

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Problem Based Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, model pembelajaran terpadu, 2013, hlm. 51)

Menurut (Sagala, 2010, hlm. 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

“Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran”. Menurut Rachmad Widodo (2009, hlm. 2) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar”.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Trianto, 2009, hlm. 22). Model pembelajaran terdiri atas model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, dan model berbasis masalah (Supriono, 2010, hlm. 46).

1) Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung dikenal dengan sebutan *active teaching*. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh siswa. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan faktual serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan.

2) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.

3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar menemukan masalah atau *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan pembelajaran beraksentuasi pada masalah-masalah kontekstual.

2. Pengertian *problem based learning*

Pendidikan pada abad ke-21 berhubungan dengan permasalahan baru yang ada di dunia nyata. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang, atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Hasil pendidikan yang diharapkan meliputi pola kompetensi dan inteligensi yang dibutuhkan untuk berkiprah pada abad ke-21. Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan.

Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi ini. *Problem Based Learning* dikembangkan untuk pertama kali oleh Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada (Amir, 2009).

Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Menurut Tan dalam Rusman (Rusman, 2014, hlm. 232) pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat 3 ciri utama strategi pembelajaran berbasis masalah. *Pertama*, strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran. *Kedua*, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. *Ketiga*, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah, (Sanjaya, 2010, hlm. 214).

(Wahab, 2009, hlm. 59) mengatakan “Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep disiplin ilmu”. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat beberapa macam penerapannya yang menjadi alternatif, diantaranya:

1) *Problem Based Introduction* (PBI)

Model ini memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

2) *Debate*

Debate merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar yang dipilih dan disusun menjadi pro dan kontra. Siswa dibagi menjadi kedalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya siswa (dua orang yang mengambil posisi pro dan orang lainnya dalam posisi kontra) melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang

penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat.

3) *Controversial Issues*

“Isu kontroversial adalah sesuatu yang mudah diterima oleh seseorang atau kelompok tetapi juga mudah ditolak oleh orang atau kelompok lain” Muessig (Wahid, 2009, hlm 60). Pertama kali menggunakan pembelajaran isu kontroversial sebaiknya guru tidak terlalu banyak mengungkapkan isu yang berbeda, dua atau tiga isu yang berbeda sudah dianggap cukup. Semakin lama semakin mampu siswa berbeda pendapat dengan baik, maka jumlah isu kontroversialpun dapat ditingkatkan.

4) *Example non Examples*

Example non examples adalah sebuah pembelajaran melalui kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada disekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar, foto, kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut.

Beberapa uraian mengenai pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real word*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem based learning* adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistematis untuk memecahkan masalah atau tantangan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Menurut Trianto (2009, hlm. 93) “karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah: (1) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan (5) kerja sama.” Sedangkan menurut (Rusman, 2014, hlm. 232) karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
4. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. *Problem based learning* melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

4. Tujuan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem based learning siswa dituntut untuk aktif dalam belajar dan tidak bergantung pada guru. Siswa diminta mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan masalah yang ditemui. Setiap masalah dalam *problem based learning* kebanyakan memberikan tantangan yang memicu siswa aktif dan tertantang untuk menyelesaikannya. Dalam *problem based learning* ditemui masalah yang bersifat terbuka. Masalah terbuka adalah masalah yang memiliki jawaban atau penyelesaiannya lebih dari satu. Sehingga merangsang siswa atau guru untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu kemampuan siswa untuk berfikir kritis, analitis, sistematis, dan logis

untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.

Penyajian sebuah masalah, dapat membantu siswa lebih baik dalam belajar. Ini adalah salah satu bedanya *problem based learning* dengan metode belajar yang konvensional. Bahwa yang namanya belajar tidak hanya sekedar mengingat (menghafal), meniru, mencontoh. Begitu pula dalam *problem based learning*, yang namanya masalah tidak sekedar latihan yang diberikan setelah contoh-contoh soal disajikan. Dalam cara-cara belajar konvensional, pendidik sering menerangkan, memberikan contoh-contoh soal sekaligus langkah-langkah untuk menyelesaikan soal. Kemudian pendidik memberikan berbagai variasi latihan dimana siswa menjawab pertanyaan serupa. Tabel berikut ini juga menjelaskan bahwa pendekatan *problem based learning* berbeda dengan pendekatan lain yang biasanya diberikan pendidikan pada umumnya (Savin; Badin, 2000 & moust, Bouhuijs, Schmidt, 2001):

5. Perbedaan Problem Based Learning dengan metode lain

Tabel 2.1
Perbedaan Problem Based Learning dengan Metode Lain

Metode Belajar	Deskripsi
Ceramah	Informasi dipresentasikan dan didiskusikan oleh guru dan siswa.
Kasus atau Studi Kasus	Pembahasan kasus biasanya dilakukan diakhir pembelajaran dan selalu disertai dengan pembahasan di kelas tentang materi (dan sumber-sumbernya) atau konsep terkait dengan kasus. Berbagai materi terkait dan pertanyaan diberikan pada siswa.
PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	Informasi tertulis yang berupa masalah diberikan sebelum kelas dimulai. Fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi isu pembelajaran sendiri untuk memecahkan masalah. Materi dan konsep yang relevan ditemukan oleh siswa sendiri.

Berdasarkan perbedaan di atas, menerangkan bahwa masalah yang biasa seperti pertanyaan untuk diskusi, tidak sama dalam masalah *problem based*

learning. Dalam diskusi, pertanyaan diajukan untuk memicu siswa terhubung dengan materi yang dibahas. Sementara masalah dalam *problem based learning* menuntut penjelasan atas sebuah fenomena. *Problem based learning* juga berbeda dengan masalah dalam penugasan. Jika siswa diberi masalah, tetapi juga sekaligus ditunjukkan hal-hal tertentu yang terkait dengan relatif lengkap, seperti yang sering diungkapkan guru. Dalam *problem based learning*, penugasan akan digunakan saat individu anggota kelompok harus mendalami materi tertentu yang ditugaskan untuknya

Menurut Akhmad Sudrajat dalam blognya pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Mengorientasikan siswa kepada masalah autentik dan menghindari pembelajaran terisolasi.
- b. Berpusat pada siswa dalam jangka waktu lama.
- c. Menciptakan pembelajaran interdisiplin.
- d. Penyelidikan masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis.
- e. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya.
- f. Mengajarkan kepada siswa untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupannya yang panjang.
- g. Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif).
- h. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing.
- i. Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran.
- j. Masalah adalah kendaraan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
- k. Informasi baru diperoleh lewat belajar mandiri.

Karakteristik siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran dengan *problem based learning* adalah:

- 1) Hadir dan aktif dalam semua pertemuan.
- 2) Memiliki pengetahuan tentang proses *problem based learning*.
- 3) Komitmen terhadap pembelajaran berpusat pada siswa atau pembelajaran yang diarahkan oleh siswa.

- 4) Aktif berpartisipasi dalam diskusi dan berpikir kritis sambil memberi kontribusi pada lingkungan yang bersahabat dan tidak mengintimidasi, dan
- 5) Mempunyai kemampuan untuk melakukan evaluasi konstruktif terhadap diri sendiri, kelompok, dan tutor.

6. Ciri Pembelajaran Problem Based Learning

Pembelajaran guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar sebagai suatu sistem sosial yang memiliki ciri proses demokrasi dan proses ilmiah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan jawaban terhadap praktek pembelajaran kompetensi serta merespon perkembangan dinamika sosial masyarakat. Selain itu pembelajaran berbasis masalah pada dasarnya merupakan pengembangan lebih lanjut dari pembelajaran kelompok. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik yang khas yaitu menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks belajar bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran.

Ciri-ciri strategi *problem based learning* menurut Baron (2003, hlm. 1) adalah (1) menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, (2) pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah, (3) tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, dan (4) guru berperan sebagai fasilitator. Kemudian masalah yang digunakan menurutnya harus: relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir, dan menarik; berdasarkan informasi yang luas; terbentuk secara konsisten dengan masalah lain; dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan.

Problem based learning juga memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan kegiatan disekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa. Para siswa mengajukan situasi kehidupan nyata secara autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.

- b. Berfokus pada keterkaitan antara disiplin ilmu

Masalah yang akan diselidiki dalam *problem based learning* telah dipilih benar-benar nyata agar nantinya siswa dalam memecahkan dapat dipandang

dari beberapa disiplin ilmu walaupun nantinya pembelajaran tersebut berpusat pada pelajaran tertentu.

c. Penyelidikan autentik

Pada strategi *problem based learning* siswa mencari sendiri pemecahan masalah mulai dari mendefinisikan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat referensi serta kesimpulan.

d. Menghasilkan karya dan memamerkannya

Hasil karya dalam penerapan *problem based learning* dapat berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer. Hasil karya ini merupakan bentuk karya nyata dan peragaan dari penyelesaian masalah yang telah mereka temukan.

e. Dikerjakan secara bersama-sama antara siswa dalam kelompok kecil

Siswa bekerja sama dengan kelompok yang telah ditentukan guru untuk bersama-sama memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan lebih memungkinkan siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikirnya sangat ditekankan dalam strategi *problem based learning*.

7. Aktivitas Belajar pada Pembelajaran *Problem Based Learning*

Keterlibatan siswa dalam strategi pembelajaran dengan *problem based learning* menurut Baron, meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan. Dalam kelompok, siswa melakukan kegiatan-kegiatan: (1) membaca kasus, (2) menentukan masalah mana yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran, (3) membuat rumusan masalah, (4) membuat hipotesis, (5) mengidentifikasi sumber informasi, diskusi, dan pembagian tugas, (6) melaporkan, mendiskusikan penyelesaian masalah yang mungkin, melaporkan kemajuan yang dicapai setiap anggota kelompok, dan presentasi di kelas. Kinerja yang efektif dari tugas belajar kelompok menurut Barbara, Groh dan Deborah (2001, hlm. 59-65) memerlukan pengembangan keahlian baru pada siswa dan guru. Sebuah kelompok menjadi fungsional, apabila seluruh anggotanya bekerja secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran diri sendiri dan anggota kelompok lainnya.

Untuk mencapai kelompok yang efektif, menurut Barbara yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Memulai kelompok

Kelompok dibentuk pada hari pertama dimulainya pelajaran dengan aktivitas:

- 1) Menuliskan biografi kelompok (seperti asal, cita-cita, dan mata pelajaran yang disukai),
- 2) Memberikan tes singkat untuk perorangan setelah itu tes kepada kelompok, agar siswa menyadari hasil tes kelompok lebih baik dari hasil tes perorangan,
- 3) Mengisi instrument cara belajar yang baik, untuk bahan diskusi kelompok, dan
- 4) Mengadakan permainan mental yang memerlukan keahlian menggunakan kelompok untuk menunjukkan perbedaan antara lingkungan belajar yang perpusat pada siswa dan yang berpusat pada guru.

b. Memonitor kelompok

Untuk kelas yang sedikit kelompoknya peran guru sebagai tutor, dan setiap tutor memandu sebuah kelompok siswa. Interaksi antara kelompok memungkinkan intervensi spontan dan informasi yang sangat membantu dalam proses pengambilan keputusan, memastikan partisipasi yang merata akan menjaga kelompok untuk terus maju dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan hubungan interpersonal dan membantu kelompok mempelajari bagaimana mengarahkan belajarnya sendiri. Untuk kelas yang banyak kelompok, para tutor harus mengembangkan strateginya, yang meliputi:

- 1) Mengembangkan aktivitas kelompok yang terdefinisi dengan baik,
- 2) Menggunakan masalah yang memungkinkan intervensi instruktur pada titik-titik penting untuk melibatkan kelas dalam diskusi atau klarifikasi, dan
- 3) Tutor berjalan disekitar kelas untuk membantu kelompok yang memiliki tanda-tanda tidak berfungsi, seperti pembicaraan yang tidak sesuai dengan tugas, setiap siswa tidak ambil bagian dalam diskusi atau sebaliknya mendominasi, dan lain-lain. Instruktur PBL juga dapat

mengundang siswa yang telah mengambil mata pelajaran tersebut sebagai fasilitator kelompok sebaya.

Agar kegiatan kelompok menjadi efektif, perlu diterapkan aturan main, seperti: (a) datang tepat waktu, (b) datang ke kelas dengan persiapan, (c) memberitahu kelompok jika tidak dapat hadir karena suatu alasan, dan (d) menghargai pandangan, nilai-nilai dan ide anggota kelompok lainnya. Agar aturan ini dipatuhi harus ada konsekuensi bila peraturan tidak dijalankan, seperti guru dapat menurunkan nilai siswa tidak memberikan kontribusi kepada kelompok, atau memberikan tugas tambahan.

c. Peranan kelompok

Salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah dengan meminta siswa untuk mengambil peranan dan tanggung jawab dalam kelompoknya. Strategi umum yang digunakan adalah dengan memberikan tugas-tugas secara bergantian setiap minggu untuk setia masalah atau tugas. Kondisi ini akan menghindarkan siswa dari keterikatan terhadap tugas yang mudah dan memberi kesempatan terhadap tugas-tugas yang lebih menantang. Tugas-tugas yang umum diberikan meliputi:

- 1) Pemimpin diskusi, untuk memastikan partisipasi penuh anggota kelompok dan kelompok tetap pada jalurnya,
- 2) Pencatat, untuk mencatat tugas, strategi, data, dan lain-lain,
- 3) Reporter, untuk melaporkan saat diskusi seluruh kelas, menulis rancangan akhir dari tugas,
- 4) Penanggung jawab keakuratan, untuk menguji pemahaman kelompok, mencari sumber-sumber buku atau data.

d. Evaluasi

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan umpan balik yang membangun secara verbal dan tertulis terhadap individu maupun kelompok merupakan salah satu strategi untuk memaksimalkan sikap positif kelompok dan memaksimalkan tanggung jawab individu. Umpan balik perlu dilakukan setiap selesai satu tugas atau setidaknya dua-tiga kali dalam satu semester. Beberapa guru juga meminta siswa untuk menilai sendiri sejauh mana

kontribusi individual (dari anggota lain) untuk kelompok dengan menggunakan formulir evaluasi tertulis.

Sementara itu, guru sebagai tutor mempunyai tugas: (a) mengelola strategi PBL dan langkah-langkahnya, (b) memfasilitasi berfungsinya kelompok kecil, (c) memandu siswa untuk mempelajari materi khusus (isi mata pelajaran) menuju mekanisme dan konsep dan bukan solusi dari masalah, (d) mendukung otonomi siswa dalam belajar, (e) mendukung humanism melalui kesatuan keilmuan, penghargaan terhadap nilai-nilai empati, (f) menstimulasi motivasi untuk mengarahkan dan mempengaruhi perkembangan siswa, (g) mengevaluasi pembelajaran, dan (h) bekerja sama dengan administrasi program studi, bertindak sebagai mediator antara siswa dan program.

Kegiatan perorangan, dalam proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran menggunakan *problem based learning*, siswa melakukan kegiatan membaca berbagai sumber, meneliti, dan penyampaian temuan. Kegiatan dikelas adalah menerima umpan balik dari kelompok lain, dibawah panduan guru. Lebih lanjut dikatakan Baron, untuk mengembangkan suatu masalah dalam strategi pembelajaran dengan *problem based learning*, dimulai dengan menjelaskan isi informasi yang akan dipelajari; menjelaskan keterampilan yang akan dipraktikkan; menjelaskan kemungkinan terdapat sumber-sumber informasi yang penting; menuliskan pernyataan atau rumusan masalah berdasarkan kurikulum, relevan dengan pengalaman belajar, tidak terstruktur, cukup fleksibel untuk dikembangkan; mengembangkan pernyataan masalah yang terfokus; daftar sumber yang akan digunakan; memastikan bahwa cakupan masalah sesuai dengan waktu yang direncanakan; dan merencanakan strategi evaluasinya.

8. Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

Proses *problem based learning* akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan (masalah, formulir perlengkapan, dan lain-lain). Siswapun harus sudah memahami prosesnya, dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang sering dikenal dengan proses 7 langkah.

a. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas

Memastikan setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta didik berangkat dari cara memandang yang sama atas istilah-istilah atau konsep yang ada dalam masalah.

b. Merumuskan masalah

Fenomena yang ada dalam masalah menurut penjelasan hubungan-hubungan apa yang terjadi diantara fenomena itu kadang-kadang ada hubungan yang masih belum nyata antara fenomenanya atau ada sub-sub masalah yang harus diperjelas dahulu.

c. Menganalisis masalah

Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang telah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membahas informasi faktual (yang tercantum pada masalah), dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. *Brainstorming* (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini. Anggota kelompok mendapatkan kesempatan melatih bagaimana menjelaskan, melihat alternatif atau hipotesis yang terkait dengan masalah.

d. Menata gagasan siswa dan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam

Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain, dikelompokkan; mana yang saling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah-memilih sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.

e. Mempormulasikan tujuan pembelajaran

Kelompok dapat merumuskan tujuan pembelajaran karena kelompok sudah tahu pengetahuan mana yang masih kurang, dan mana yang masih belum jelas. Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat. Inilah akan menjadi dasar gagasan yang akan di buat laporan. Tujuan pembelajaran ini juga yang dibuat menjadi dasar penugasan-penugasan individu disetiap kelompok.

- f. Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar diskusi kelompok)

Saat ini kelompok sudah tahu informasi apa yang tidak dimiliki, dan sudah punya tujuan pembelajaran. Kini saatnya anggota kelompok harus mencari informasi tambahan itu, dan menentukan dimana hendak mencari. Anggota kelompok harus mengatur jadwal, menentukan sumber informasi. Setiap anggota harus mampu belajar sendiri dengan efektif untuk tahapan ini, agar mendapat informasi yang relevan, seperti misalnya menentukan kata kunci dalam pemilihan, memperkirakan topik, penulis, publikasi, dan sumber pembelajaran. Pembelajaran harus memilih, meringkas sumber pembelajaran itu dengan kalimatnya sendiri.

Keaktifan setiap anggota harus terbukti dengan laporan yang harus disampaikan oleh setiap individu/sub kelompok yang bertanggung jawab atas setiap tujuan pembelajaran.

- g. Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru, dan membuat laporan untuk kelas

Laporan-laporan individu/sub kelompok, yang dipresentasikan di hadapan kelompok lain, kelompok akan mendapatkan informasi-informasi baru. Anggota yang mendengar laporan haruslah kritis tentang laporan yang disajikan. Kadang-kadang laporan-laporan yang dibuat menghasilkan pertanyaan-pertanyaan baru yang harus disikapi kelompok.

Pada langkah ini kelompok sudah dapat membuat sintesis menghubungkan dan mengkombinasikan hal-hal yang relevan. Dalam tahap ini, keterampilan yang dibutuhkan adalah bagaimana meringkas, mendiskusikan, dan meninjau ulang hasil diskusi untuk nantinya disajikan dalam bentuk makalah. Disinilah kemampuan menulis (komunikasi tertulis) dan kemudian mempersentasikan (komunikasi oral) sangat dibutuhkan dan sekaligus dikembangkan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan *problem based learning* memberikan lima tahapan pembelajaran (Trianto, 2007) sebagai berikut:

Tabel 2.2
Tahapan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahapan 1: Mengorganisasikan siswa	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-

kepada masalah	kebutuhan logistik penting, dan memotifasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.
Tahapan 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahapan 3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi.
Tahapan 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka.
Tahapan 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber : (Trianto, 2007)

9. Sintak Model PBL

Sintaks dalam pembelajaran berisi langkah-langkah praktis yang dilakukan dalam suatu kegiatan pembelajaran menurut (Sugianto, 2009, hlm. 159) dalam model PBL terdapat lima langkah utama, yang mencakup perilaku guru dan siswa dalam setiap langkah akan dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.3
Sintak Model Problem Based Learning

Tahap	Perilaku Guru
Fase 1 Orientasi mengenai masalah kepada siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi mengenai cerita yang memunculkan masalah dan memotivasi siswa dalam memecahkan masalah.

Fase 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan mandiri dan Kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan mencari solusi.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam menyi-apkan karya yang sesuai, seperti Laporan,rakaman, video dan membantu siswa dalam menyampaikan hasil dari karyanya.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses memecahkan masalah	Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang digunakan

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Menurut Winkel dalam (Purwanto, 2014, hlm. 38), hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut (Susanto A., 2012, hlm. 5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi ada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Kesimpulan dari pengertian hasil belajar disini yaitu menyangkut 3 aspek yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor, yang Dapat mengubah perilaku seseorang dalam segi pemikiran dan tingkah laku dalam interaksi dilingkungan maupun individunya sendiri.

a. Komponen Penilaian Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam (Sudjana, 2013, hlm. 22) klasifikasi hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

- 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) anah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Kesimpulan dari komponen hasil belajar disini mencakup 3 ranah yang sangat penting dan juga menjadi tolak ukur di dalam suatu pembelajaran bagi siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal di dalam pembelajarannya.

Menurut Munadi dalam Rusman. T (2013, hlm. 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. (Slameto, 2010, hlm. 45)

1) Faktor Internal

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

a. Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

b. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Karena pada dasarnya setiap manusia dalam hal ini adalah peserta didik yang memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan yang ada disekitar siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu :

a. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, lingkungan ini dapat berupa :

(1) Lingkungan Alam

Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara dan sebagainya. (Munadi, Media Pembelajaran, 2008, hlm. 32)

(2) Lingkungan Sosial

Yang termasuk lingkungan sosial sekolah adalah para guru, para staff administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. (Yudhi, 2008, hlm. 32)

b. Faktor Instrumental

Menurut Yudhi Munadi (2008, hlm. 32) mengatakan bahwa faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberlakuannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

Berbicara kurikulum berarti berbicara mengenai komponen-komponen, yakni tujuan, bahan atau program, proses belajar mengajar dan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas ternyata bahwa konsep hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengakuan belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dan upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

3. Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudijono (dalam Hastari, 2014, hlm. 30), secara garis besar terdapat 7 (tujuh) langkah pokok asesmen pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Hasil Belajar
 - a. Merumuskan tujuan dilakukannya asesmen atau evaluasi, termasuk
 - a. merumuskan tujuan terpenting dari diadakannya asesmen. Hal ini perlu dilakukan agar arah proses asesmen jelas.
 - b. Menetapkan aspek-aspek yang akan dinilai, apakah aspek kognitif, afektif, atau psikomotor.
 - c. Memilih dan menentukan teknik yang akan digunakan. Anda bias menentukan apakah akan menggunakan teknik tes ataukah non tes.
 - d. Menentukan metode penskoran jawaban siswa.
 - e. Menentukan frekuensi dan durasi kegiatan asesmen atau evaluasi (kapan, berapa kali, dan berapa lama).
 - f. Mereviu tugas-tugas asesmen.
- 2) Menghimpun data

Memilih teknik tes dengan menggunakan tes atau memilih teknik non tes dengan melakukan pengamatan, wawancara atau angket dengan menggunakan instrumen-instrumen tertentu berupa *rating scale*, *check list*, *interview guide* atau angket.

3) Melakukan verifikasi data

Verifikasi data perlu dilakukan agar kita dapat memisahkan data yang “baik” (yakni data yang akan memperjelas gambaran mengenai peserta didik yang sedang dievaluasi) dari data yang “kurang baik” (yaitu data yang akan mengaburkan gambaran mengenai peserta didik).

4) Mengolah dan mengansilisis data

Tujuan dari langkah ini adalah memberikan makna terhadap data yang telah dihimpun. Agar data yang terhimpun tersebut bisa dimaknai, kita bisa menggunakan teknik statistik dan/atau teknik non statistik, berdasarkan pada mempertimbangkan jenis data.

5) Melakukan Penafsiran atau Interpretasi dan Menarik Kesimpulan

Kegiatan ini pada dasarnya merupakan proses verbalisasi terhadap makna yang terkandung pada data yang telah diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan sejumlah kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan yang dibuat tentu saja harus mengacu pada sejumlah tujuan yang telah ditentukan di awal.

6) Menyimpan Instrumen Asesmen dan Hasil Asesmen

Langkah keenam ini memang perlu disampaikan di sini untuk mengingatkan para guru, sebab dengan demikian mereka dapat menghemat sebagian waktunya untuk hal-hal yang lebih baik. Dengan disimpannya instrumen dan ringkasan dan jawaban siswa, termasuk berbagai catatan tentang upaya memperbaiki instrumen, sewaktu-waktu Anda membutuhkan untuk memperbaiki instrumen tes pada tahun berikutnya maka tidak akan membutuhkan waktu yang lama.

7) Menindaklanjuti Hasil Evaluasi

Berdasarkan data yang telah dihimpun, diolah, dianalisis, dan disimpulkan maka Anda sebagai guru atau evaluator bisa mengambil keputusan atau merumuskan kebijakan sebagai tindak lanjut konkret dari kegiatan penilaian.

Dengan demikian, seluruh kegiatan penilaian yang telah dilakukan akan membawa banyak manfaat karena terjadi berbagai perubahan dan atau perbaikan.

4. Unsur Penilaian Hasil Penilaian

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Menurut (Sudjana, 2013, hlm. 22) bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomootris.

1) Penilaian Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya

kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2) Penilaian Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, aspek penilaian kognitif terdiri dari :

- a. Pengetahuan, Kemampuan mengingat (misalnya: nama ibu kota, rumus).
- b. Pemahaman, Kemampuan memahami (Misalnya: menyimpulkan suatu paragraf).
- c. Aplikasi, Kemampuan Penerapan (Misalnya: menggunakan suatu informasi/pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah).
- d. Analisis, Kemampuan menganalisis suatu informasi yang luas menjadi bagian kecil (Misalnya: menganalisis bentuk, jenis atau arti suatu puisi).
- e. Sintesis, Kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (misalnya: memformulasikan hasil penelitian di laboratorium).
- f. Evaluasi, Kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara

3) Penilaian Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar

- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang paling kompleks

C. Hasil Penelitian Terahulu

Tabel 2.4
Hasil Penelitian Terdahulu

NO	Judul, Nama Pengarang dan Tahun	Tempat Penelitian	Metode Menelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian yang akan Diteliti	Perbedaan dengan Penelitian yang akan Diteliti
1	pengaruh model pembelajaran based learning (pbl) terhadap kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar kognitif biologi siswa, siswanto, kelas VII smp negeri 14 surakarta tahun pelajaran 2011/2012	smpn 14 surakarta	pengambilan sampel dilakukan dengan cara cluster random	tidak ada pengaruh secara signifikan penerapan model problem based learning terhadap hasil belajar biologi ranah kognitif di smp negeri 14 surakarta	1. Variabel X model pembelajaran based learning dan variabel Y hasil belajar	2. judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti. 3. objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti.
2	pengaruh model pembelajaran problem	IV sd negeri	penelitian eksperimen semu,	perbedaan yang signifikan hasil	Variabel X model pembelajaran based	4. judul penelitian terdahulu tidak sama

	based learning (pbl) berbantuan media vidio terhadap hasil belajar ipa kelas IV sd negri pergung. asrika maha dewi tahun ajaran 2012-2013	pergung	dengan desain post test only group control desain	belajar antara kelompok siswa yang mengikuti pbl berbantu media vidio dan konvensional	learning dan variabel Y hasil belajar	dengan penelitian yang akan diteliti. 5. objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti
3	model pembelajaran problem based learning berbantu audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar ips kelas IV sd gugus ubud ginyar, supriadi, Tahun ajaran 2012/2013	IV sd gugus ubud ginyar	penelitian eksperimen semu. desain yang digunakan adalah non equivalent control group design model	model pembelajaran problem based learning berbantu audiovisual lebih baik dari pada pembelajaran konvensional	Variabel X model pembelajaran based learning dan variabel Y hasil belajar	6. judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti. 7. objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti

D. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2013, hlm. 51).

Menurut Sugiyanto (2009: hlm. 159) dalam model PBL terdapat lima langkah utama, yang mencakup perilaku guru dan siswa dalam setiap langkah akan dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.5
Sintan Problem Based Learning

Tahap	Perilaku Guru
Fase 1 Orientasi mengenai masalah kepada siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi mengenai cerita yang memunculkan masalah dan memotivasi siswa dalam memecahkan masalah.
Fase 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan mandiri dan Kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan mencari solusi.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam menyiapkan karya yang sesuai, seperti Laporan, rakaman, video dan membantu siswa dalam menyampaikan hasil dari karyanya.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses memecahkan masalah	Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang digunakan

Menerapkan model *problem based learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

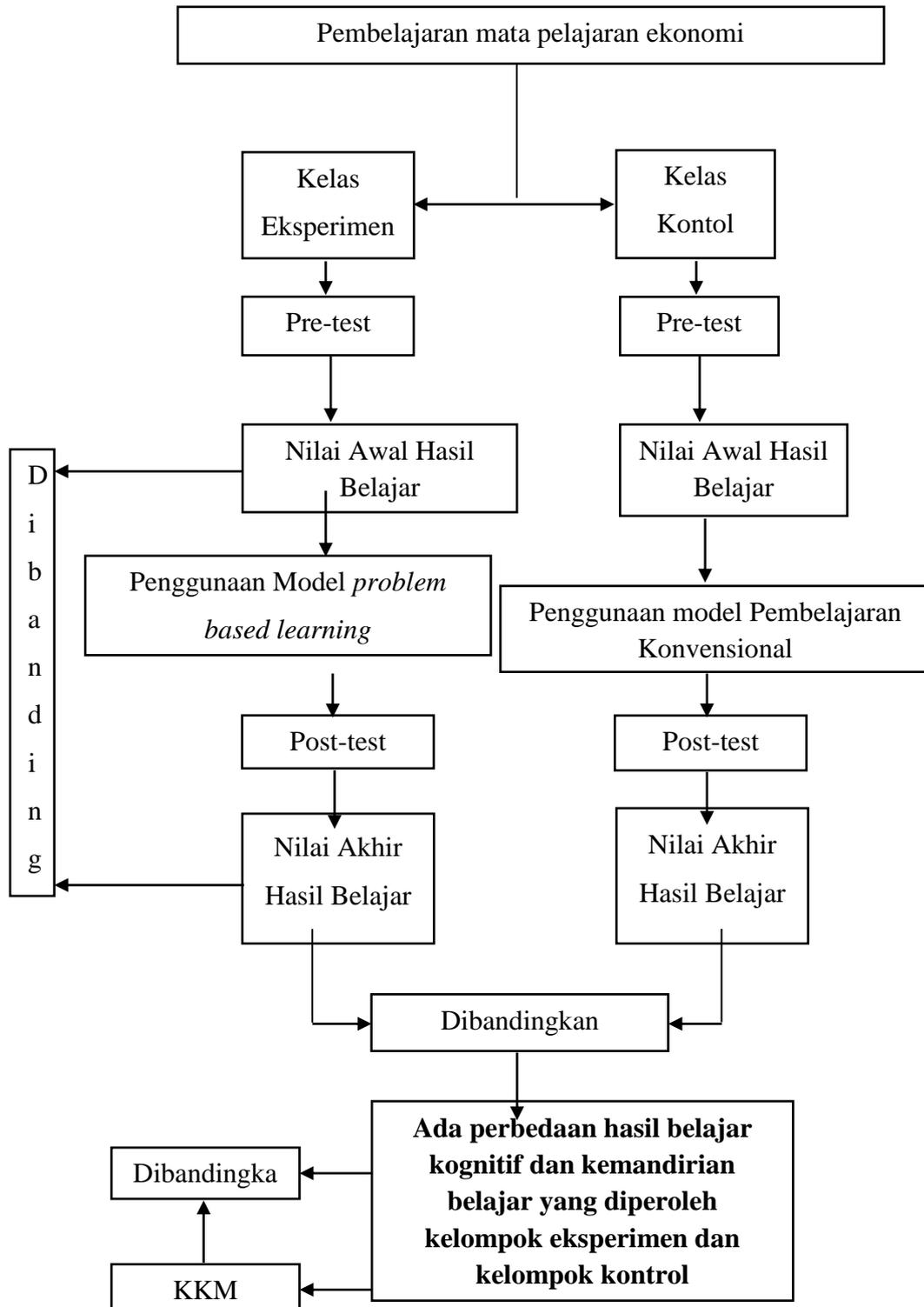
Belajar tidak hanya memperoleh pengetahuan namun siswa juga melakukan aktivitas belajar misalnya bertanya, berdiskusi, presentasi, mengerjakan tugas dan lain-lain. Seorang pendidik juga harus memperhatikan aktivitas belajar siswa di kelas karena aktivitas belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa namun ternyata kebanyakan aktivitas belajar siswa di kelas masih tergolong kurang aktif.

Menurut Winkel dalam (Purwanto, 2014, hal. 38), hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Didalam suatu pembelajaran, hasil belajar sangatlah ditentukan dari proses belajar mengajar, dimana belajar merupakan perubahan seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu dan juga meningkatkan perkembangan pengetahuan siswa. Perubahan yang terjadi akibat belajar sering dinyatakan dalam hasil belajar di sekolah, hasil belajar adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap perkembangan kemajuan siswa dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi metode pembelajaran, salah satunya dengan metode peta konsep berbasis audio-visual. Dengan penerapan metode ini, maka siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut. Selain menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pelajaran yang diberikan, metode ini juga menuntut siswa untuk dapat menyampaikan dan menjelaskan materi yang di terima atas penemuan siswa tersebut, jadi setiap siswa dapat belajar serta menemukan dengan sendirinya yang akan dapat meningkatkan pemahaman dengan materi yang di tugaskan oleh guru, sehingga penemuan mereka lebih mendalam serta lebih di ingat oleh siswa tersebut.

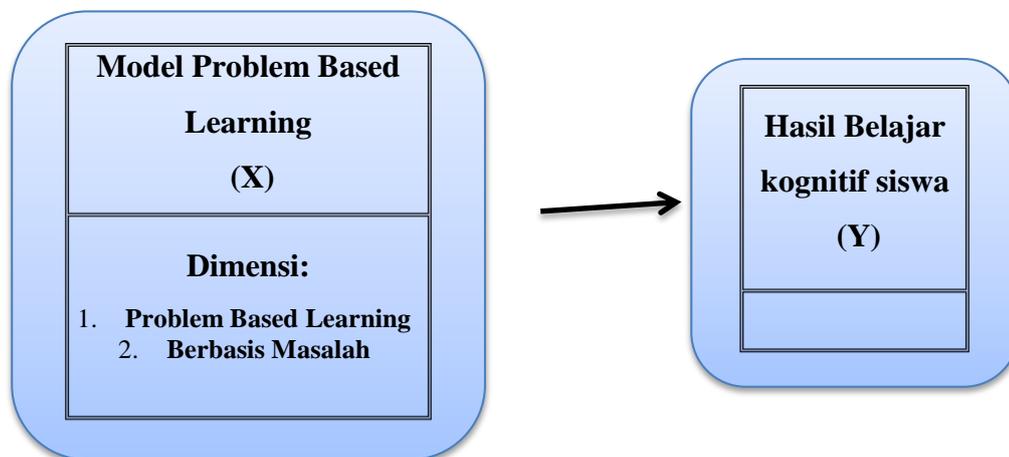
Model pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah model *problem based learning* merupakan metode belajar dimana siswa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang diuraikan diperoleh alur berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1
Alur Kerangka Berpikir

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antara variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2
Skema Kerangka Pemikiran

Keterangan:

Variabel X = *Problem Based Learning*

Variabel Y = Hasil Belajar Kognitif Siswa

—————> = Penerapan

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan suatu yang dianggap konstan atau tidak mempengaruhi, asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat kondisi-kondisi dan tujuan, asumsi memberikan petunjuk dan arah argumentasi.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis merumuskan asumsi sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *problem based learning* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Siswa dianggap akan lebih paham didalam pembelajaran saat dikelas.
- c. Guru dianggap mampu mengembangkan suatu pembelajaran dan juga memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning*
- d. Fasilitas dianggap memadai dalam pembelajaran di kelas.

2. Hipotesis

Menurut (Arikunto, 2014, hlm. 110) mengatakan bahwa hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sebelum melakukan penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terlebih dahulu diajukan hipotesis penelitian untuk menjadi acuan dalam penelitian yang akan diuji kebenarannya, yaitu:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode konvensional di kelas *control*.
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *problem based learning* di kelas eksperimen.
- c. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode konvensional di kelas *control* dengan model *problem based learning* di kelas eksperimen.