupnya.

- 4) Materi akan lebih dikuasai apabila siswa terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Ketika siswa ikut berpartisipasi dalam proses belajarnya, maka ia tidak hanya mendapatkan ilmu dari materi yang diajarkan, tetapi siswa juga dapat mempraktikkan ilmu yang dipelajarinya, sehingga akan selalu ingat dengan materi yang diajarkan tersebut. Pengalaman dalam aktivitas belajar merupakan hal yang penting untuk mengingat materi pelajaran.
- 5) Setiap otak adalah unik, karena itu setiap orang memiliki persamaan dan perbedaan cara terbaik untuk memahami pelajaran. Otak akan lebih mudah merekam input jika dalam keadaan santai atau rileks daripada dalam keadaan tegang. Seorang pengajar harus memberikan kondisi belajar yang kondusif, dinamis dan menyenangkan agar proses belajar dapat tercapai secara maksimal.

Prinsip-prinsip belajar di atas merupakan dasar-dasar dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, guru sebagai pengajar yang belajar harus memahami prinsip-prinsip tersebut agar proses belajar dapat berjalan dengan maksimal. Guru harus menyadari pentingnya prinsip-prinsip belajar agar siswa dapat memahami dan mendapat persepsi yang benar terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan.

c. Ciri-ciri Belajar

Setelah individu melakukan proses belajar, maka terdapat perubahan yang terjadi pada dirinya, ciri-ciri perubahan dalam belajar menurut Fathurrohman (dalam Slameto, 2003, hlm. 10) meliputi:

- 1) Perubahan yang terjadi berlangsung secara sadar, sekurang-kurangnya sadar bahwa pengetahuan yang dia miliki semakin bertambah, sikapnya berubah, kecakapannya berkembang, dan lain-lain. Perubahan tersebut secara langsung disadari oleh orang yang belajar maupun orang yang ada di sekelilingnya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, artinya bahwa seseorang yang belajar mengalami sebuah proses berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Bertambahnya pengetahuan seseorang pada dasarnya merupakan lanjutan dari pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Begitu juga sikap dan keterampilan yang diperoleh, pada dasarnya pengetahuan tersebut akan menjadi dasar untuk pengembangan pengetahuan selanjutnya

- 3) Perubahan belajar bersifat positif dan aktif, belajar senantiasa menuju perubahan yang lebih baik. Untuk memperoleh tingkah laku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan. Misalnya, seseorang ingin memperoleh pengetahuan tentang penyebab *global warming*, maka orang tersebut aktif melakukan kegiatan membaca, mengkaji buku-buku atau informasi dari internet, serta berdiskusi dengan teman atau guru.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, bukan hasil belajar jika perubahan itu hanya sesaat. Perubahan tingkah laku belajar terjadi secara terus menerus hingga menjadi suatu kebiasaan. Kebiasaan tersebut terus dilakukan dalam praktiknya di kehidupan sehari-hari.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Belajar dimaksudkan agar dapat merubah perilaku kearah yang lebih baik. Belajar juga berperan agar seseorang yang belajar dapat menjadi manusia dewasa yang dapat bertindak sesuai dengan aturan yang berlaku. Sebelum belajar seseorang hendaknya sudah menyadari apa yang akan berubah pada dirinya melalui belajar.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, bukan bagian-bagian tertentu secara parsial. Perubahan yang terjadi mulai dari aspek kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotor atau keterampilan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa perubahan perilaku adalah hasil utama dalam belajar, perubahan yang terjadi berlangsung sadar, bersifat kontinu dan bukan sementara. Perubahan tersebut terjadi secara terus menerus sehingga menjadi kebiasaan dalam kesehariannya. Perubahan yang terjadi juga merupakan perubahan yang mengarahkan siswa pada tujuan terarah untuk menjadi lebih baik.

Selain itu, ciri-ciri perubahan individu setelah melakukan proses belajar menurut Sagala (2016, hlm. 53) yaitu, 1) belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus yang berpengaruh pada proses belajar selanjutnya, 2) belajar terjadi melalui pengalaman-pengalaman yang dialami siswa, 3) belajar merupakan kegiatan yang bertujuan, yaitu arah yang ingin dicapai melalui proses belajar, 4) belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, artinya melibatkan keseluruhan tingkah laku yang belajar, 5)

belajar adalah proses interaksi, yaitu antara yang mengajar dan yang belajar, 6) belajar berlangsung dari yang paling sederhana sampai pada kompleks.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat ditegaskan bahwa ciri khas belajar adalah adanya suatu perubahan, perilaku dari diri siswa. Perilaku tersebut sebagai hasil dari latihan aktivitas dan pengalaman yang dialami siswa yang belajar. Pengalaman tersebut kemudian menjadi kebiasaan dalam diri siswa, sehingga perubahan perilaku belajar bersifat tetap dan bukan sementara.

2. Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah aktivitas belajar antara guru dan siswa dalam rangka memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

a. Pengertian Pembelajaran

Chatib (dalam Putra, 2013, hlm. 17) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, yakni antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Dua peran utama dalam pembelajaran yaitu guru dan siswa, antara guru dan siswa harus bekerja sama dengan baik untuk melaksanakan tugasnya masing-masing. Selain itu juga, Miarso (dalam Rusmono, 2014, hlm. 6) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Tentunya usaha ini merupakan usaha yang telah dirancang sedemikian rupa agar tercapainya proses belajar yang dapat merubah perilaku siswa. Rusmono (2014, hlm. 6) juga memberikan pendapatnya mengenai pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dalam rangka menciptakan suatu kondisi kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan siswa agar memperoleh pengalaman belajar yang mendukung dan memadai.

Berdasarkan beberapa paparan di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dan transfer ilmu antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar, dalam rangka memberikan pengalaman belajar dan untuk mencapai keberhasilan belajar serta perubahan perilaku siswanya. Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang memungkinkan terjadinya proses belajar antara guru dan siswa. Menurut Harsanto (2007, hlm. 132) proses pembelajaran dapat dikatakan berorientasi pada kompetensi apabila memenuhi ciri-ciri yaitu:

- 1) Menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa, baik secara individual maupun secara bersama-sama (klasikal). Pembelajaran berpusat pada aktivitas belajar siswa (*student centered*). Siswa adalah subjek yang aktif dan dominan pada kegiatan belajar sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan salah satu sumber belajar siswa.
- 2) Pembelajaran menggunakan sumber belajar variatif, misalnya perpustakaan, lingkungan sekitar, media massa, dan sumber lainnya yang memenuhi unsur edukatif. Sumber belajar yang variatif membuat siswa banyak mendapat pengalaman-pengalaman belajar, sehingga belajar memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.
- 3) Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan berbagai pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang variatif. Selain itu suasana belajar yang terjadi haruslah kreatif, inovatif, dan eksploratif. Pembelajaran seperti ini membuat aktivitas belajar siswa di kelas menjadi menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Setiap hari siswa akan belajar dengan menggunakan strategi belajar yang bervariasi.
- 4) Penilaian yang dilakukan lebih menekankan pada proses dan hasil, sehingga guru harus merancang alat evaluasi dengan maksimal agar dapat memperoleh keutuhan antara setiap sikap dan perilaku berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, penulis berpendapat bahwa pembelajaran yang berbasis kompetensi harus memiliki ciri-ciri yaitu pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa, belajar menggunakan sumber belajar, pendekatan, model dan metode yang bervariasi, serta penilaian yang menekankan pada penilaian berbasis proses dan hasil.

B. Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan pedoman bagi guru untuk dapat melaksanakan aktivitas belajar yang inovatif, siswa dilibatkan secara aktif sebagai subjek dan fokus pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Soekanto (dalam Shoimin, 2014, hlm. 23) merupakan suatu kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas mengajar. Model pembelajaran menjadi pemandu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang sistematis dan terkontrol. Selain itu, pendapat Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012, hlm. 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum berupa rencana pembelajaran jangka panjang dalam rangka merencanakan bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan kerangka yang digunakan untuk mendesain pembelajaran yang akan diajarkan secara maksimal oleh guru.

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa sebagai seorang guru, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran harus terlebih dulu menentukan model pembelajaran yang ingin digunakan. Model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek, tapi siswa adalah subjek dan fokus pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator siswa, sehingga siswa merasa lebih leluasa, aktif, kreatif, dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang dan melaksanakan proses belajar secara maksimal. Menurut Rusman (2012, hlm. 145) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar para ahli tertentu. Terdapat beragam jenis model-model pembelajaran berdasarkan teori para ahli dan

penelitian terdahulu yang dapat dipilih oleh guru. Variasi model pembelajaran ini dapat digunakan guru dalam praktik mengajarnya di dalam kelas.

- b) Model pembelajaran mempunyai misi atau tujuan tertentu, tujuan dan misi model pembelajaran secara umum yaitu untuk menciptakan dan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di kelas. Menggunakan model pembelajaran juga dapat menciptakan pembelajaran yang variatif dan memberikan makna terhadap belajar siswa, sehingga siswa dapat selalu mengingat materi yang diajarkan oleh gurunya.
- c) Model pembelajaran dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas ke arah yang lebih baik. Model pembelajaran berperan agar pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan secara sistematis, terstruktur, dan berkesinambungan. Model pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.
- d) Model pembelajaran memiliki bagian-bagian yang dinamakan urutan langkah (*syntax*). Setiap model pembelajaran memiliki tahapan dan langkah-langkah pembelajaran yang khas. Ketika seorang guru ingin menerapkan suatu model pembelajaran berdasarkan teori para ahli, maka guru tersebut harus memahami langkah-langkah yang ada di dalam model yang digunakan.
- e) Model pembelajaran memiliki dampak sebagai akibat dari terapan model pembelajaran. Model pembelajaran diharapkan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan belajar siswa. Selain itu dengan menggunakan model-model pembelajaran dapat menjadi solusi permasalahan yang terjadi di dalam kelas, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotornya.
- f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya. Guru dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan langkah model pembelajaran yang dipilihnya. Guru menyelipkan langkah-langkah model pembelajaran berdasarkan kegiatan yang akan dilakukannya.

Di tahun 2018, pendidikan Indonesia telah menggunakan model pembelajaran terpadu (*integrated*) yang dilaksanakan dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran (interdisipliner) menjadi sebuah tema. Dalam model pembelajaran

terpadu 2013, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan lagi dijadikan objek. Pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga siswa lebih leluasa untuk belajar. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bersifat fleksibel dan dinamis, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa secara keseluruhan.

C. Model *Problem Based Learning*

Penelitian menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Model ini melibatkan siswa mencari solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

1. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Duch dalam Shoimin 2014, hlm. 130). Adanya sebuah permasalahan merupakan ciri utama model pembelajaran ini, siswa mendapat pengetahuan berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh gurunya. Barrow (dalam Murfiah, 2017, hlm. 163) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) didefinisikan sebagai pembelajaran yang diperoleh menuju suatu pemahaman akan resolusi sebuah masalah, siswa diajak untuk memahami suatu masalah dan memberikan solusi terhadap masalah itu. Selain itu, Arends (dalam Putra, 2013, hlm. 66) berpendapat bahwa model PBL adalah model pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, siswa dapat menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan melatih kemandirian serta meningkatkan rasa percaya diri siswa. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik (masalah nyata) dari kehidupan siswa, siswa belajar memecahkan masalah yang menyangkut proses belajarnya dan hubungan konten ilmu dengan kehidupan sehari-harinya, model PBL juga melatih siswa berpikir kreatif dan megemukakan pendapatnya di depan kelas.

Toharudin (2011, hlm. 99) dalam bukunya yang berjudul *Membangun Literasi Sains Peserta Didik* menyatakan bahwa:

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada inkuiri berakar pada prinsip *Dewey Learning by doing experience*. PBL merupakan suatu pembelajaran atau pelatihan yang memiliki karakteristik penggunaan masalah sebagai konteks individu atau seseorang dalam mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Siswa menjadi pusat utama pada pembelajaran ketika guru mempraktikkan model pembelajaran PBL. Selama siswa melakukan kegiatan memecahkan masalah, guru berperan sebagai tutor, motivator, dan fasilitator yang akan membantu mereka mendefinisikan apa yang mereka tidak tahu dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memahami dan memecahkan masalah (Gintings, 2014, hlm. 210).

Selain itu, menurut Tan dalam Rusman (2012, hlm. 239) pembelajaran berbasis masalah membuat kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalkan melalui kerja kelompok kecil atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdaya, megasah, menguji, serta mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Model *Problem Based Learning* melatih siswa untuk berdiskusi memecahkan permasalahan bersama teman sekelompoknya, siswa dilatih berkomunikasi dan mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Pembelajaran menjadi interaktif karena siswa membangun sendiri pengetahuan melalui kerja sama bersama teman sekelasnya. PBL mendorong dan meningkatkan keterampilan peserta didik untuk melakukan pengumpulan dan penyimpanan informasi. Melalui pendekatan ini, pengetahuan, keterampilan, sikap, minat, dan motivasi siswa dapat terus ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Liu (dalam Toharudin, 2011, hlm. 107) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman, sikap, dan motivasi peserta didik di sekolah dasar.

Bedasarkan paparan para ahli di atas, penulis berpendapat bahwa suasana pembelajaran dalam PBL mengarah pada permasalahan sehari-hari siswa. Siswa dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, baik yang menyangkut belajarnya maupun konten ilmu dalam kesehariannya. Di dalam belajarnya, siswa juga dilibatkan menjadi tim atau kelompok kecil, sehingga siswa

dapat belajar untuk berdiskusi mengkomunikasikan pemikirannya di depan kelas. Siswa dilatih untuk bekerja sama dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Dari beberapa pendapat ahli yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa

2. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran interaktif yang memiliki karakteristik yang khas. Menurut Tan dalam Rusman (2012, hlm. 232) karakteristik model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar di kelas, permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata, yaitu permasalahan sehari-hari siswa. Siswa dilibatkan secara aktif untuk dapat memecahkan permasalahan dengan solusi-solusi yang kreatif.
- b) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar. Belajar menjadi pengarah diri menjadi hal yang paling utama. Siswa dilatih untuk mengarahkan dirinya ke dalam pilihan yang harus dipilihnya.
- c) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam model PBL. Guru harus menggunakan sumber pengetahuan yang bervariasi untuk memberikan pengalaman-pengalaman yang bermakna untuk siswa.
- d) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif. Siswa belajar berkolaborasi dengan guru, teman ataupun lingkungan sekolahnya dalam memperoleh pengetahuan. Selain itu, siswa dilibatkan dalam kelompok-kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, serta melatih siswa mengemukakan pendapat di depan kelas.
- e) Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi dan pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan. Siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan aktivitas pengalaman nyata yang siswa lakukan di kelas.

f) PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran ini melibatkan pengalaman siswa yang pernah dialaminya untuk dikaitkan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Siswa dapat mengemukakan pendapatnya berdasarkan pengalaman yang pernah mereka alami.

Selain itu, model PBL juga memiliki ciri khusus sebagai model pembelajaran yang interaktif. Ciri-ciri model PBL menurut Ibrahim dan Nur (dalam Putra, 2013, hlm. 73) yaitu:

a) Pengajuan Pertanyaan atau Masalah

PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah nyata dan sesuai dengan pengalaman keseharian siswa. Pembelajaran berfokus pada penyelesaian masalah, sehingga siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan permasalahan dalam situasi nyata dan memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.

b) Fokus Keterkaitan Antardisiplin Ilmu

Masalah dan solusi pemecahan masalah yang diusulkan dari model PBL tidak hanya ditinjau dari suatu disiplin ilmu (biologi/kesehatan) tetapi ditinjau dari berbagai disiplin ilmu, misalnya ekonomi, sosiologi, geografi, politik, dan hukum. Model ini memiliki disiplin ilmu yang luas yang dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan

c) Penyelidikan Autentik

Model *Problem Based Learning* mengharuskan siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi, dan eksperimen. Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber-sumber pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan sekaligus mengembangkan hipotesis terhadap penyelesaian masalah yang dikemukakan. Penyelidikan autentik membuat siswa mampu dengan mudah memahami masalah serta dapat menerapkan solusi permasalahan dikehidupannya nanti.

d) Menghasilkan Produk atau Karya

PBL menuntut siswa menghasilkan produk dalam bentuk karya yang nyata atau artefak (poster, laporan, gambar) guna menjelaskan atau mewakili penyelesaian masalah yang dikemukakan. Produk yang dihasilkan diharapkan

dapat memberikan makna dalam pembelajaran, sehingga siswa akan selalu ingat dengan materi pelajaran yang dipelajarinya.

e) Kerja Sama

PBL dicirikan oleh siswa yang bekerja sama secara berpasangan maupun kelompok kecil guna memberikan motivasi sekaligus untuk mengembangkan keterampilan berpikir melalui tukar pendapat serta berbagai penemuan. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan kerja kelompok bersama temannya.

Berdasarkan karakteristik di atas, penulis berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yang khas, yaitu pembelajaran pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui permasalahan yang diberikan. Siswa dilibatkan secara kelompok untuk bekerja sama memecahkan dan memberikan solusi terhadap permasalahan. Siswa dibangun rasa ingin tahunya dan dapat mengemukakan ide-idenya yang kreatif.

3. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Ketika menyelidiki skenario PBL, siswa diminta untuk mengasumsikan peran sebagai seorang ilmuwan (Toharudin, 2011, hlm. 102). Guru bisa menanyakan dan meminta peserta didik untuk merumuskan ide-ide atau keputusan yang harus diambilnya berdasarkan fakta di lingkungannya. Secara umum, menurut Wang & Shuler (dalam Toharudin, 2011, hlm. 102) PBL mengandung lima langkah yang sangat penting yaitu, 1) masalah dihadirkan dan dibaca oleh beberapa anggota kelompok, sementara anggota lainnya melakukan tindakan seperti menulis untuk menandai fakta-fakta yang diidentifikasi kelompok, 2) siswa mendiskusikan apa yang sudah diketahui dan dipahaminya, siswa berdiskusi bersama teman melalui kelompok-kelompok kecil, 3) siswa mendiskusikan apa yang mereka pikirkan dan mengidentifikasi masalah yang lebih luas, 4) siswa mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam belajar di kelas, siswa mengidentifikasi apa yang dibutuhkan agar membuktikan atau tidak membuktikan ide-ide mereka, 5) siswa secara bersama-sama melakukan penyelidikan atas temuan masalah, siswa mencari informasi dari berbagai sumber belajar. Siswa melakukan penyelidikan melalui sumber belajar yang beragam.

Tabel 2.1 Sintaks Model *Problem Based Learning*
Sumber: Toharudin (2011, hlm. 103)

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Memberikan orientasi tentang permasalahan yang dihadapi kepada peserta didik.	Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan dan pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk dapat melakukan penelitian dan penyelidikan.	Guru membantu para peserta didik untuk mendefinikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang dihadapinya.
3.	Membantu investigasi para peserta didik secara mandiri dan berkelompok.	Guru mendorong para peserta didik untuk mendapat informasi yang tepat akurat serta melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi.
4.	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i> .	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses dalam rangka mengatasi atau mencari pemecahan masalah.	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap hasil dari investigasinya dan proses proses yang mereka gunakan.

Ide untuk skenario PBL dapat datang dari permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat. Guru dapat mengambil permasalahan dari program televisi, berita, atau artikel koran. Menurut Rustaman (dalam Toharudin, 2011, hlm. 104) langkah pemecahan masalah dapat dilakukan dengan dua versi pendekatan. Pertama, siswa menerima saran tentang prosedur yang digunakan, cara mengumpulkan data, dan menyusun serangkaian yang mengarah pada proses penyelesaian masalah. Kedua, hanya masalah yang dimunculkan ke permukaan, sedangkan siswa diminta untuk merancang pemecahannya sendiri. Guru berperan dalam menyediakan bahan dan

memberi petunjuk. Skenario PBL yang baik dapat diciptakan dari pembelajaran yang tradisional ke pembelajaran modern yaitu pembelajaran pemecahan masalah.

4. Peran Guru dalam *Model Problem Based Learning*

Guru memegang peran penting dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Guru harus menggunakan proses pembelajaran yang akan menggerakkan siswa menuju kemandirian, kehidupan yang lebih luas, dan belajar sepanjang hayat. Lingkungan belajar yang dibangun guru harus mendorong cara berpikir siswa secara reflektif, evaluasi kritis, dan cara berpikir yang berdayaguna. Peran yang dilakukan guru menurut Rusman (2012, hlm. 234) dalam model *Problem Based Learning* adalah:

a) Menyiapkan perangkat berpikir siswa

Beberapa hal yang dapat dilakukan guru dalam menyiapkan perangkat berpikir siswa adalah: 1) membantu siswa mengubah cara berpikirnya, 2) menjelaskan definisi dan pola PBL, 3) memberikan siswa ikhtisar siklus PBL, struktur dan batasan waktu, 4) mengkomunikasikan tujuan, hasil, dan harapan. 5) menyiapkan siswa untuk pembaharuan dan kesulitan yang menghadang, dan 6) membantu siswa merasa memiliki masalah.

b) Menekankan Belajar Kooperatif

PBL menyediakan cara *inquiry* yang bersifat kolaboratif dan belajar. *Inquiry* kooperatif merupakan proses orang melakukan refleksi dan kegiatan secara berulang-ulang dan berkerjasama secara kolaborasi untuk memahami masalah, mengambil dan menganalisis data penting, serta mengelaborasi solusi

c) Memfasilitasi Pembelajaran Kelompok Kecil dalam *Problem Based Learning*

Belajar dalam kelompok kecil lebih mudah dilakukan apabila anggota berkisar antara 1 sampai 10 siswa atau bahkan lebih sedikit dengan satu orang guru. Guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut dalam langkah-langkah yang beragam dalam siklus PBL untuk menyatukan ide, berbagai hasil belajar, dan penyajian ide.

d) Melaksanakan Model *Problem Based Learning*

Guru mengatur lingkungan belajar untuk mendorong penyatuan dan pelibatan siswa dalam masalah. Guru juga memainkan peran aktif dalam memfasilitasi

inquiry kolaboratif dan proses belajar siswa. Dalam perannya terhadap pelaksanaan model PBL, guru berperan sebagai fasilitator yang selalu memantau perkembangan aktivitas belajar siswa serta mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam praktiknya di dalam kelas, kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Melalui model PBL siswa diminta untuk mampu menerapkan pengetahuan, bukan hanya menerimanya. Manfaat yang signifikan dari PBL adalah memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah sesuai dengan gaya individual peserta didik. Menurut Jones (dalam Toharudin, 2011, hlm. 106) penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa peningkatan keberhasilan peserta didik terlibat dalam PBL berdasarkan kemampuan PBL mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik, mengembangkan proses berpikir, siswa menjadi lebih paham, dan proses belajar berada dalam konteks yang menyerupai situasi dunia nyata.

Adapun fitur atau keunggulan PBL menurut Arends (dalam Toharudin, 2011, hlm. 101) sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan atau stimulasi masalah, yaitu PBL melakukan pengajaran seputar pertanyaan dan masalah yang penting secara sosial dan bermakna secara personal bagi siswa dalam kehidupannya.
- 2) Fokus interdisipliner, yaitu permasalahan yang diinvestigasi dipilih karena pencarian solusinya dapat menuntut siswa untuk terus menggali pengetahuan yang dimilikinya, agar siswa dapat berpikir secara kreatif.
- 3) Investigasi autentik, yaitu PBL mengharuskan siswa berusaha menemukan solusi nyata untuk masalah nyata. Siswa harus menganalisis dan menetapkan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat inferensi, dan menarik kesimpulan.
- 4) Produksi artefak dan *exhibit*, yaitu PBL menuntut siswa untuk mengkontruksi suatu produk dalam bentuk artefak dan *exhibit* yang dapat menjelaskan atau mempresentasikan solusi yang dihadapi siswa. Produk tersebut dapat berupa

melakukan perdebatan bohong-bohongan, bentuk laporan, video, atau program komputer. Artefak dan *exhibit* dideskripsikan dan dirancang oleh siswa untuk didemonstrasikan dan memberikan alternatif baru.

- 5) Kolaborasi, yaitu PBL ditandai oleh siswa yang dapat bekerja sama dalam memecahkan masalah, mengerjakan tugas secara berpasangan, kelompok kecil, atau dalam bentuk kelompok-kelompok besar.

Selain itu Akinoglu (dalam Toharudin, 2011, hlm. 106) juga mengemukakan keunggulan dari model PBL yaitu, 1) mengembangkan kontrol diri, mengajarkan siswa untuk mampu membuat rencana prospektif, serta keberanian siswa untuk menghadapi realita dan mengekspresikan emosi siswa, 2) mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan (*problem solving*), siswa dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari, 3) mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa yang dengannya memungkinkan mereka untuk belajar dan bekerja secara rutin, 4) mengembangkan keterampilan berpikir siswa ke tingkat yang tinggi, yaitu kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah, 5) menggabungkan teori dan praktik, PBL dapat mengembangkan kemampuan menggabungkan pengetahuan lama dan baru siswa, serta mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan dalam lingkungan yang lebih spesifik.

Model *Problem Based Learning* merupakan proses pembelajaran atau pelatihan yang memiliki karakteristik sangat khas, yaitu menggunakan masalah sebagai konteks individu atau seseorang. Melalui penyajian masalah ini, siswa diajak untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

b) Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Selain kelebihan, ada pula kelemahan yang mengikat proses pembelajaran PBL, menurut Akinoglu dan Tandoge (dalam Toharudin, 2011, hlm. 107) kelemahan yang dimaksud sebagai berikut:

- (1) Guru merasa kesulitan untuk mengubah gaya mengajar yang biasa dilakukan, sehingga guru kurang dapat beradaptasi dan berinovasi dengan model pembelajaran yang baru, hal ini disebabkan karena guru terlalu berada diposisi nyaman dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional.

- (2) Membutuhkan banyak waktu untuk peserta didik dalam rangka menyelesaikan situasi ini pertama kali disajikan di kelas. Kelompok atau individual boleh jadi akan menyelesaikan pekerjaannya lebih dulu yang berakibat terjadinya keterlambatan. Selain itu, pembelajaran ini membutuhkan banyak material dan penelitian yang lebih mendalam.
- (3) Implementasi model PBL ini akan banyak menemui kendala dan kesulitan. Penggunaan model ini bisa saja tidak berhasil dengan baik (gagal total) jika siswa tidak dapat mengerti dengan baik dan benar nilai atau *scope* (cakupan) masalah yang disajikan dengan konten sosial yang terjadi. Beberapa siswa mungkin tidak dapat memahami makna dalam pembelajaran yang diberikan.
- (4) Guru akan sulit melakukan penilaian secara objektif. Model ini menuntut guru untuk melihat kemampuan peserta didik berdasarkan seringnya peserta didik dalam mengemukakan pendapat, sehingga sulit untuk guru dalam menilai satu persatu peserta didik dengan tepat. Jumlah siswa yang terlalu banyak akan membuat guru kewalahan dalam memberikan penilaian.

D. Kemampuan Berpikir Kreatif

Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia memiliki potensi kreatif. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan imajinasi yang dapat mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru atau ide-ide yang baru sebagai pengembangan dari ide lama untuk memecahkan permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Porter dan Hernacki (dalam Hamzah 2011, hlm. 163-164) berpendapat bahwa seorang yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, dan berpetualang secara intuitif. Berpikir kreatif diawali dengan keingintahuan seseorang tentang suatu hal. Menurut Siswono (2004, hlm. 78) berpikir kreatif merupakan proses yang digunakan ketika kita mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide-ide yang lama kemudian digabungkan sehingga memunculkan ide-ide baru. Selain itu, menurut Guilford (dalam Munandar, 2009, hlm. 167) berpikir kreatif dapat berarti memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Kemampuan berpikir kreatif sebagai suatu kebiasaan berpikir

yang tajam, menggerakkan imajinasi yang dapat mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru atau ide baru, sebagai pengembangan dari ide lama untuk memecahkan permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Kemampuan berpikir kreatif dapat menciptakan peluang pengembangan kepribadian siswa melalui upaya meningkatkan konsentrasi, kecerdasan dan kepercayaan diri. Kemampuan berpikir kreatif siswa penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan dalam mengakses data, mengolah data informasi yang tersedia, dan menemukan banyak kemungkinan ketepatan dan keragaman dalam menenun jawaban. (Asmin dalam Slameto, 2003, hlm. 64).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang berawal dari rasa ingin tahu yang tinggi, kemudian orang tersebut berpikir dan berimajinasi sesuai dengan pemikirannya, sehingga memunculkan ide-ide baru dalam menemukan jawaban. Ide-ide yang dikemukakan merupakan ide-ide yang beragam dalam memberikan solusi pemecahan masalah. Model pembelajaran yang cocok untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Model ini menuntut siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya, kemudian siswa akan memberikan solusi berupa pemikiran-pemikiran kreatif yang dia punya. Maka dari itu, hubungan PBL dengan kemampuan berpikir kreatif sangat berhubungan dalam meningkatkan proses pembelajaran.

2. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

Guilford (dalam Munandar, 2009, hlm. 11) mengemukakan ciri-ciri dari kreatifitas antara lain:

- a. Kelancaran dalam berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
- b. Keluwesan dalam berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-

macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir, mereka akan dengan mudah meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir baru.

- c. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Gagasan-gagasan yang dikemukakan merupakan ide-ide baru yang kreatif dan belum pernah ada. Siswa dilatih untuk berpikir kreatif sehingga menumbuhkan ide-ide yang cemerlang.
- d. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Kemampuan mencetuskan gagasan unik akan membuat permasalahan ditemukan solusinya berdasarkan pemikiran yang belum pernah ada.

Jadi, ciri utama berpikir kreatif adalah munculnya pengetahuan baru, sehingga siswa harus dapat menciptakan sesuatu yang baru. Selain harus menghasilkan sesuatu yang baru, siswa juga dilatih untuk dapat menemukan, bertanya pada diri sendiri, berimajinasi, menerapkan, menganalisis, dan sebagainya. Hasil kerja tersebut merupakan jawaban atas tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan jawaban tersebut siswa mampu menemukan sendiri sesuatu yang benar-benar baru.

3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil belajar yang berkualitas akan terwujud apabila guru dapat merancang proses pembelajaran dengan memperhatikan tingkat berpikir yang akan dipelajari dan dilatihkan. Rancangan proses pembelajaran yang baik adalah rancangan pembelajaran yang menggunakan indikator kegiatan belajar sebagai rambu-rambu dalam pencapaian hasil belajar (Harsanto, 2007, hlm. 94).

Indikator kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan memberikan tes pada empat aspek yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, orisinalitas berpikir dan penguraian (Hafsanudin, 2012. hlm. 10). Aspek keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek dan indikator sebagai berikut:

Tabel 2.2 Aspek Keterampilan Berfikir Kreatif (KBK)

Sumber: Hafsanudin (2012. hlm. 10)

Aspek	Indikator
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. b. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya c. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi.
<i>Flexibility</i> (Keluwesannya)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. b. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikan yang baru.
<i>Originality</i> (Originalitas)	Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru.
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. c. Mencoba/ menguji detail untuk melihat arah yang akan ditempuh.

Selain itu, Deporter dan Mike Hernacki (dalam Hamzah, 2011, hlm. 164) menyatakan lima proses kemampuan dalam berpikir kreatif, yaitu 1) inkubasi, yaitu mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran, 2) iluminasi, mendesak ke permukaan, serta gagasan-gagasan yang bermunculan, 3) verifikasi, memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah, 4) aplikasi, yaitu kemampuan mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat memahami, menggambarkan, serta mempraktikkan pemahamannya.

1. Pengertian Hasil Belajar

Snelbeker (dalam Rusmono, 2014, hlm. 8) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan atau kemampuan baru yang dimiliki seorang siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Hasil belajar menurut Bloom (dalam Rusmono, 2014, hlm. 8) yaitu berupa perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan minat, sikap, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian diri. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Sementara menurut Gange, Briggs, dan Wager (dalam Rusmono, 2014, hlm. 9) menyatakan hasil belajar sebagai kapasitas atau penampilan kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses belajar. Lebih lanjut dikatakan, bahwa hasil belajar dikategorikan menjadi lima kemampuan, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan juga keterampilan motorik yang dimiliki. Selain itu, Dick and Carey (dalam Rusmono, 2014, hlm. 10) menyatakan hasil belajar berupa informasi verbal untuk memperoleh label atau nama, fakta dan bidang pengetahuan yang tersusun rapi, serta sikap yang merupakan keadaan manusia kompleks yang memberi efek pada perilaku terhadap masyarakat, benda dan kejadian.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku setelah siswa selesai proses pembelajaran. Siswa berubah perilakunya berdasarkan pengalaman yang mereka alami pada saat pembelajaran di kelas. Hasil belajar yang diukur yaitu dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar yang didapatkan siswa bukan hanya berdasarkan pengetahuan saja, tetapi juga dibarengi dengan sikap dan keterampilannya. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2010, hlm. 22-23), yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah kognitif adalah ranah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan berpikir. Kemampuan siswa dalam menangkap dan memahami pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah afektif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan, emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri siswa. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap yang dipraktikkan siswa setelah memahami apa yang dia pelajari. Ketika sikap siswa berubah ke arah yang lebih baik, maka hasil belajar dikatakan berhasil.
- 3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ranah psikomotorik berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik, karena keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, saraf, dan persendian sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kerjasama.

3. Tahapan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Majid (2015, hlm. 29) tahapan penilaian hasil belajar dimulai dari penentuan tujuan penilaian, desain penilaian, pengembangan instrumen, serta pengumpulan informasi/data, analisis dan interpretasi serta tindak lanjut. Tahapan hasil belajar tersebut secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1) Menentukan tujuan

Tujuan penelitian hasil belajar yaitu untuk mengetahui capaian penguasaan kompetensi oleh setiap siswa sesuai rencana pembelajaran. Kompetensi yang harus dikuasai mencakup kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kompetensi kognitif berupa pengetahuan yang telah dipahami siswa, afektif berupa perilaku siswa setelah memahami pembelajaran, dan psikomotorik berupa keterampilan siswa dalam belajarnya.

2) Menentukan rencana penilaian

Rencana penilaian hasil belajar berwujud kisi-kisi, yaitu matriks yang menggambarkan keterkaitan antara *behavioral objective* (kemampuan yang menjadi sasaran pembelajaran yang harus dikuasai) dan *course content* (materi sajian yang dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi) serta teknik penilaian yang akan digunakan dalam menilai keberhasilan penguasaan kompetensi oleh guru. Rencana penilaian harus disiapkan guru terlebih dulu sebelum menyiapkan instrumen penilaian yang akan diberikan.

3) Penyusunan Instrumen Penelitian

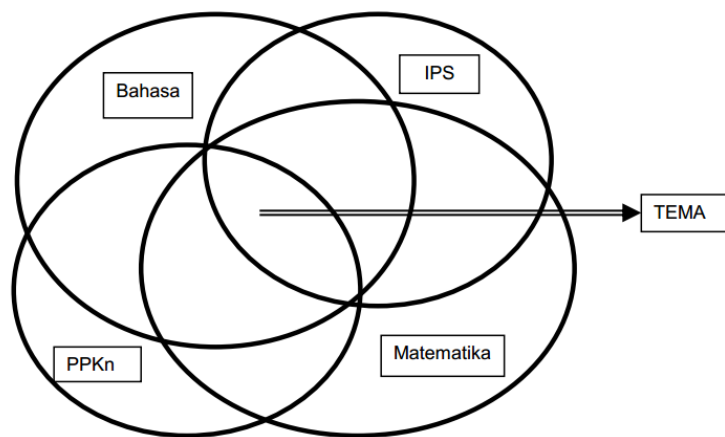
Instrumen penilaian hasil belajar untuk memperoleh informasi deskriptif dan informasi *judgemental* dapat berwujud tes dan non-tes. Tes dapat berbentuk objektif atau uraian, sedangkan non-tes berupa lembar pengamatan dan kuisioner. Tes yang diberikan harus sesuai dengan indikator dan kemampuan yang akan dicapai oleh siswa. Selain itu, dalam menentukan standar ketuntasan belajar, guru harus memperhatikan aspek ketuntasan yang sesuai dengan kemampuan siswa.

4. Pengembangan dan Analisis Bahan Ajar

Bahan pembelajaran merupakan rangkuman materi yang diajarkan kepada siswa dalam bentuk bahan cetak maupun bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis (Gintings, 2014, hlm. 152). Bahan ajar digunakan agar siswa memiliki pemahaman awal tentang materi yang akan dibahas. Bahan pembelajaran yang baik adalah bahan pembelajaran yang diberikan sebelum berlangsungnya kegiatan pembelajaran, agar siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi maupun tanya jawab di kelas. Analisis bahan ajar yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Keluasan dan Kedalaman Materi

Ruang lingkup pembelajaran tematik di sekolah dasar meliputi semua KD dari semua mata pelajaran, kecuali agama dan matematika. Mata pelajaran yang dimaksud adalah Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes dan Seni Budaya dan Prakarya. Pembelajaran tematik dapat dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran terpadu (*integrated*). Pendekatan terpadu (*integrated*) dilaksanakan dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran (interdisipliner), menetapkan prioritas materi pelajaran, keterampilan, konsep, dan sikap yang saling berkaitan di dalam beberapa mata pelajaran (Murfiah, 2017, hlm. 93). Untuk lebih jelasnya dipaparkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Model Terpadu (*integrated*)
Sumber: Lampiran III Permendiknas no. 57 (2014, hlm. 226)

Subjek penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada kelas VI Subtema 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan yang terdapat pada Tema 1 Selamatkan Makhuk Hidup. Subtema tersebut memiliki 6 pembelajaran yang akan diajarkan selama 1 minggu. Kompetensi dasar yang ditetapkan dijabarkan melalui konsep pemetaan. Adapun mata pelajaran yang ada pada Subtema 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, IPA, PJOK, SBdP, dan PPKn. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya adalah sebagai berikut:

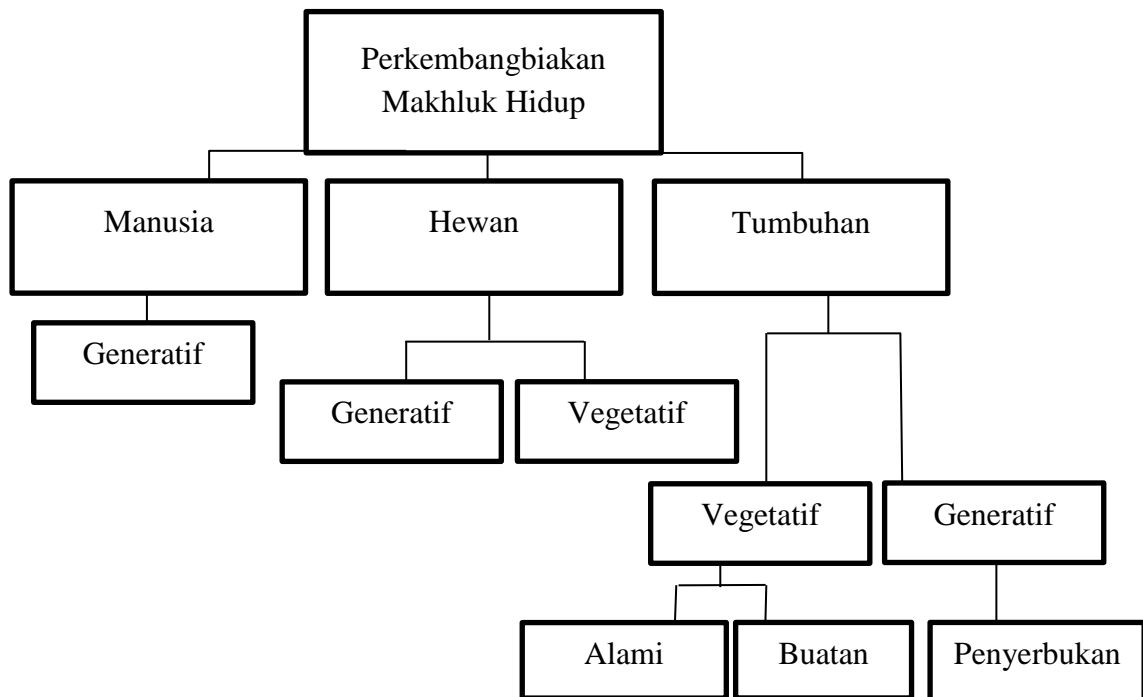
- 1) Kegiatan Pembelajaran 1 memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Materi yang diajarkan yaitu membaca dan menemukan informasi, menulis

laporan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta mengamati perkembangbiakan tumbuhan.

- 2) Kegiatan pembelajaran 2 memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP, dan PPKn. Materi yang diajarkan yaitu membaca dan menemukan informasi, merancang dan menyajikan makanan atau minuman dari bahan dasar umbi, menuliskan laporan hasil percobaan praktik memasak, mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, menceritakan dan menuliskan rencana sikap menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Kegiatan Pembelajaran 3 memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan PJOK. Materi yang diajarkan yaitu, menuliskan informasi berdasarkan hasil investigasi tentang kondisi geografis dan lingkungan masyarakat tempat tinggal, menuliskan teks laporan investigasi tentang hubungan keterkaitan manusia dengan lingkungannya, menceritakan informasi berdasarkan hasil investigasi, mempraktikkan permainan *rounders*.
- 4) Kegiatan Pembelajaran 4 memuat mata pelajaran IPS dan SBdP, materi yang diajarkan yaitu, mencari dan mengolah informasi tentang kondisi lingkungan masyarakat sekitar, menganalisis hubungan perubahan lingkungan dan perilaku manusia dalam bentuk peta pikiran, membuat dan mengampanyekan poster.
- 5) Kegiatan Pembelajaran 5 memuat mata pelajaran IPS dan SBdP, materi yang diajarkan yaitu, menemukan dan menjelaskan hubungan berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan, mengidentifikasi serta menemukan hubungan perilaku dalam kehidupan sehari-hari dengan nilai-nilai Pancasila, dan bermain peran.
- 6) Kegiatan Pembelajaran 6 memuat pembelajaran bahasa Indonesia dan PJOK, materi yang diajarkan yaitu, membaca dan menemukan informasi yang ada pada teks bacaan, serta mempraktikkan permainan *rounders*, dan diakhiri dengan evaluasi.

Secara rinci, materi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. IPA



Gambar 2.2 Pemetaan Perkembangbiakan Makhluk Hidup

Materi subtema ini membahas lebih dalam mengenai perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif, penjelasan lebih rinci yaitu sebagai berikut:

1) Perkembangbiakan Tumbuhan Secara generatif:

Generatif merupakan cara perkembangbiakan tumbuhan yang dapat dilakukan oleh tumbuhan itu sendiri dan dengan cara yang alami. Proses perkembangbiakan tumbuhan secara generatif adalah sebagai berikut:

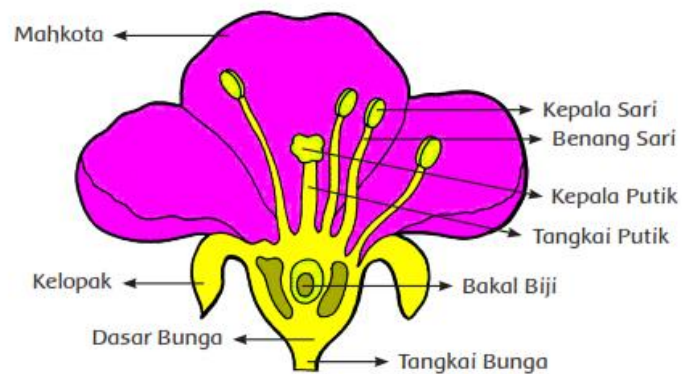
- (1) Perkembangbiakan secara generatif (secara kawin) dilakukan melalui proses penyerbukan dan pembuahan.
- (2) Perkembangbiakan generatif pada tumbuhan diawali dengan penyerbukan, yaitu melekatnya atau jatuhnya serbuk sari ke kepala putik.
- (3) Setelah terjadi penyerbukan, pada serbuk sari tumbuh buluh serbuk sari yang menuju ke ruang bakal biji. Serbuk sari (sel kelamin jantan atau spermatozoid) akan masuk ke ruang bakal biji melalui buluh serbuk sari.
- (4) Di dalam ruang bakal biji terjadi pembuahan, yaitu peleburan sel kelamin (spermatozoid) dengan sel kelamin betina atau sel telur.

- (5) Hasil dari pembuahan adalah zigot. Zigot berkembang menjadi lembaga, bakal biji berkembang menjadi biji, dan bakal buah berkembang menjadi daging buah. Lembaga yang berada di dalam biji merupakan calon tumbuhan baru.

2) Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegetatif

Perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif dapat dilakukan dengan bantuan manusia maupun dengan cara alami. Banyak orang yang memiliki tumbuhan di halaman rumahnya memilih mengembangbiakkan tumbuhan yang dengan cara vegetatif.

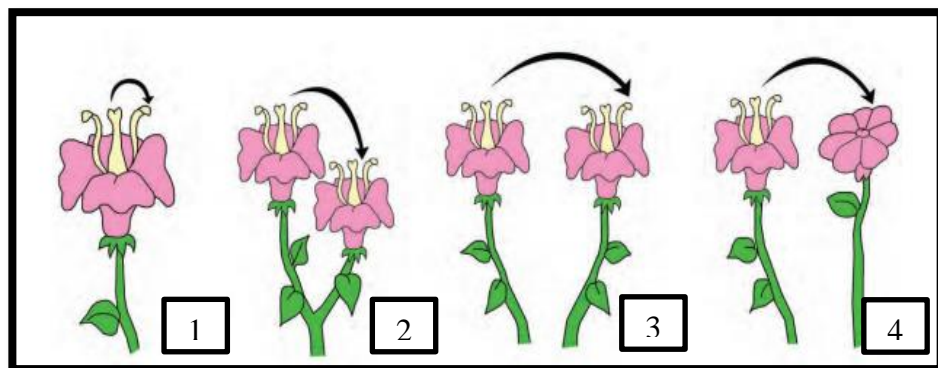
Adapun bagian-bagian bunga yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagian-bagian Bunga

Sumber: Buku siswa kelas 6 Tema 1 (2017, hlm. 8)

Dibawah ini merupakan jenis penyerbukan pada bunga, penyerbukan dibagi menjadi 4 jenis, yaitu penyerbukan sendiri, penyerukan tetangga, penyerbukan silang, dan bastar.



Keterangan: gambar 1 penyerbukan sendiri, gambar 2 penyerbukan tetangga, gambar 3 penyerbukan silang, gambar 4 penyerbukan bastar.

Gambar 2.4 Macam-macam Penyerbukan

Sumber: Buku siswa kelas 6 Tema 1 (2017, hlm. 9)

b. Bahasa Indonesia

1) Teks Deskripsi dan Investigasi

Teks deskripsi menggambarkan satu objek berdasarkan pengamatan panca indera. Teks deskripsi dapat dibuat tanpa melakukan wawancara atau sumber pengamatan lain. Berbeda dengan teks laporan investigasi. Teks laporan investigasi menggambarkan objek suatu peristiwa secara terperinci. Untuk menulis teks ini selain melakukan pengamatan, penulis perlu mencari sumber lain untuk mendukung tulisannya seperti melakukan wawancara dan studi pustaka.



Gambar 2.5 Perbedaan teks investigasi dan deskripsi.

Sumber: Buku guru kelas 6 Tema 1 (2017, hlm. 20)

Langkah-langkah penulisan teks investigasi:

- a) Menentukan topik/masalah yang akan ditulis.
- b) Mengumpulkan informasi dengan melakukan investigasi yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melakukan percobaan, pengamatan, wawancara, dan studi pustaka.
- c) Mengolah informasi dari hasil investigasi dengan menuangkannya dalam bentuk tulisan, yang terdiri atas tiga bagian, yaitu penjelasan, fakta-fakta, dan kesimpulan.

c. IPS

1) Nilai-nilai Pancasila

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila keTuhanan yang Maha Esa, antara lain:

- (1) Toleransi
- (2) Kebiasaan beribadah.

- (3) Penghormatan kepada agama atau kepercayaan lain.
- (4) kerukunan dan kerja sama antarumat beragama.

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab yaitu:

- (1) Pengakuan terhadap adanya martabat manusia
- (2) Perlakuan yang adil terhadap sesama manusia.

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Persatuan Indonesia yaitu:

- (1) Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- (2) Cinta perdamaian dan persatuan.
- (3) Tidak egosentris.

Nilai-nilai yang terkandung dalam Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan yaitu:

- (1) Mendahulukan kepentingan umum dan tujuan bersama.
- (2) Cinta permusyawaratan dan demokrasi.
- (3) Bijaksana dalam menyelesaikan masalah.

Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, yaitu:

- (1) Adil, bukan berarti sama.
- (2) Suka bekerja keras.
- (3) Menghormati kedaulatan bangsa sendiri dan bangsa lain.
- (4) Menganggap bangsa lain sederajat

d. SBdP

1) Rancangan Penjualan Makanan

Langkah-langkah dalam merancang pembuatan makanan adalah sebagai berikut:

- (1) Merancang label berisi informasi merek dagang, harga, informasi gizi, dan tanggal kadaluwarsa.
- (2) Merancang teknik penjualan seperti membuat poster sederhana yang berisi informasi tentang makanan/minuman, yaitu kandungan gizi, harga, dan bahan dasar, kemudian mengampanyekan poster ke setiap kelas sebelum penjualan.
- (3) Menentukan harga dengan menghitung modal dan menentukan harga jual.

- (4) Menentukan tempat penjualan di kelas, di lapangan, di aula, atau di koridor sekolah.

e. IPS

1) Sumber Daya Alam

Bentang alam dan jenis sumber daya alam berdasarkan tempatnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- (1) Dataran tinggi: pegunungan dengan perkebunan teh, sayuran dan buah, hutan cemara, dan air terjun;
- (2) Dataran rendah: hutan tropis dengan beragam jenis tumbuhan, sawah dan kebun buah-buahan, sungai, pantai dengan hutan bakau, tambak garam, kelapa, dan ikan laut.

Jenis tumbuhan di dataran rendah yaitu sebagai berikut:

- (1) Tumbuhan di wilayah pantai adalah kelapa, bakau, dan ganggang.
- (2) Tumbuhan di dataran tinggi adalah teh, kopi, cengkeh, buah-buahan, dan sayuran.

Perbedaan kehidupan masyarakat di tiga daerah adalah sebagai berikut:

- (1) Dataran tinggi, biasanya sebagian besar masyarakatnya memiliki mata pencaharian sebagai petani sayuran.
- (2) Daerah pantai, sebagian besar masyarakatnya memiliki mata pencaharian sebagai nelayan, petambak garam, petani bakau, atau pengumpul ganggang atau kelapa.
- (3) Dataran tinggi di daerah pedesaan, biasanya sebagian besar masyarakatnya memiliki mata pencaharian sebagai petani di sawah, jika di daerah perkotaan maka masyarakatnya memiliki beragam mata pencaharian. Jenis tumbuhan yang berbeda dari wilayah yang berbeda tersebut akan saling melengkapi. Contoh: Teh yang berasal dari dataran tinggi juga dibawa dan dijual ke wilayah dataran rendah dan pantai, sehingga nelayan juga dapat menikmati teh.

b. Karakteristik Materi

Karakteristik materi dibagi menjadi 2, yaitu sifat materi dan perubahan perilaku hasil belajar.

1) Sifat Materi

Menurut Piaget dalam (Surya, 2014, hlm. 145) menyatakan bahwa anak usia SD yaitu sekitar 6 hingga 12 tahun mulai membangun sistem pemikiran tetapi masih berfungsi pada tingkat berpikir konkret, yaitu belajar memperoleh reversibilitas, membangun konservasi, dan belajar berdasarkan urutan. Anak usia SD belum mampu berpikir abstrak yang menuntut untuk berpikir secara hipotesis dan berpikir dalam peringkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, sifat materi pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yang digunakan oleh peneliti bersifat konkret, artinya proses belajar siswa dibantu dengan model penyajian yang menekankan pada alat peraga, baik benda-benda maupun gambar-gambar yang membantu siswa belajar secara nyata.

Materi subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yang akan dipelajari siswa adalah tentang perkembangbiakan tumbuhan, siswa akan belajar tentang proses perkembangbiakan generatif dan vegetatif, siswa menunjukkan bagian-bagian bunga, dan menunjukkan macam-macam penyerbukan bunga. Dalam memahami materi tersebut, siswa dihadapkan pada situasi nyata, seperti membawa bunga, melihat gambar jenis-jenis penyerbukan bunga, dan melihat gambar-gambar tumbuhan vegetatif dan generatif. Dengan menggunakan benda-benda konkret dan gambar-gambar, akan lebih memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan.

Selain itu, pada subtema ini siswa akan belajar bagaimana mengolah makanan dari tumbuhan, serta belajar membuat produk kemasan makanan untuk dijual, mengenai penjualan makanan, siswa juga akan belajar gotong-royong dan bersikap adil secara berkelompok, hal ini sesuai dengan sila ketiga dan sila kelima yang akan dipelajari siswa pula. Pembelajaran ini akan menarik minat siswa karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek secara langsung sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dengan membangun pengetahuan sesuai informasi yang siswa dapatkan.

Selain itu juga, siswa akan belajar tentang bentang alam berdasarkan gambar-gambar dan video yang diberikan oleh gurunya. Gambar-gambar dan video yang diberikan guru akan meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa. Sifat materi konkret atau nyata pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan dapat memberikan pengalaman nyata yang bermakna, serta berbeda dari pembelajaran sebelumnya.

2) Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Perubahan perilaku belajar meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Bloom dalam Rusmono, 2014, hlm. 8). Ranah kognitif yang dimaksud berupa pengetahuan yang dimiliki siswa, ranah afektif berupa sikap siswa, dan psikomotorik berupa keterampilan yang dimiliki siswa. Berdasarkan klasifikasi Bloom tersebut, maka perubahan perilaku siswa setelah melakukan pembelajaran pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yaitu:

a) Aspek kognitif

Aspek kognitif yang diharapkan pada pembelajaran subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yaitu, siswa dapat mengetahui proses perkembangbiakan tumbuhan, menjelaskan dan membandingkan teks deskriptif dan investigasi, menjelaskan kondisi geografis yang ada di Indonesia, menganalisis penerapan nilai-nilai sila pancasila, memahami reklame, serta menjelaskan permainan *rounders*. Siswa dapat mengetahui, memahami, menggambarkan, menjelaskan serta mengkomunikasikan pemahaman yang dimilikinya.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif yang diharapkan dalam pembelajaran pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yaitu siswa mampu berpikir kreatif dalam menemukan setiap permasalahan yang ada pada pembelajaran di kelas, siswa memiliki rasa ingin tahu dan aktif di dalam pembelajaran, siswa mampu menggambarkan cara merawat dan menjaga kelestarian tumbuhan, siswa bekerja sama dengan baik bersama kelompok, siswa menanamkan nilai-nilai sesuai dengan pancasila, serta bersikap adil dalam permainan.

c) Aspek Keterampilan

Aspek keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yaitu siswa terampil menggambar bunga lengkap dengan

bagian-bagiannya. Selain itu, siswa juga terampil berkreasi membuat kemasan produk makanan yang dibuatnya, dan membuat reklame yang menarik untuk rencana penjualan yang akan dilakukan.

c. Bahan dan Media Pembelajaran

Pemanfaatan bahan dan media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran, karena keefektifan proses pembelajaran ditentukan pula oleh kemampuan peserta didik dalam mendayagunakan bahan dan media pembelajaran. Tidak ada satupun bahan dan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan, maka dalam proses belajar mengajar diperlukan kesiapan mental dan kemauan, serta kemampuan untuk menjelajah berbagai macam bahan dan media pembelajaran yang ada dan mungkin ada (Toharudin, 2011, hlm. 190). Oleh karena itu dalam pembelajarannya, peneliti ingin menggunakan bahan dan media yang bervariasi untuk mendorong siswa agar lebih berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajarinya.

Berdasarkan karakteristik materi yang bersifat konkret, maka bahan dan media sesuai dengan subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan ini adalah:

1) Buku Teks

Buku teks merupakan buku pengetahuan. Buku tersebut mampu mengantarkan pesan (ilmu pengetahuan) melalui penggunaan kata-kata dan ilustrasi gaya penyajian yang jelas, logis, kreatif, mudah dibaca dan dipahami oleh siswa. Siswa menggunakan buku tematik dan buku pengetahuan lainnya untuk menunjang belajarnya.

2) Media Visual atau Gambar

Penyajian gambar atau ilustrasi yang disajikan guru sejalan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Guru memberikan gambar bunga, gambar kondisi alam indonesia, gambar ilustrasi penerapan sila pancasila, gambar praktik membuat reklame, dan gambar permainan *rounders*. Penyajian gambar yang disajikan guru bersifat jujur, dan melukiskan bentuk dan situasi yang sebenarnya. Gambar yang disajikan pun sederhana, jelas, dan menunjukkan butir-butir pokok pada gambar, sehingga siswa memahami maksud dan tujuan gambar yang disajikan.

3) Media Benda Konkret

Media ini merupakan benda-benda yang ada disekeliling siswa, media ini mendorong siswa agar lebih berinteraksi langsung dengan objeknya karena berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Benda konkret yang dimaksud yaitu, tumbuhan, bunga dan singkong. Guru memperlihatkan tumbuhan dan menunjukkan cara melestarikan serta merawat tumbuhan. Selain tumbuhan, guru juga menggunakan bunga untuk menjelaskan bagian-bagian bunga secara rinci. Siswa memperhatikan bunga tersebut dan dapat menunjukkan secara langsung bagian-bagiannya. Selain itu juga, guru menggunakan singkong sebagai bahan percobaan siswa dalam membuat produk makanan.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi belajar merupakan tindakan khusus yang dilakukan oleh seseorang untuk mempermudah, mempercepat, lebih menikmati, lebih mudah memahami secara langsung, lebih efektif dan lebih mudah ditransfer ke dalam situasi yang baru (Sulistiyono dalam Al-Tabany, 2014, hlm. 169). Jika seorang guru ingin membimbing siswa untuk membangun pengetahuannya, maka guru harus merancang strategi dalam pembelajarannya.

Berdasarkan karaktersitik materi dan hasil belajar yang ingin dicapai oleh peneliti, maka strategi pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan model *Problem Based Learning* dalam proses belajar mengajar. Dengan model PBL peneliti ingin membuat siswa mau dan berani dalam mengemukakan ide-ide atau pendapat-pendapatnya dengan cara mengajukan permasalahan yang kemudian dijawab oleh siswa.
- 2) Menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami oleh siswa, pertanyaan yang guru berikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa mudah memahami maksud dan tujuan yang disampaikan guru.
- 3) Pertanyaan yang diberikan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, menganalisis, menjelaskan, dan menilai solusi-solusi yang dikemukakan siswa. Selama diskusi kelompok berlangsung, guru tetap membimbing dan mengarahkan siswa pada konsep-konsep yang diajarkan.

- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan siswa secara benar dengan cara bertanggungjawab secara penuh untuk membantu siswa dalam upaya mengembangkan kemampuan proses kelompok yang efektif.
- 5) Menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, menyenangkan, serta saling mempercayai antara guru dan siswa, sehingga siswa termotivasi dan tidak takut salah dalam mengemukakan pendapatnya.

e. Sistem Evaluasi

Evaluasi merupakan proses sistematis dan berkelanjutan dalam rangka mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menyajikan berbagai informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan (Widoyoko, 2015, hlm. 3). Guru melakukan evaluasi pada kegiatan pembelajaran agar mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Berdasarkan karakteristik materi, perilaku hasil belajar, bahan dan media serta strategi yang dilakukan peneliti, maka evaluasi yang cocok untuk diterapkan peserta didik pada subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan yaitu:

1) Tes

Tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang tujuannya untuk mengukur sejauhmana pemahaman atau pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Sedangkan *posttest* merupakan penilaian yang memudahkan guru menyampaikan *feedback* dan mendiagnosis kebutuhan siswa dalam belajar. Jenis tes yang digunakan peneliti berdasarkan karakteristik materi adalah sebagai berikut:

a) Soal Pilihan Ganda

Guru menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 5 soal. Soal tersebut terdiri dari 2 soal kategori mudah, 3 kategori soal sedang, dan 1 kategori soal sulit. Jenjang kemampuan yang digunakan dalam evaluasi yaitu dari jenjang C1 sampai C6. Soal pilihan ganda dipilih karena dapat digunakan untuk mengukur berbagai jenjang kognitif siswa. Penskoran pilihan ganda termasuk mudah, objektif, cepat, dan dapat mencakup ruang lingkup bahan atau materi pelajaran yang luas.

b) Soal Esai

Selain menggunakan soal pilihan ganda, guru juga soal esai untuk mengukur kemampuan berpikir siswa. Soal esai mendorong siswa untuk dapat berpikir mengemukakan ide-idenya yang kreatif. Guru akan menemukan jawaban beragam dari semua siswa di kelasnya. Tes ini juga dapat meminimalisir terjadinya saling mencotek antar siswa, karena hasil jawaban yang didapat berbeda-beda.

2. Non tes

Novriatna (2017, hlm. 55) mengemukakan bahwa non tes adalah pelaksanaan penilaian dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur atau apa adanya oleh responden. Metode penilaian non tes pada penelitian ini dibagi dalam beberapa cara, yaitu lembar observasi aktivitas siswa, lembar kemampuan berpikir kreatif siswa, lembar respon siswa, serta lembar observasi dokumen dan aktivitas guru.

Lembar observasi digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, Lembar aktivitas guru berfungsi untuk memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang dilakukan guru. Lembar angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Selain itu, lembar observasi kemampuan berpikir kreatif juga dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur keberhasilan guru dalam mengajarkan subtema Tumbuhan Sumber Kehidupan, dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.