

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Definisi Belajar

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku, pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik dan sebaliknya bila tidak belajar responnya menjadi menurun sedangkan menurut Gagne belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru Dimiyati dan Mudjiyono (2002, hlm. 25).

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang bersifat menetap melalui serangkaian pengalaman. Belajar tidak sekedar berhubungan dengan buku-buku yang merupakan salah satu sarana belajar, melainkan berkaitan pula dengan interaksi anak dengan lingkungannya, yaitu pengalaman. Hal yang penting dalam belajar adalah perubahan perilaku, dan itu menjadi target dari belajar. Dengan belajar, seseorang yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Kita perlu memperluas pemahaman tentang belajar tidak hanya pada pengetahuan yang bersifat konseptual, melainkan juga hal-hal yang menyangkut keterampilan serta sikap pribadi yang mempengaruhi perilaku seseorang.

b. Ciri-ciri Belajar

1. Siswa bertindak sebagai pembelajar
2. Memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup
3. Proses interaksi sebagai faktor internal pada diri pembelajar
4. Belajar dapat disembarang tempat
5. Belajar berlangsung sepanjang waktu
6. Dapat memecahkan masalah
7. Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring

Menurut Oemar Hamalik (2011, hlm. 67). Sehingga belajar mempunyai ciri-ciri tersendiri, yaitu:

(Tabel 2.1)

Unsur-unsur belajar	Ciri-ciri belajar
1. Perilaku	Siswa yang bertindak sebagai pembelajar
2. Tujuan	Memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup
3. Proses	Proses interaksi sebagai faktor internal pada diri pembelajaran
4. Tempat	Sembarang tempat
5. Lama waktu	Sepanjang waktu
6. Syarat terjadi	Motivasi belajar kuat
7. Ukuran keberhasilan	Dapat memecahkan masalah
8. Faedah	Bagi pembelajar mempertinggi martabat pribadi
9. Hasil	Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring

c. Tujuan Belajar

Dimiyati dan Mudjiyono (2013, hlm 22) Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa. Rumusan tujuan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan oleh peserta didik. Sasaran belajar tersebut bermanfaat bagi seorang guru agar dapat membelajarkan peserta didik dan dapat melakukan kegiatan yang sesuai dengan rumusan tujuan belajar yang telah dibuat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah segala sesuatu yang hendak dicapai oleh peserta didik yang dapat membuat peserta didik tersebut melaju ke tahap selanjutnya setelah peserta didik menguasai suatu materi tertentu dan dapat melanjutkan kembali untuk mempelajari materi lainnya yang lebih luas.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar sangat ditentukan oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didiklah yang akan menentukan terjadi atau tidak terjadinya belajar. Untuk mewujudkan proses belajar maka peserta didik tidak luput dari masalah – masalah yang akan dihadapi baik masalah internal maupun masalah eksternal. Faktor intern dan ekstern menurut Dimiyati dan Mudjiyono (2013, Hlm. 238) ialah sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal
 - a) Sikap terhadap belajar
 - b) Motivasi belajar
 - c) Konsentrasi belajar
 - d) Mengolah bahan belajar
 - e) Menyimpan perolehan hasil belajar
 - f) Menggali hasil belajar yang tersimpan
 - g) Kemampuan berprestasi
 - h) Rasa percaya diri siswa
 - i) Intelegensi
 - j) Kebiasaan belajar
 - k) Cita – cita siswa
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Guru sebagai pembina siswa
 - b) Prasarana dan sarana pembelajaran
 - c) Kebijakan penilaian
 - d) Lingkungan sosial siswa di sekolah
 - e) Kurikulum sekolah

e. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar ajar, dan lebih bertujuan memberi tahu, jadi hasilnya adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Depdiknas (2003, hlm. 2) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Mohamad Surya (2015, hlm. 111) pembelajaran merupakan terjemahan dari "*learning*" yang berasal dari kata belajar atau "*to learn*". Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan suatu yang diam atau pasif. Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka pembelajaran pada hakikatnya ialah pelaksanaan dari kurikulum sekolah untuk menyampaikan isi atau materi mata pelajaran tertentu kepada siswa dengan segala daya upaya, sehingga siswa dapat menunjukkan keaktifan dalam belajar.

f. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran ialah sebuah proses yang disadari yang dapat mengubah perilaku individu. Pada proses pembelajaran terjadi pengingatan informasi yang kemudian tersimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, diwujudkan secara psikis pada keaktifan siswa dalam merespon dan bereaksi terhadap peristiwa apapun yang terjadi pada diri peserta didik maupun lingkungan dimana individu tersebut berada.

Menurut Eggen dan Kuchak (dalam Mohamad Surya 2015, hlm. 134) ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menentukan kesamaan-kesamaan yang ditemukan; 2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran; 3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian; 4) guru secara aktif terlibat dalam menganalisis informasi; 5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir; 6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Berdasarkan paparan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri dari pembelajaran yaitu guru mampu membentuk konsep berdasarkan hasil pembelajaran, guru dapat menyediakan materi ajar sebagai fokus berpikir untuk dapat menciptakan suatu interaksi dalam pembelajaran, guru dapat menganalisis informasi yang didapatkan untuk disampaikan pada peserta didik kepada siswa serta guru mampu menciptakan teknik belajar maupun model pembelajaran yang lebih aktif demi terciptanya pembelajaran yang bermakna.

Menurut Hamalik (2003) Ciri-ciri pembelajaran ada 4 yaitu:

1. Adanya keterlibatan siswa secara fisik, mental, emosional, intelektual, dan personal dalam proses belajar.
2. Adanya berbagai keaktifan siswa mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagai kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi.
3. Keterlibatan secara aktif oleh siswa dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran.
4. Keterlibatan siswa dalam mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut.

g. Tujuan Pembelajaran

Menurut Rusman (2010, hlm. 134) Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Sebelum melakukan proses pembelajaran

hendaknya guru dapat membatasi pembelajaran untuk mempermudah dalam menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Dalam Permendiknas RI No. 52 tahun 2008 tentang standar proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi siswa.

Menurut Suprihatiningrum (2013, hlm. 78) Tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu dalam bentuk pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya tujuan tingkah laku pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tujuan tersebut dirumuskan dalam pernyataan atau deskripsi untuk menyampaikan hasil prestasi peserta didik.

h. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2013, hlm. 85) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, diantaranya siswa, pendidik, sarana dan prasarana, tenaga non pendidik dan lingkungan. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik, peserta didik adalah manusia yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain yang mempunyai suatu kelebihan
- 2) Pendidik, pendidik adalah seseorang yang karena kemampuannya atau kelebihannya diberikan kepada orang lain melalui proses yang disebut pendidikan
- 3) Tenaga non pendidik, meliputi tiga kelompok yaitu, pimpinan (pengelola), staf administrasi dan tenaga bantu
- 4) Lingkungan, lingkungan merupakan situasi dan kondisi tempat lembaga pendidikan itu berada

Menurut Huda (2011, hlm 244) mengemukakan secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu: pertama adalah faktor internal yaitu semua faktor yang ada dalam diri individu; kedua adalah faktor eksternal yaitu semua faktor yang ada di luar diri individu seperti lingkungan.

i. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu melalui tema sebagai pemersatu kegiatan yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Karena siswa dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Adapun fokus perhatian pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh oleh siswa, ketika siswa berusaha memahami materi pembelajaran yang sejalan dengan bentuk-bentuk kompetensi yang harus dikembangkan, maka berdasarkan hal tersebut pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai:

- a. Pembelajaran yang berangkat dari suatu tema sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala-gejala atau konsep lain.
- b. Suatu cara untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan secara simultan.
- c. Menggabungkan sejumlah konsep dalam mata pelajaran yang berbeda, dengan harapan siswa dapat belajar lebih baik dan bermakna.

Menurut Dahar Wilis (2011, hlm 96) Definisi lain tentang pendekatan tematik adalah pendekatan *holistic*, yang mengkombinasikan aspek *epistemology, social*, psikologi, dan pendekatan pedagogik untuk mendidik anak yaitu dengan menghubungkan antara otak dan raga, antara pribadi dan pribadi, antara individu dan komunitas, dan antara domain-domain pengetahuan. Perbedaan yang mendasar dari konsepsi kurikulum tematik dan pembelajaran tematik terletak pada perencanaan dan pelaksanaannya. Idealnya, pembelajaran tematik seharusnya bertolak pada kurikulum tematik, tetapi kenyataan menunjukkan bahwa banyak kurikulum yang memisahkan mata pelajaran yang

satu dengan lainnya (*separated subject curriculum*) menuntut pembelajaran yang sifatnya tematik (*integrated learning*).

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Tan (dalam Rusman, 2011. hlm. 232) pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Dari pengertian tersebut pembelajaran ditunjukkan untuk bekal terhadap siswa dalam menghadapi kehidupannya kelak. Karena dunia yang terus maju sehingga tantangan dalam kehidupan yang akan dijalaninya kelak akan terus berubah dan semakin kompleks sejalan dengan perkembangan dunia yang terus maju.

Esensi *Problem Based Learning* berupa menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan, menurut Arend (2008, hlm. 41). Permasalahan yang digunakan berupa masalah yang ada disekitar siswa, sehingga siswa dapat mengalaminya sendiri masalah tersebut. Masalah tersebut akan mendorong siswa untuk berpikir karena mengalami masalah tersebut sehingga penyebab dan solusi ke depannya akan terasa dan berguna oleh siswa.

Menurut Barrows dan Kelson (dalam Amir, 2008, hlm. 21) *Problem Based Learning* dalam kurikulumnya, dirancang masalah yang menuntut mendapatkan pengetahuan yang penting, mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki kecakapan dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah dan menghadapi tantangan yang diperlukan nantinya dalam kehidupan. Dalam *Problem Based Learning* juga dituntut siswa yang dapat bekerja secara tim, sehingga diperlukan diskusi antara siswa. Hal ini membantu siswa bersosialisasi dengan teman-temannya untuk memecahkan masalah bersama, karena dalam kenyatannya dalam dunia nyata seseorang tidak akan mampu memecahkan masalahnya sendiri. Diperlukan

bantuan dari orang lain atau perlu adanya kerjasama dari lain pihak untuk memecahkan suatu masalah

b. Teori yang mendasari *Problem Based Learning*

1) Dari segi pedagogis teori konstruktivisme adalah teori yang mendasari *Problem Based Learning*. Dengan ciri menurut Rusman (2011, hlm. 231). Pertama, Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar; kedua, Pergulatan dengan masalah dan proses *inquiry* masalah menciptakan stimulasi belajar; dan ketiga, Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

Tetapi masih ada beberapa teori belajar yang melandasinya selain teori konstruktivisme, yakni sebagai berikut:

2) Teori belajar bermakna dari David Ausubel

Suparno (dalam Rusman, 2011, hlm 244). Ausubel membedakan antara belajar bermakna dengan belajar menghafal. Belajar bermakna merupakan proses dimana informasi baru dihubungkan dengan pengertian yang telah dimiliki, belajar menghafal tidak berhubungan dengan pengetahuan yang dimiliki.

Kaitannya dengan *Problem Based Learning*, dalam pembelajaran *Problem Based Learning* guru mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan kognitif yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Ausubel sebelumnya, jadi *Problem Based Learning* merupakan belajar bermakna.

3) Teori belajar Vygotsky

Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2011, hlm. 244) Vigotsky meyakini interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Perkembangan intelektual terjadi saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha memecahkan masalah yang dimunculkan.

Dengan penggunaan model *Problem Based Learning* siswa berkembang intelektualnya, karena siswa berhadapan dengan masalah-masalah yang baru yang akan bermanfaat dan menjadi pengalaman untuk kehidupannya kelak.

4) Teori belajar Jerome S. Bruner

Bruner (dalam Rusman, 2011, hlm. 225) menggunakan konsep *scaffolding* dan interaksi sosial dikelas maupun diluar kelas. *Scaffolding* adalah suatu proses untuk membantu siswa menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan guru, teman atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih.

Dalam *Problem Based Learning* pun siswa menuntaskan masalah yang disajikan oleh guru dengan cara memecahkannya berkelompok, serta guru masih membantu siswa dalam memecahkan masalahnya. Sehingga *Problem Based Learning* sesuai dengan teori yang di nyatakan Bruner.

c. Karakteristik *Problem Based Learning*

Menurut Aris (2014) Karakteristik dalam *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Pelajaran berfokus pada pemecahan masalah.
- 2) Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada siswa.
- 3) Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah.

Kegiatan pembelajaran berbasis masalah bermula dari satu masalah dan memecahkannya adalah fokus pelajarannya. Dalam pembelajaran masalah merupakan fokus utama, kemudian pemecahan masalah bertumpu pada siswa dimana siswa bertanggung jawab dalam memecahkan masalah yang diberikan, menyusun strategi dalam memecahkan masalah, mencari informasi-informasi dengan bantuan teman sekelompoknya. Kemudian guru mendukung dalam proses pembelajaran, memberikan dukungan serta membantu siswa dalam menggali informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan.

Karakteristik dalam proses *Problem Based Learning* menurut Rusman (2011, hlm. 232-233) adalah sebagai berikut:

- 1) Masalah digunakan sebagai *starting point* dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata dan tidak terstruktur.

- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar pengarahan 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 menjadi kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
- 8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam *Problem Based Learning* meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) *Problem Based Learning* melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

d. Manfaat *Problem Based Learning*

Menurut Smith (dalam Amir, 2008, hlm. 27) manfaat *Problem Based Learning* bagi siswa yaitu:

- 1) Dengan penggunaan model *Problem Based Learning* siswa terbiasa dengan masalah – masalah yang disajikan, sehingga dalam dunia nyata siswa tidak akan bingung lagi jika menghadapi suatu masalah yang akan dihadapinya kelak karena telah terbiasa dengan masalah – masalah yang disajikan.
- 2) Meningkatkan pemahaman mengenai materi ajar

Materi yang diajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* akan dirasakan seperti yang ada di dunia nyata, sehingga siswa merasakan langsung manfaat dari pemahaman mereka mengenai materi ajar. Berbeda ketika siswa tidak mengetahui masalah yang sebenarnya kemudian belajar mengenai materi yang ada. Siswa akan belajar tanpa mengetahui manfaatnya kelak apa untuk siswa jika belajar materi tersebut. Dengan penyajian masalah siswa paham

kelak siswa akan mengalami situasi masalah tersebut sehingga siswa tanpa paksaan mau belajar untuk bekal hidupnya kelak.

3) Meningkatkan pengetahuan yang relevan dengan dunia nyata

Karena masalah yang disajikan sesuai dengan keadaan di dunia nyata, pembelajaran di kelas akan semakin menarik perhatian siswa karena siswa tertantang untuk terus mengatasi masalah yang ada. Kemauan siswa mengatasi masalah yang ada karena siswa merasakan langsung masalah tersebut di lingkungannya. Sehingga siswa akan terus mencari informasi dan mencoba terus memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitarnya dan semakin banyak masalah yang akan ditemukan siswa. Sehingga pembelajaran berbasis masalah dirasakan langsung manfaatnya serta tidak adanya perbedaan pembelajaran yang ada di kelas dengan yang ada di dunia nyata.

4) Mendorong untuk terus berpikir

Dengan menyajikan masalah yang ada di sekitar siswa, siswa dituntut untuk berpikir bukan hanya mengetahui dan menyimpulkan. Tetapi siswa juga dituntut berpikir kritis terhadap suatu kejadian. Oleh karena itu siswa dituntut untuk terus berpikir bukan hanya menerima informasi yang ada.

5) Membangun kerja tim, kepemimpinan, keterampilan sosial

Dengan kerjasama tim, siswa yang disatukan dalam sebuah kelompok akan membangun kerjasama yang baik untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan oleh siswa. Selain itu siswa belajar latihan kepemimpinan di dalam sebuah kelompok kecil, hal ini sangat bermanfaat untuk kehidupannya kelak. Dengan berkelompok siswa belajar keterampilan sosial, siswa berdiskusi mengenai masalah yang disajikan. Siswa berani mengeluarkan pendapatnya saat berdiskusi, siswa saling menghargai temannya saat memberikan pendapat. Hal-hal tersebut menjadi tempat siswa belajar keterampilan-keterampilan sosial yang tidak didapat saat pembelajaran secara individual.

6) Membangun keterampilan belajar

Siswa dibiasakan untuk terus menerus mengenai ilmu – ilmu keterampilan yang mereka butuhkan kelak saat di dunia nyata. Dengan keterampilan –

keterampilan yang dimilikinya akan bermanfaat bagi siswa kelak dalam berbagai situasi dalam lingkungan yang akan dihadapinya.

7) Memotivasi siswa

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa akan memotivasi dan minat dari dalam diri karena menggunakan masalah yang ada di lingkungan siswa, sehingga siswa merasakan langsung kepentingannya untuk mengatasi masalah yang ada. Motivasi siswa untuk mengatasi sebuah masalah, yang berdampak pada pengetahuan siswa yang terus berkembang, karena saat siswa akan memecahkan masalah, siswa mencari berbagai informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah tersebut sehingga pengetahuan dan minat siswa kepada berbagai hal pun terus bertambah.

e. Langkah pembelajaran *Problem Based Learning*

Berikut ini adalah lima fase dan perilaku yang dibutuhkan guru dalam melaksanakan pembelajaran *Problem Based Learning* (dalam Arend, 2008, hlm. 57).

(Tabel 2.2 *Problem Based Learning*)

Fase	Indikator	Perilaku Guru
1	Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
2	Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas – tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya

3	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi
4	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikan kepada orang lain
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan proses refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan

f. Peran guru dalam *Problem Based Learning*

Dalam proses pembelajaran guru harus membantu siswa menuju kemandirian. Guru dapat menciptakan lingkungan yang dapat mendorong dan membantu siswa untuk berpikir bukan hanya menerima, mendorong siswa menjadi mandiri, berpikir kritis, dan membantu siswa dalam latihan keterampilan sosial. Hal tersebut sangat berguna untuk kehidupan siswa kelak. Dalam pembelajaran berbasis masalah, peran guru berbeda dengan peran guru biasanya dikelas. Peran guru dalam *Problem Based Learning* menurut Rusman (2011, hlm. 234-235) adalah :

- 1) Menyiapkan perangkat berpikir siswa
- 2) Menekankan belajar kooperatif
- 3) Memfasilitasi pembelajaran kelompok kecil dalam pembelajaran berbasis masalah

Menurut Rusman (2011, hlm. 99) Guru menyiapkan perangkat berpikir siswa agar mengubah cara pikir, memberikan siswa pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

menggunakan *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran, dimana siswa akan terbiasa dengan masalah yang dihadapinya kelak. Pembelajaran berbasis masalah pun menekankan belajar kooperatif, agar antara siswa dapat bekerjasama mengerjakan dan memecahkan masalah yang ada.

g. Kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning*

1) Kelebihan model *Problem Based Learning*

- Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif siswa.
- Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada siswa dengan sendirinya.
- Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- Membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang serba baru.
- Dapat mendorong siswa mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri.
- Mendorong kreatifitas siswa dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah dilakukan.
- Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna.
- Model ini siswa mengintegrasikan kemampuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal dalam belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* ini adalah dalam pembelajaran lebih berpusat kepada siswa, guru tidak mendominasi sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran tetapi guru lebih menjadi fasillitator dan membimbing dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dan pembelajarannya pun lebih bermakna karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2) Kekurangan model *Problem Based Learning*

Meskipun model pembelajaran ini terlihat begitu baik dan sempurna dalam meningkatkan kemampuan serta kreatifitas siswa, tetapi tetap saja memiliki Kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu:

- *Problem Based Learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.
- *Problem Based Learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menurut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
- Model *Problem Based Learning* membutuhkan pembiasaan, karena model ini cukup rumit dalam teknisnya, serta siswa harus dituntut untuk konsentrasi dan daya kreasi yang tinggi.
- Dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, berarti proses pembelajaran harus dipersiapkan dalam waktu yang cukup panjang. Karena sedapat mungkin setiap persoalan yang akan dipecahkan harus tuntas, agar maknanya tidak terpotong.
- Siswa tidak dapat benar – benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya.
- Sering juga ditemukan kesulitan terletak pada guru, karena guru kesulitan dalam menjadi fasilitator dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyerahkan mereka solusi.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model *Problem Based Learning* ini adalah memerlukan waktu yang sangat lama dalam mengimplementasikannya pada proses belajar mengajar, sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan dan dalam merencanakan pembelajarannya cukup sulit karena guru masih mendominasi atau guru yang lebih aktif, dan guru juga belum terbiasa menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009. hlm 22) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 3) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam menanggapi tujuan pembelajaran.

b. Unsur-unsur Hasil Belajar

Krawohl, Bloom dan masia (dalam Dimiyanti dkk, 2002. hlm 38) bahwa taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut:

- Menerima, menerima merupakan tingkat terendah efektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara aktif.
- Merespon, merespon merupakan kesempatan untuk menggapai stimulant dan merasa terikat secara aktif memperhatikan.
- Menilai, menilai merupakan kemampuan menilai segala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.
- Mengorganisasikan, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasi masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan

mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut :

- Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang kecil.
- Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

c. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

a) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat – marit, keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari – hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

4. Ruang Lingkup Materi

a. Pembelajaran 1

Mata pelajaran : IPS, Bahasa Indonesia, IPA

Materi Ajar : Teks bacaan, keberagaman suku bangsa, organ gerak manusia dan hewan

Sikap : Peduli, santun

Pengetahuan : Gagasan pokok dan pendukung, keberagaman sosial dan budaya, dan sifat-sifat bunyi.

Keterampilan : Mencari informasi, mengkomunikasikan hasil, analisis dan menyimpulkan.

b. Pembelajaran 2

Mata pelajaran : Matematika, PPKN, SBDP

Materi Ajar : Bentuk-bentuk persegi, tarian daerah, keberagaman budaya

Sikap : Peduli, santun

Pengetahuan : Segi banyak, gerakan dasar tarian, dan keberagaman

Keterampilan : Olah tubuh, mengklasifikasikan, mengkomunikasikan hasil.

c. Pembelajaran 3

Mata pelajaran : PJOK, IPA, Bahasa Indonesia

Materi Ajar : Permainan tradisional, teks bacaan

Sikap : Peduli, santun

- Pengetahuan : Gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor, sifat-sifat bunyi merambat, dan gagasan pokok dan pendukung.
- Keterampilan : Jalan, lari, lompat, analisi menyimpulkan, mencari informasi
- d. Pembelajaran 4
- Mata pelajaran : Bahasa Indonesia, PPKN, matematika
- Materi Ajar : Macam-macam segi, teks bacaan
- Sikap : Peduli, santun
- Pengetahuan : Segi banyak beraturan dan tidak beraturan, gagasan pokok dan pendukung, persatuan dan kesatuan.
- Keterampilan : Mengklasifikasikan, mencari informasi, mengkomunikasikan hasil.
- e. Pembelajaran 5
- Mata pelajaran : Matematika, SBDP, IPS
- Materi Ajar : Keberagaman sosial dan budaya, macam-macam segi
- Sikap : Santun
- Pengetahuan : Mengklasifikasikan, mengkomunikasikan hasil, olah tubuh.
- Keterampilan : Mengklasifikasikan, mencari informasi, mengkomunikasikan hasil.
- f. Pembelajaran 6
- Mata pelajaran : PPKN, Bahasa Indonesia, PJOK
- Materi Ajar : Teks bacaan
- Sikap : Santun
- Pengetahuan : Gagasan pokok dan gagasan pendukung, persatuan dan kesatuan.
- Keterampilan : Mencari informasi, mengkomunikasikan hasil, lokomotor.

5. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang pertama diambil dari skripsi Evi Nurul Khuswatun tahun 2013 yang berjudul “Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Bilangan Pecahan”. Pendekatan PBL terbukti dapat meningkatkan konsep siswa kelas IV-B SDN Inpres Cikahuripan Lembang Kabupaten Bandung Barat pada materi bilangan pecahan dan operasi hitung campuran. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran pun menunjukkan peningkatan. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggapan yang baik terhadap pembelajaran dan menurut jurnal siswa, mereka mengungkapkan pembelajaran dengan pendekatan PBL cukup berkesan.

Hasil penelitian terdahulu yang kedua diambil dari skripsi Sri Astuti tahun 2012 yang berjudul “Penerapan Pembelajaran *Model Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Positif pada Pembelajaran PKN di Kelas IV SD Negeri Kebon Gedang”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan berpikir positif pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Negeri Kebon Gedang. Dimana hipotesis tindakannya yaitu “Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan berpikir positif pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Negeri Kebon Gedang” dapat diterima kebenarannya.

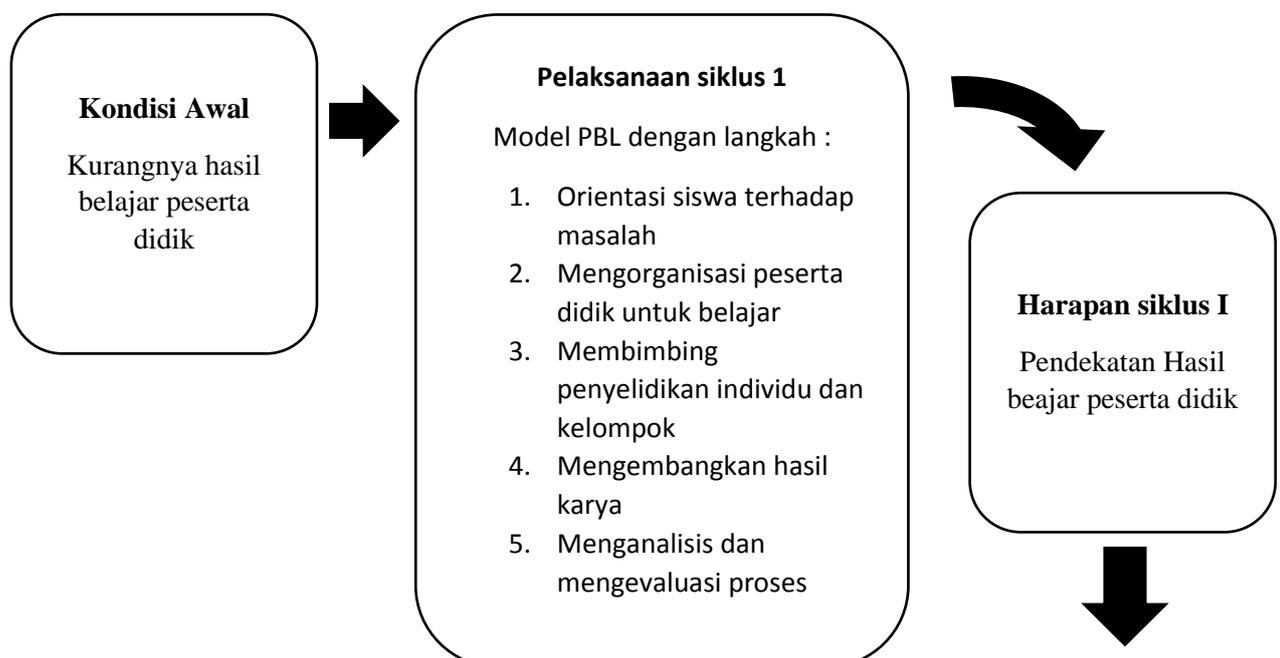
B. Kerangka Pemikiran

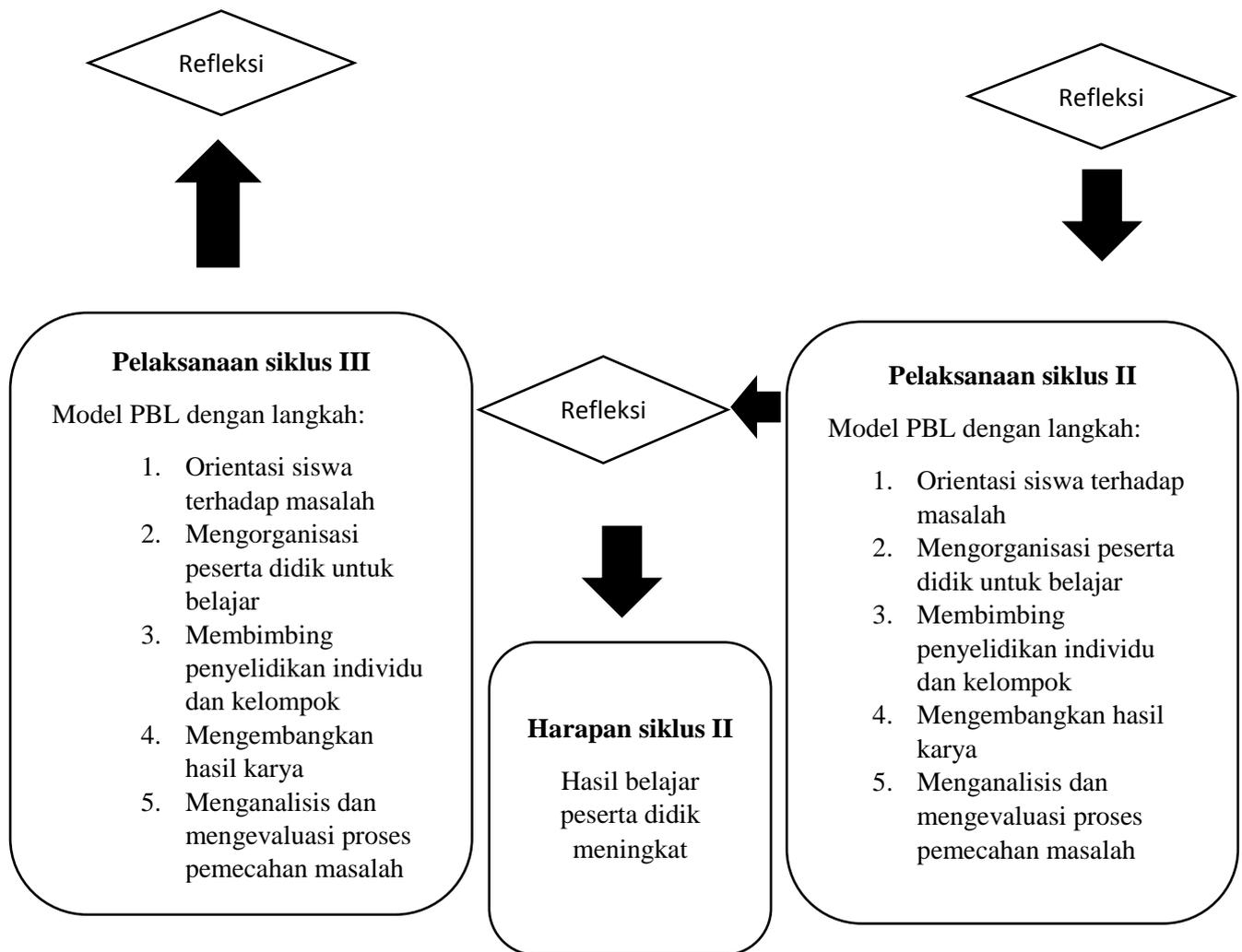
Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada kondisi awal peserta didik di lapangan dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Dari hasil observasi kondisi awal peserta didik seperti yang dijelaskan dalam latar belakang peserta didik SDN Sawah Lega 1 yang mengalami kendala diantaranya kurangnya minat siswa dalam memahami materi, peserta didik tidak ikut berperan aktif dalam pembelajaran, kurangnya penggunaan media interaktif, kurangnya kerjasama, peserta didik pada saat di kelas.

Oleh karena itu, penulis berupaya menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, model ini menerapkan supaya peserta didik meningkatkan pemahaman, rasa percaya diri dan hasil belajar, dengan membuat konsep

pembelajaran yang mereka miliki dari pembelajaran berbasis masalah sosial yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.

Kerangka Pemikiran





C. Asumsi Dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif dan membina daya kreatifitas siswa yang akan berdampak langsung terhadap sikap dan cara belajar peserta didik. Selain itu, model pembelajaran *Problem Based Learning* melibatkan langsung peserta didik dalam keterampilan dapat terasah, memberdayakan, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta

didik terlihat oleh guru sehingga guru mengetahui kemampuan dan bakat peserta didik.

2. Hipotesis penelitian

Berdasarkan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1) Hipotesis Tindakan Secara Umum

Hipotesis tindakan secara umum yaitu jika guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsaku maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawah Lega 1 akan meningkat.

2) Hipotesis Tindakan Secara Khusus

a) Jika penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pada subtema keberagaman budaya bangsaku maka kerja sama dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawah Lega 1 akan meningkat.

b) Jika guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SDN Sawah Lega 1 akan meningkat.

c) Jika guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SDN Sawah Lega 1 maka guru akan menemukan hambatan-hambatan yang berasal dari peserta didik dan lingkungan sekolah.

d) Jika guru berupaya mengatasi hambatan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Sawah Lega 1 pada subtema keberagaman budaya bangsaku akan meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2008). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajar di Era Pengetahuan*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Arend, R.I. (2008). *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aris. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Astuti, Sri (2012). Penerapan Pembelajaran Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Positif pada Pembelajaran PKN di Kelas IV SD Negeri Kebon Gedang”. Skripsi PGSD UNPAS: Tidak diterbitkan.

- Depdiknas. (2003) *Sistem Pendidikan Nasional*. (UU No.20 Tahun 2003). Bandung: PT. Citra Umbara
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Khuswatun, Evi Nurul (2013). Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Bilangan Pecahan”. Skripsi PGSD UNPAS: tidak diterbitkan.
- Gunawan, Heri. (2012). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, M. (2011). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Russ Media
- Surya, Mohamad. (2015). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Wilis Dahar, (2011). *Teori-teori dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga