

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mengutamakan pemahaman *skill*, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun yang tinggi. <http://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum2013>. Pada pembelajaran di SD/MI dan sederajat, Kurikulum 2013 menyarankan keutamaan penggunaan model pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu atau pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum.

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikannya. Karena di dalam pendidikan terjadi proses perubahan pola pikir yang nanti akan melahirkan pola sikap objek pendidikan di Indonesia belum stabil. Hal ini dapat dibuktikan dengan beberapa pergantian kurikulum pendidikan.

Menurut PP No.57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 1 dan Pasal 3:

- (1) Kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- (2) Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
 - a. Kerangka Dasar Kurikulum.
 - b. Struktur Kurikulum.
 - c. Silabus; dan
 - d. Pedoman Mata Pelajaran Dan Pembelajaran Tematik Terpadu.
- (3) Struktur Kurikulum sebagaimana dimaksud dalam pasal 1 ayat (2) huruf b merupakan pengorganisasian kompetensi Inti, Kompetensi dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar.
- (4) Kompetensi Inti pada Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada setiap kelas.
- (5) Kompetensi Inti sebagaimana dimaksud pada ayat (2) terdiri atas:
 - a. Kompetensi Inti sikap spiritual;
 - b. Kompetensi Inti sikap sosial;
 - c. Kompetensi Inti pengetahuan; dan
 - d. Kompetensi Inti keterampilan.
- (6) Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berisikan kemampuan dan muatan pembelajaran untuk suatu tema pembelajaran atau mata pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang mengacu pada kompetensi Inti.
- (7) Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti dan terdiri atas:
 - a. Kompetensi Dasar sikap spiritual;
 - b. Kompetensi Dasar sikap sosial;
 - c. Kompetensi Dasar pengetahuan; dan
 - d. Kompetensi Dasar keterampilan.

Menurut teori diatas dapat disimpulkan bahwa di indonesia terdapat perubahan kurikulum dari KTSP ke Kurikulum 2013, dimana pembelajaran dari kelas 1 sampai 6 dilakukan secara tematik, yaitu pembelajaran disatukan dalam 1 tema pembelajaran serta lebih menekan pada aspek sikap. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar didasarkan pada kompetensi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini dimungkinkan, karena kurikulum ini berbasis karakter dan kompetensi, yang secara konseptual memiliki beberapa keunggulan. *Pertama:* kurikulum 2013 menggunakan pendekatan yang bersifat alamiah (kontekstual), karena berangkat, berfokus, dan bermuara pada hakekat peserta didik untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan potensinya masing-masing. Dalam hal ini peserta didik merupakan subjek belajar, dan proses belajar berlangsung secara alamiah dalam bentuk bekerja dan mengalami berdasarkan kompetensi tertentu, bukan transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*).

Kedua: kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi boleh jadi mendasari pengembangan kemampuan-kemampuan lain. Penguasaan ilmu pengetahuan, dan keahlian tertentu dalam suatu pekerjaan, kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta pengembangan aspek-aspek kepribadian dapat dilakukan secara optimal berdasarkan standar kompetensi tertentu.

Ketiga: ada bidang-bidang studi atau mata pelajaran tertentu yang dalam pengembangannya lebih tepat menggunakan pendekatan kompetensi, terutama yang berkaitan dengan keterampilan.

Tema kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Beberapa keunggulan kurikulum ini telah dibahas, namun demikian untuk lebih memantapkan pemahaman tentang inovasi kurikulum ini dirasakan perlu untuk mengkaji dan

menganalisis beberapa hal mendasar yang dikembangkan dalam kurikulum 2013. Oleh karena itu, maka akan disajikan secara khusus bagaimana perbandingan Kurikulum 2013 dengan KTSP 2006. Perbandingan tersebut disajikan dalam tabel berikut (kemdiknas, 2013).

Tabel 2.1
Perbandingan Tata Kelola Pelaksanaan Kurikulum

Elemen	Ukuran Tata Kelola	KTSP 2006	Kurikulum 2013
Guru	Kewenangan	Hampir mutlak	Terbatas
	Kompetensi	Harus tinggi	Sebaiknya tinggi, bagi yang rendah masih terbantu dengan adanya buku
	Beban	Berat	Ringan
	Efektivitas waktu untuk kegiatan pembelajaran	Rendah (banyak waktu untuk persiapan)	Tinggi
Buku	Peran penerbit	Besar	Kecil
	Variasi materi dan proses	Tinggi	Rendah
	Variasi harga/bebas siswa	Tinggi	Rendah
Siswa	Hasil pembelajaran	Tergantung sepenuhnya pada guru	Tidak sepenuhnya tergantung guru, tetapi juga buku yang disediakan pemerintah
Pemantauan	Titik penyimpangan	Banyak	Sedikit
	Besar penyimpangan	Tinggi	Rendah
	Pengawasan	Sulit hampir tidak mungkin	Mudah

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama peserta didik dengan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta,1983) dalam Rusman (2013,Hlm.254). Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya:

1. Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
2. Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
5. Peserta didik lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan,waktu selebihnya dapat dipergunakan untuk kegiatan remedial pementapan, atau pengayaan.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan-landasan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar meliputi landasan filosofi, landasan psikologis, dan landasan yuridis seperti yang di kutip dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/13/pembelajaran-tematik-di-kelas-awal-sekolah-dasar/> adalah sebagai berikut :

- 1) **Secara filosofis**, kemunculan pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: (1) Progresivisme, (2) Konstruktivisme, (3) Humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran

perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang dialamiah (natural), dan memerhatikan pengalaman peserta didik.

- 2) **Landasan psikologis** terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai tahap perkembangan peserta didik.
- 3) **Landasan yuridis** berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dalam UU No. 23 Tahun 2002, dalam Rusman (2013.Hlm.256), tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat bakatnya.

c. Pentingnya Pembelajaran Tematik Untuk Murid Sekolah Dasar

Melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif.

d. Karakteristik Model Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta

didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yakni memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik. Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

e. Rambu-Rambu Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik yang harus diperhatikan guru adalah sebagai berikut :

1. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
2. Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
3. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri.
4. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
5. Kegiatan pembelajaran ditekankan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.

Sumber: <http://www.jejakpendidikan.com/2016/07/rambu-rambu-pembelajaran-tematik.html>

f. Tema dan Sub Tema yang diambil peneliti

Penulisan skripsi kali ini, penulis dengan mempertimbangkan segala kelebihan yang ada pada kurikulum 2013 dan pentingnya pembelajaran tematik digunakan saat ini pada peserta didik guna meningkatkan pendidikan tersebut. Maka penulis mengambil kurikulum 2013 dimana tema 2 (peristiwa dalam kehidupan) subtema 3 (manusia dan peristiwa alam) pada kelas V SD yang dipilih dimana didalam tema dan subtema tersebut

meliputi 6 pembelajaran dan pastinya pembelajaran tersebut menarik bagi penulis untuk diteliti.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah sebagai gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. dalam penerapannya itu gaya yang dilakukan tersebut mencakup beberapa hal strategi atau prosedur agar tujuan yang ingin dikehendaki dapat tercapai. Banyak para ahli pendidikan mengungkapkan berbagai pendapatnya mengenai pengertian model pembelajaran <https://gayahidupalami.wordpress.com/pendidikan/problem-based-learning/>, antara lain:

Menurut Ibrahim dan Nur (2002) dalam Rusman (2013.Hlm.241) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar.

Arends (1997.Hlm.7), dalam Trianto (2014.Hlm.54) mengemukakan bahwa “model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce dan Weil dalam Trianto (2014.Hlm.54). Bahwa setiap model mengarahkan kita dalam mendesain

pembelajaran untuk peserta didik dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai”.

Menurut Joice dan Weil (1990) dalam (Isjoni 2014.Hlm.50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelasnya. Dalam penerapannya model pembelajaran ini harus sesuai dengan siswa.

Menurut Mills dalam Agus Suprijono (2015.Hlm.64) berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang yang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran di tunjukan kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan kegiatan tersebut, dan tugas tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

b. Dasar Pertimbangan Pemikiran Model Pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak di capai.

- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan kaitan atas materi pembelajaran.
- 3) Pertimbangan dan sudut peserta didik atau siswa.
- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Strategi pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keteampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam menyelidiki untuk memecahkan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Strategi ini mencakup pengumpulan informasi berkaitan dengan pernyataan, menyintesa, dan mempresentasikan penemuannya kepada orang lain. (Depdiknas, 2003.Hlm.4) dalam Kokom Komalasari (2013.Hlm.58-59).

Bern dan Erickson (2001) dalam Kokom Komalasari (2013.Hlm.58-59) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi dan mempresentasikan penemuan.

Bloud dan Feletti (1997) dalam Rusman (2013.Hlm.230) mengemukakan bahwa “pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan”.

Menurut Tan (2003) dalam Rusman (2013.Hlm.229) Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Penerapan strategi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS menurut Margetson (1994) dalam Rusman (2013.Hlm.230) mengemukakan bahwa “kurikulum pembelajaran berbasis masalah membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang mengetengahkan permasalahan yang menuntut siswa secara bersama-sama untuk aktif dalam proses berpikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai dengan permasalahannya itu.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Prof. Howard Barrows dan Kelson (2013.Hlm.21) mengungkapkan pendapatnya mengenai PBL, kedua orang tersebut mengungkapkan bahwa PBL adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Maksudnya adalah bahwa di dalam kurikulumnya di rancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk :

- 1) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.
- 2) Belajar peranan orang dewasa yang otentik.
- 3) Menjadi siswa yang mandiri
- 4) Untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan guru.
- 5) Mengembangkan pemikiran kritik dan keterampilan kreatif.
- 6) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- 7) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 8) Membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan fungsi macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan.Thn.2000) dalam Rusman (2013. Hlm.232).

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah 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 perspetion*);
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identitas kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar;
- 5) Belajar pengarah diri menjadi hal utama;
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM;
- 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) keterbukaan proses dalam KBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar;
- 10) PBM melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Maksudnya dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik lebih banyak melakukan tindakan secara aktif dengan inisiatifnya untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapinya. Peserta didik diminta bekerja sama dalam kelompok dan lebih penting lagi diharuskan untuk mendapatkan pengalaman baru dari langkah pemecahan masalah yang mempresentasikan dalam praktik profesionalnya.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik *Problem Based Learning* tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari *Problem Based Learning* tercakup dalam proses PBL menurut Tan antaranya adalah :

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- 2) Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunianya yang disajikan secara mengambang (*ill structured*).
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*). Solusinya menuntut peserta didik menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa bab atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- 7) Pembelajaran kooperatif, komunikatif, dan kooperatif. Peserta didik belajar dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan, dan melakukan presentasi.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun menurut Mohamad Syarif (2015.hlm.46) strategi pembelajaran PBL memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif
- 3) Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Dapat membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan.

PBL merupakan model yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Karena dalam prosesnya *PBL* menuntut peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, tanpa dibatasi oleh buku-buku sebagai sumber belajar yang sering guru berikan pada peserta didik. *PBL* dapat memberikan siswa pengetahuan baru, dapat membuka wawasan terhadap masalah-masalah aktual yang sedang terjadi. Selain itu, *PBL* dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan didasarkan pada kenyataan yang sesungguhnya.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun menurut Mohamad Syarif (2015.Hlm.47) strategi pembelajaran *PBL* memiliki beberapa kekurangan diantaranya :

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini. Misalnya: terbatasnya sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang dimiliki dapat menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan konsep yang diajarkan.
- 2) Membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang.
- 3) Pembelajaran hanya berdasarkan masalah.

f. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* dijalankan dengan 8 langkah, yaitu : (1) menemukan masalah, (2) mengidentifikasi masalah, (3) mengumpulkan fakta-fakta, (4) menyusun dugaan sementara, (5) menyelidiki, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternatif-alternatif pemecahan secara kolaboratif, (8) menguji solusi permasalahan.

Fogarty dalam Adang (2012.Hlm.8). Mendefinisikan masalah. Pembelajaran mendefinisikan masalah menggunakan kalimatnya sendiri. Permasalahan dinyatakan dengan parameter yang jelas. Pembelajar membuat beberapa definisi sebagai informasi awal yang perlu disediakan. Pembelajaran melibatkan kecerdasan intra-personal

dan kemampuan awal yang dimiliki dalam memahami dan mendefinisikan masalah.

Mengumpulkan fakta-fakta. Pembelajaran membuka kembali pengalaman yang sudah diperolehnya dan pengetahuan awal untuk mengumpulkan fakta-fakta. Pembelajaran melibatkan kecerdasan majemuk yang dimiliki untuk mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Pada tahap ini, pembelajar mengorganisasikan informasi-informasi dengan menggunakan istilah “apa yang diketahui (Know)”, “apa yang dibutuhkan (need to know)”, dan “apa yang dihasilkan dengan berkolaborasi.

Menguji solusi permasalahan. Pembelajar menguji alternatif pemecahan yang sesuai dengan permasalahan aktual melalui diskusi secara komprehensif antar anggota kelompok untuk memperoleh hasil pemecahan terbaik. Pembelajar menggunakan kecerdasan majemuk untuk menguji alternatif pemecahan masalah dengan membuat sketsa, menulis, debat, membuat plot untuk mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya dalam menguji alternatif pemecahan.

Menemukan masalah. Pembelajar diberikan masalah berstruktur *ill-defined* yang diangkat dari konteks kehidupan sehari-hari. Pernyataan permasalahan diungkapkan dengan kalimat-kalimat yang pendek dan memberikan sedikit fakta-fakta di seputar konteks permasalahan. Pernyataan permasalahan diupayakan memberikan peluang pada pembelajar untuk melakukan penyelidikan. Pembelajar menggunakan kecerdasan interpersonal dan intra-personal untuk saling memahami dan saling berbagi pengetahuan antar anggota kelompok terkait dengan permasalahan yang dikaji.

Rusmono (2012,Hlm.81) mengemukakan bahwa tahapan pembelajaran dengan strategi *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Tahapan Pembelajaran Strategi PBL

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

Menurut Fogarty (1997.Hlm.3) dalam Rusman (2013.Hlm.243) PBM dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur-sesuatu yang kacau. Dari kekacauan ini siswa menggunakan berbagai kecerdasannya melalui disukusi dan penelitian untuk menentukan isu nyata yang ada. Langkah-langkah yang akan dilalui oleh siswa dalam sebuah proses PBM adalah: (1) menentukan masalah; (2) mendefinisikan masalah; (3) mengumpulkan fakta dengan menggunakan KND; (4) pembuatan hipotesis; (5) penelitian; (6)

rephrasing masalah; (7) menyuguhkan alternatif; dan (8) mengusulkan solusi.

5. Psikologi Perkembangan Anak

Seperti yang telah dikutip dari sumber laman ini oleh penulis <https://sumberningrahaeyu.wordpress.com/2015/06/03/pengertianpertumbuhan-dan-perkembangan/> adalah sebagai berikut :

Psikologi perkembangan menurut J.P.Chaplin,1979 dalam (Dr. H.Syamsu Yusuf LN,M.Pd ,2011.Hlm.3) yaitu:
 *That branch of psychology which studies processes of pra and post natal growth and the behavior*". Maksudnya adalah "psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran berikut kematangan perilaku.

Psikologi perkembangan menurut Ross Vasta, dkk, 1992 (dalam Syamsu Yusuf LN.M.Pd.2011.Hlm.3) mengemukakan bahwa Psikologi perkembangan menurut cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang perkembangan individu dari mulai masa konsepsi sampai mati.

Kedua pendapat di atas menunjukkan bahwa psikologi perkembangan merupakan salah satu bidang psikologi yang memfokuskan kajian atau pembahasannya mengenai perubahan tingkah laku dan proses perkembangan dari masa konsepsi (*pra-natal*) sampai mati.

Para peneliti perkembangan menguji atau meneliti apa perkembangan itu mengapa perkembangan itu terjadi. Apa dan tujuan penelitian perkembangan tersebut, yaitu:

1. Memberikan gambaran tentang tingkah laku anak yang meliputi pertanyaan-pertanyaan, seperti: kapan bayi mulai belajar ? Apa

keterampilan sosial yang khas bagi anak usia empat tahun? Bagaimana anak usia kelas enam memecahkan konflik dengan teman-temannya

2. Mengidentifikasi faktor dan proses yang melahirkan perubahan perilaku dari satu perkembangan berikutnya. Faktor-faktor ini meliputi warisan genetika, karakteristik biologis dan struktur otak, lingkungan fisik dan sosial dalam kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman anak.

Para ahli psikologi perkembangan merupakan studi tentang perubahan tingkah laku itu dalam semua siklus kehidupan individu mulai masa konsepsi sampai mati, walaupun usaha-usahanya banyak difokuskan samai pada periode remaja. Dalam tahun-tahun terakhir ini, penelitian tentang perkembangan telah diarahkan kepada isu-isu yang berhubungan dengan perkembangan masa dewasa sehingga melahirkan psikologi perkembangan sepanjang tentang kehidupan (*life-span development psychology*).

Piaget (dalam Dr. H. Syamsu Yusuf LN.,M.Pd.2011.Hlm.4-5) berpendapat bahwa perkembangan manusia dapat digambarkan dalam konsep fungsi dan struktur. Fungsi merupakan mekanisme biologis bawaan yang sama bagi setiap orang atau kecenderungan-kecenderungan biologis untuk mengorganisasi pengetahuan kedalam struktur kognisi, dan untuk beradaptasi kepada berbagai tantangan lingkungan. Tujuan dan fungsi-fungsi itu adalah menyusun struktur kognitif internal. Sementara struktur merupakan interaksi (saling berkaitan) sistem pengetahuan yang mendasari dan membimbing tingkah laku intelegen. Struktur kognitif diistilahkan dengan konsep skema, yaitu seperangkat keterampilan, pola-pola kegiatan yang fleksibel dengannya anak memahami lingkungan.

Skema merupakan aspek yang fundamental dalam teori Piaget, namun sangat sulit untuk dipahami secara komprehensif. Dia meyakini bahwa intelegensi bukan sesuatu yang dimiliki anak, tetapi yang dilakukannya. Anak memahami lingkungan hanya melalui perbuatan (melakukan sesuatu

terhadap lingkungan). Intelegensi lebih merupakan proses daripada tempat penyimpanan informasi yang statis.

Dalam hal ini piaget (dalam Dr. H. Syamsu Yusuf LN.,M.Pd.,2011.Hlm.5) memberikan contoh tentang bagaimana berkembangnya pengetahuan anak tentang bola. Pengetahuan itu diperoleh melalui kegiatan-kegiatannya dalam memperlakukan bola tersebut, seperti memegang, menendang, dan melempar. Kegiatan-kegiatan ini merupakan contoh kegiatan skema. Dengan demikian skema itu terdiri atas dua elemen, yaitu:

- a. Objek yang ada dilingkungan (seperti bola)
- b. Reaksi anak terhadap objek

Dalam membahas fungsi-fungsi, Piaget (dalam Dr. H. Syamsu Yusuf LN.,M.Pd.,2011.Hlm.5-6) mengelompokkannya sebagai berikut:

- a. Organisasi, yang merujuk kepada fakta bahwa semua struktur kognitif berinterelasi, dan berbagai pengetahuan baru harus diselaraskan kedalam sistem yang ada.
- b. Adaptasi, yang merujuk kepada kecenderungan organisme untuk menyelaraskan dengan lingkungan. Adaptasi ini terdiri atas dua subproses yaitu:
 - 1) Asimilasi, yaitu kecenderungan organisme untuk memahami pengalaman baru berdasarkan yang telah ada, seperti: seorang anak kecil memanggil semua orang dewasa pria dengan sebutan “Daddy”(bapak);
 - 2) Akomodasi, yaitu perubahan struktur kognitif karena pengalaman baru. Ini terjadi apabila informasi yang baru itu sangat berbeda atau terlalu kompleks yang kemudian diintegrasikan kedalam struktur yang telah ada. Dapat juga diartikan sebagai “mengubah struktur kognitif yang ada untuk menyesuaikan atau menyelaraskan dengan pengalaman baru”. Seperti pada masa awal perkembangan, anak cenderung untuk mengisap setiap objek yang berada di dekatnya, namun pada akhirnya dia belajar bahwa tidak semua objek dapat diisap.

Keadaan saling mempengaruhi antara asimilasi dan akomodasi melahirkan konsep konstruktivisme, yaitu bahwa anak secara aktif menciptakan (mengkreasikan) pengetahuan secara pasif dan lingkungannya. Menurut *Piaget* dalam (Dr.H.Syamsu Yusuf LN, M.Pd. 2011.Hlm.6)” perkembangan kognitif (intelegensi) itu meliputi empat tahap periode, yaitu seperti tampak pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3
Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget (2011,Hlm.6)

No.	PERIODE	USIA	DESKRIPSI PERKEMBANGAN
1.	Sensorimotor	0-2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru berbentuk refleksi-refleksi sederhana, seperti: menggenggam atau menghisap.
2.	Praoperasional Operasi	2-6 tahun	Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasi dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).
3.	Konkret	6-11 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi, dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.

4.	Operasi Formal	11 tahun sampai dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Disini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah berpikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.
----	----------------	------------------------	--

Sumber: Syamsu Yusuf LN.,2009. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja

6. Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Seperti yang dikutip dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Konstruktivisme>. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis. Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum seperti:

1. Pelajar aktif membina pengetahuan berasaskan pengalaman yang sudah ada.
2. Dalam konteks pembelajaran, pelajar seharusnya mampu membina pengetahuan mereka secara mandiri.

3. Pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh pelajar sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru.
4. Unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada.
5. Ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama. Faktor ini berlaku apabila seorang pelajar menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten atau sesuai dengan pengetahuan ilmiah.
6. Bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai perkaitan dengan pengalaman pelajar untuk menarik minat pelajar.

Dalam konstruktivisme istilah pendidikan diartikan mengajar (Tatang dan Kurniasih,2008.Hlm.124). Menurut teori konstruktivisme mengajar bukanlah kegiatan yang memindahkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik membangun sendiri pengetahuannya.

Mengajar berarti partisipasi dengan pengajar dalam mengkonstruksi pengetahuan, membuat makna, mempertanyakan kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi, jadi mengajar adalah suatu bentuk belajar sendiri. (Bettecourt, 1989 dalam Tatag dan Kurniasih, 2008.Hlm.124).

Dalam kegiatan mengajar, penyediaan prasarana dan situasi yang memungkinkan dialog secara kritis perlu dikembangkan. Selain itu, perlu diperhatikan pula bahwa mengajar juga adalah suatu seni yang menuntut

bukan hanya penguasaan teknik, melainkan juga *intuisi* (Paul Suparno, 1997 dalam Tatang dan Kurniasih, 2008.Hlm.125).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam psikologi konstruktivisme menyebutkan bahwa proses belajar, guru berperan sebagai mediator. Mengajar adalah kegiatan berpikir dan peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya ini sejalan dengan model *Problem Based Learning* atau metode pemecahan masalah, sehingga peserta didik mengkontruksi sendiri pengetahuannya.

a. Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan (pengajaran) atau tujuan pengajaran konstruktivisme lebih menekankan pada perkembangan konsep dan pengertian (pengetahuan) yang mendalam sebagai hasil konstruksi aktif si pelajar (Fosnot, 1996 dalam Tatang dan Kurniasih 2008.Hlm.125)

b. Kurikulum Pendidikan

Driver dan Oldham (Mattews, 1994 dalam Tatang dan Kurniasih 2008.Hlm.125) menyatakan, bahwa perencana kurikulum konstruktivisme tidak dapat begitu saja mengambil kurikulum standar yang menekankan peserta didik pasif dan guru aktif, sebagai cara mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Kurikulum bukan sebagai tubuh pengetahuan atau kumpulan keterampilan (skill), melainkan lebih sebagai program aktivitas dimana pengetahuan dan keterampilan dapat dikonstruksikan. Kurikulum bukan kumpulan bahan ajar yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mengajar, melainkan lebih sebagai suatu persoalan (permasalahan) yang perlu dipecahkan oleh para peserta didik untuk lebih mengerti (Paul Suparno, 1997 dalam Tatang dan Kurniasih, 2008.Hlm.126).

c. Metode Pendidikan

Setiap pelajar mempunyai caranya sendiri untuk mengerti, karena itu mereka perlu menemukan cara belajar yang tepat untuk dirinya masing-masing. Dalam konteks ini maka tidak ada satu cara metode mengajar saja tidak akan banyak membantu pelajar belajar,

sehingga pengajar sangat mungkin untuk mempertimbangkan dan menggunakan berbagai metode yang membantu pelajar belajar. Selain itu, mengingat pengetahuan dibentuk baik secara individual maupun sosial, maka kelompok belajar dapat dikembangkan (Paul Suparno, 1997 dalam Tatang dan Kurniasih ,2008.Hlm.126).

d. Peran Guru dan Peserta didik

Dalam kegiatan mengajar guru hendaknya berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar peserta didik berjalan dengan baik. Menurut Tobin, dkk. (1994) “bagi siswa, guru berfungsi sebagai mediator, pembimbing, dan sekaligus teman belajar (Paul Suparno,1997 dalam Tatang dan Kurniasih ,2008.Hlm.126).

7. Rasa Ingin Tahu

a) Definisi Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010.Hlm.3) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang. Sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui.

Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal.

Pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain.Saat mendapatkan data dari berbagai

sumber, maka kaitkan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan suatu fenomena, yakni dari sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.

Sulistiyowati (2012.Hlm.74) berpendapat Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar indikator kelas :

- 1) Menciptakan suasana kelas yang mengundang Rasa ingin tahu.
- 2) Eksplorasi lingkungan secara terprogram.
- 3) Tersedia media komunikasi atau informasi (Media cetak atau elektronik).

Mustari (2011.Hlm.103) berpendapat bahwa Kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang, istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmunan. Sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu sering kali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewat dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmunan. Sifatnya yang heran dan kagum, rasa ingin tahu tingi telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu sering kali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewat dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara berpikir manusia yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar. Rasa ingin tahu ini membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan kanan, yang satu adalah kemampuan untuk

memahamidan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan.

Tabel 2.4 Indikator Rasa Ingin Tahu Sekolah Dasar

NILAI	INDIKATOR	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Rasa Ingin Tahu : Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi diluar yang dibahas di kelas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu ialah tindakan yang ditunjukan dengan mencari dan menggali informasi yang belum mereka ketahui dan sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

b) Pendidikan Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar adaah sikap rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu tidak akan timbul begitu saja

tanpa adanya upaya yang harus dilakukan oleh guru, untuk itu perlu daya tarik yang harus dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat termotivasi untuk mengetahui lebih mendalam pembelajaran.

Mustari (2011.Hlm.109) berpendapat bahwa untuk mengembangkan Rasa ingintahu pada anak, kebebasan anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa pergi begitu saja membiarkan mereka tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara – cara untuk mencari jawaban. Misalnya apabila pertanyaan tentang bahasa inggris, berilah anak itu Kamus; apabila pertanyaan tentang pengetahuan berilah mereka Ensiklopedia; dan begitu seterusnya. Pikiran kreatif dan imajinatif akan semakin menaikkan tensi rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Terlebih lagi iklim kebebasan berpikir yang menandai akan mendorong dipenuhinya rasa ingin tahu tersebut, selain itu imajinasi yang melayang lebih kompleks. Nilai karakter ini tampak jelas dalam transpormasi pencarian jawaban atas pertanyaan atau masalah yang akan dibahas. Aktivitas peserta didik sepanjang proses atau aktivitas mencari sehingga menemukan jawaban merupakan internalisasi “rasa ingin tahu” yang memuncak (Roestiyah.Hlm.121).

Dari kedua teori diatas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu peserta didik akan timbul apabila ada upaya dari guru untuk menarik perhatian peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. Rasa ingin tahu yang besar akan mendorong peserta didik membaca sehingga peserta didik dapat menjawab permasalahan pembelajaran yang ada.

c) Sumber Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu peserta didik tidak muncul begitu saja, rasa ingin tahu membuat peserta didik anda menjadi para pengamat yang aktif. Salah satu cara yang terbaik adalah dengan mengamati. Banyak ilmu pengetahuan yang berkembang karena berawal dari sebuah pengamatan, bahkan pengamatan yang sederhana sekalipun. Rasa ingin tahu membuat peserta didik lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian di

sekitarnya. Ini berarti, dengan demikian peserta didik akan belajar lebih banyak.

Hadi dan Permata (2010.Hlm.6-8) berpendapat ada tiga rasa ingin tahu yaitu:

1) Kebutuhan

Rasa ingin tahu, muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang terdapat disekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan ingin tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaikan, yang misalkan masyarakat tidak mampu untuk menanganinya. Ketidak mampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut. Disinilah Rasa ingin tahu mulai beraksi. Orang akan mencari cara untuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang berkapasitas.

2) Keanehan

Keanehan berasal dari kata aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu, bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat. Misalnya, ada suatu perilaku masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai moral, hukum, ataupun agama.

3) Kebutuhan dan keanehan

Apa bedanya Rasa ingin tahu karena kebutuhan dengan rasa ingin tahu karena keanehan. Kebutuhan lebih berkaitan dengan ketidak mampuan masyarakat. Rasa ingin tahu siswa ini diawali dengan upaya mencari penjelasan, lalu berusaha mencari jalan keluar. Sedangkan rasa ingin tahu yang berasal dari keanehan berkaitan dengan cara kita memaknai fenomena yang ada dimasyarakat. Secara singkat, rasa ingin tahu karena kebutuhan, dapat menghasilkan penelitian berupa produk yang dapat dimanfaatkan, yang dapat disebut sebagai temuan. Sedangkan rasa ingin tahu dari keanehan, tujuannya adalah penggambaran dan penjelasan yang kemudian disebut sebagai pemahaman.

Jakarta (antara news) memperlihatkan sejumlah bukti mengenai manfaat rasa ingin tahu bagi kehidupan seseorang:

1. Dapat memperkuat rasa ingin tahu tentang orang-orang dan lingkungan sekitar dapat membuat kehidupan sosialmu lebih kaya. Jika kamu menunjukkan minat pada apa yang seseorang katakan dan

memiliki cara mendiskusikan hal-hal yang menarik dengan orang lain, mungkin mereka bisa menikmati menghabiskan waktu denganmu.

2. Dapat membantu melindungi otak.
3. Membantu mengatasi rasa cemas.
4. Berhubungan dengan kebahagiaan, salah satu teori tentang kebahagiaan adalah mengembangkan poin kebahagiaan sejak dini.
5. Dapat membantumu belajar sebuah studi terbaru yang diterbitkan. Dalam jurnal *Nueron* menemukan, akan lebih mudah untuk mempelajari hal-hal yang tidak menarik saat rasa ingin tahumu tinggi.

Rasa ingin tahu merupakan suatu dorongan yang kuat akan kebutuhan, rasa haus atau hasrat untuk mengetahui, melihat dan adanya motivasi perilaku penelaahan, untuk mendapatkan informasi baru yang berasal dari ketidak pastian salam diri peserta didik yang menyebabkan konflik konseptual dalam diri peserta didik. Dalam domain kognitif memiliki manfaat untuk menciptakan berfikir kritis dan berfikir kreatif bagi peserta didik.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dari sikap ilmiah peserta didik. Pengukuran sikap ilmiah peserta didik sekolah dasar dapat didasarkan pada pengelompokan sikap berbagai dimensi sikap selanjutnya dikembangkan indikator-indikator sikap untuk setiap dimensi sehingga memudahkan menyusun butir instrumen sikap ilmiah.

Adapun indikator dimensi rasa ingin tahu menurut Sanjaya (2009.Hlm.86) yaitu:

- 1) Antusiasme mencari jawaban, sumber data yaitu respon – respon peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru yang diperoleh secara tertulis maupun oleh alat perekam selma pengerjaan LKPD

- 2) Perhatian ada objek yang diamati, sumber data yaitu jawaban – jawaban dari peserta didik yang dituangkan pada lembar kerja peserta didik.

d) Upaya Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu

Nasoetion (Hadi dan Permata,2010.Hlm.3) berendapat rasa ingin tahu adalah dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau sekeliling yang menarik. Mustari (2011,Hlm.109) berpendapat bahwa untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan sianak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya.

Dari teori diatas, untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui, keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berfikir aktif,yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal. Rasa ingin tahu dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar. Buatlah sedemikian sehingga materi pelajaran mengandung keanehan,keunikan, misterius, menantang, dan penting bagi anak.

1. Tantangan

Bagi penulis, bukan yang kata orang sangat sulit dipahami jauh lebih menarik untuk dibaca dibanding buku yang mudah dipahami. Mengapa demikian? Karena, buku yang sulit dipahami itu menantang. Ia

menantang keberanian penulis untuk menaklukkannya. Ia menantang kemampuan otak penulis.

Anak jauh lebih tertarik untuk bermain game yang sulit dimenangkan dibanding bermain game yang mudah dimainkan. Mengapa demikian? Karena, game yang sulit dimenangkan sangat menantang. Ia menantang kemampuan si anak. Oleh karena itu, agar anak tertarik dengan materi pelajaran di sekolah, tantang ia untuk memahami materi itu. Selain itu, tantang pula ia untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tantang ia untuk mengerjakan latihan soal terkait materi itu.

2. Teka - teki

Selain dengan tantangan, menumbuhkan rasa ingin tahu anak dengan teka - teki. Dengan mengungkapkan keanehan suatu fenomena dan peristiwa yang menyimpang dari apa yang ia pelajari, anak lebih tertarik untuk menggali lebih dalam. Mengapa demikian? Ia ingin mengetahui alasan mengapa peristiwa atau fenomena itu menyimpang dari apa yang dipelajarinya.

3. Skeptis

Bangun tradisi berpikir skeptis pada anak. Artinya, bangun kebiasaan pada anak untuk tidak mudah percaya pada ucapan orang lain, termasuk guru dan penjelasan dalam buku yang dibacanya. Ajak ia untuk membuktikan sendiri apa yang ia pelajari.

4. Detail

Cara belajar terakhir yaitu biasakan untuk mempelajari sesuatu cara detail. Adapun faktor pendukung sikap rasa ingin tahu peserta didik.

Menurut Sulistyowati (2012.Hlm.74) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Pada dasarnya suatu kegiatan yang dilakukan harus sesuai dengan minat sehingga rasa ingin tahu akan muncul. Dapat dikatakan bahwa dengan terpenuhinya minat seseorang akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin yang dapat menimbulkan motivasi dan rasa ingin tahu .S.C. Utami Munandar (1985.Hlm.11).

Dari teori diatas menunjukkan bahwa faktor pendorong dan penghambat rasa ingin tahu peserta didik diawali dengan minat peserta didik terhadap pembelajaran, guru harusnya bisa menarik perhatian peserta didik supaya minatnya terhadap pembelajaran akan lebih besar dan dapat mendorong ingin tahu yang lebih besar.

Sumber : <http://repository.unpas.ac.id/5970/>

8. Sikap Mandiri

1) Pengertian Kemandirian

Kemandirian merupakan salah satu aspek yang gigih diperjuangkan oleh setiap remaja sebagaimana sebuah ungkapan yang disampaikan oleh Fasick (dalam Steinberg,thn,1993) “one goal of every adolescent is to be accepted as an autonomous adult”.

Kemandirian menurut Bahara (dalam Fatimah,thn,2006) berarti hal atau keadaan seseorang yang dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Kata kemandirian berasal dari kata dasar diri yang mendapat awalan ke dan akhiran an yang kemudian membentuk arti yang mengacu

pada suatu keadaan dimana seseorang dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, thn, 2001). Menurut Parker (dalam Ali, thn, 2005) kemandirian juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi seseorang yang tidak bergantung kepada otoritas dan tidak membutuhkan arahan secara penuh.

Menurut Setiyawan (dalam Yusuf, thn, 2001), kemandirian adalah keadaan seseorang yang dapat menentukan diri sendiri dan dapat dinyatakan dalam tindakan atau perilaku seseorang yang dapat dinilai. Arti ini memberikan penjelasan bahwa kemandirian menunjuk pada adanya kepercayaan akan kemampuan diri untuk menyelesaikan persoalan-persoalan tanpa bantuan khusus dari orang lain, keenggan untuk dikontrol orang lain, dapat melakukan sendiri kegiatan-kegiatan dan menyelesaikan sendiri masalah-masalah yang dihadapi.

Dari pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan melepaskan diri dari ketergantungan emosi pada orang lain terutama orangtua, mampu mengambil keputusan dan berkomitmen pada keputusan yang diambil, serta mampu bertingkah laku sesuai nilai yang diyakini dan berlaku pada lingkungan.

2) Aspek Kemandirian

Aspek yang menjadikan remaja mandiri menurut Doulván dan Andelson (dalam Steinberg, thn, 1993) ada tiga meliputi, kemandirian emosional, kemandirian perilaku, dan kemandirian nilai. Secara rinci karakteristik tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Kemandirian emosi, kemandirian ini merujuk kepada pengertian yang dikembangkan anak mengenai individuasi dan melepaskan diri atas ketergantungan mereka dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dari orang tua mereka. Secara operasional aspek kemandirian ini terdiri

- dari beberapa indikator seperti: 1) de-idealized artinya remaja memandang orang tua apa adanya, 2) parent as people artinya remaja melihat orang tua sebagai orang dewasa lainnya, 3) non-dependency artinya remaja dapat mengandalkan dirinya sendiri dari pada bergantung pada orang tuanya, dan individuation artinya remaja memiliki pribadi yang berbeda dengan orang tuanya.
- b. kemandirian perilaku yaitu kemampuan remaja untuk mengambil keputusan secara mandiri dan konsekuen melaksanakan keputusan tersebut. Secara operasional menurut Steinberg (dalam Yusuf, thn, 2001) aspek kemandirian ini terdiri dari beberapa indikator yaitu: 1) memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan tanpa campur tangan orang lain (changes in decision making abilities), 2) memiliki kekuatan terhadap pengaruh orang lain (changes in conformity and susceptibility to influence), dan memiliki rasa percaya diri dalam mengambil keputusan (self reliance in decision making).
- c. Kemandirian nilai merujuk kepada suatu pengertian mengenai kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan-keputusan dan menetapkan pilihan yang lebih berpegang atas dasar prinsip-prinsip individual yang dimilikinya, daripada mengambil prinsip-prinsip orang lain. Menurut Steinberg (dalam Yusuf, 2001) secara operasional aspek ini terdiri dari beberapa indikator yaitu: 1) remaja memiliki keyakinan terhadap nilai-nilai yang abstrak (moral) atau ukuran benar/salah (abstrack belief), 2) remaja memiliki keyakinan terhadap nilai-nilai yang mengarah pada prinsip (principal belief), dan remaja memiliki keyakinan mantap yang terbentuk pada dirinya sendiri (independent belief).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian itu meliputi tiga aspek yakni kemandirian emosi yang ditandai dengan kemampuan melepaskan diri atas ketergantungan siswa dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dari orang tua. Kemandirian perilaku yang ditandai dengan kemampuan mengambil keputusan dan konsekuen dalam melaksanakan keputusan tersebut. Kemandirian nilai yang ditandai dengan timbulnya keyakinan terhadap nilai-nilai yang abstrak (moral) atau ukuran benar/salah.

3) Ciri-Ciri Individu Mandiri

Ciri merupakan tanda khas yang membedakan sesuatu hal dari hal yang lainnya. Orang yang mandiri pun memiliki ciri tertentu yang membedakan dirinya dengan orang yang tidak mandiri.

Ciri-ciri sikap mandiri menurut Spencer dan Kass (dalam Ali, thn, 2005) adalah: a. mampu mengambil inisiatif b. mampu mengatasi masalah c. penuh ketekunan d. memperoleh kepuasan dari usahanya e. berusaha menjalankan sesuatu tanpa bantuan orang lain.

Sedangkan menurut Antonius (dalam Fatimah, thn, 2003, hlm, 145) ciri-ciri sikap mandiri meliputi:

- a. selalu berorientasi pada kualitas dan prestasi
- b. mewujudkan aktualisasi dirinya dengan kerja keras dan memfokuskan diri
- c. memberikan sikap dan tindakan terbaik terhadap apa yang sedang dilakukan
- d. bersinergi untuk berkontribusi dalam mencapai tujuan
- e. berorientasi pada tujuan-akhir dengan memperhatikan proses.

Berdasarkan ciri sikap mandiri yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mandiri adalah orang yang percaya diri akan kemampuan dan memiliki prinsip dalam hidupnya sehingga ia akan cukup mampu melakukan aktivitas apapun dalam hidupnya tanpa harus bergantung pada orang lain.

4) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemandirian yang terbagi menjadi faktor internal maupun eksternal, antara lain sebagai berikut meliputi:

a. Intelegensi

Gunarsa (dalam Budiman, 2007) menyatakan bahwa individu dapat dikatakan mempunyai kecerdasan (intelegensi) yang baik jika ia mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Secara umum intelegensi memegang peranan yang penting dalam kehidupan seseorang, individu yang memiliki intelegensi yang rata-rata normal tentunya akan mudah melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, bila dibandingkan individu dengan tingkat intelegensi yang rendah atau pada anak autis misalnya karena intelegensi mempengaruhi cara berpikir logis seseorang.

b. Usia

Smart dan Smart (dalam Musdalifah, 2007) menyatakan kemandirian dapat dilihat sejak individu masih kecil, dan akan terus berkembang sehingga akhirnya akan menjadi sifat-sifat yang relatif menetap pada masa remaja. Bertambahnya usia seseorang maka secara otomatis terjadi perubahan fisik yang lebih kuat pada individu, sehingga akan memudahkan seseorang melakukan sesuatu tanpa bantuan dari orang lain.

c. Jenis kelamin

Sesungguhnya pada anak perempuan terdapat dorongan untuk melepaskan diri dari ketergantungan pada orang tua, tetapi dengan statusnya sebagai gadis mereka dituntut untuk bersikap pasif, berbeda dengan anak lelaki yang agresif dan ekspansif, akibatnya anak perempuan berada lebih lama dalam ketergantungan daripada anak laki-laki (Simandjuntak dan Pasaribu dalam Yusuf, 2001).

Sumber: <https://herrystw.wordpress.com/2013/01/05/kemandirian/>

9. Pembelajaran Dan Hasil Belajar

1) Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (1992.Hlm.3), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. *Instruction is of event the effects learners in such awaythat learning is facilitated.* Miarso (2004.Hlm.545) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim

yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Pembelajaran tidak harus diberikan oleh seseorang guru, karena kegiatan itu dapat dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar, seperti seorang teknologi pembelajaran atau suatu tim yang terdiri dari ahli media dan ahli materi suatu mata pelajaran.

Dalam pembelajaran, faktor – faktor eksternal seperti lembar kerjapeserta didik, media dan sumber – sumber belajar yang lain direncanakan sesuai dengan kondisi mental peserta didik. Perancang kegiatan pembelajaran berusaha agar proses belajar itu terjadi pada peserta didik yang belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pendapat lain disampaikan oleh Kemp (1985.Hlm.3) bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan dalam belajar adalah apabila peserta didik dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajarnya, sedangkan Smith dan Ragan (1993.Hlm.2) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian informasi dalam membantu peserta didik mencapai tujuan, khususnya tujuan – tujuan belajar, tujuan peserta didik dalam belajar. Dalam kegiatan belajar ini, guru dapat membimbing, pemahaman berupa pengalaman belajar, atau suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan

belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

Sedangkan strategi pembelajaran menurut Seels dan Richey (1994.Hlm.31) adalah perincian untuk memilih dan mengurutkan kejadian dan kegiatan dalam pembelajaran. Lebih lanjut, dengan mengutip Reigeluth, Miarso mengemukakan kerangka teori pembelajaran yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Dalam proses pembelajaran, Reigeluth (1998.Hlm.20) memperlihatkan tiga hal, yaitu kondisi pembelajaran yang mementingkan perhatian pada karakteristik pelajaran, peserta didik, tujuan dan hambatannya, serta apa saja yang perlu diatasi oleh guru.

Dalam karakteristik pembelajaran ini, perlu diperhatikan pula pengelolaan pelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini terjadi, seperti pada waktu guru sedang memberi pelajaran kemudian ada peserta didik yang bercakap-cakap dengan semuanya dan tidak memperhatikan pelajaran, maka guru dapat menanyakan apa saja yang telah diajarkan kepada peserta didik yang bersangkutan, agar peserta didik mau memperhatikan kembali pelajaran yang disampaikan.

2) Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Nana Sudjana (Ismunandar,thn,2010) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

Pengertian lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Howard dalam Nana Sudjana (2002.Hlm.22): “ Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian,(c) sikap dan cita-cita, masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Hasil pembelajaran merupakan indikator yang paling mudah untuk menentukan dan mengetahui serta menilai tingkat keberhasilan siswa dalam setiap mata pelajaran. Terdapat tiga ranah dalam pembelajaran yaitu:

- (1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar siswa ada enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penelitian
- (2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai, ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, bereaksi, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- (3) Ranah psikomotor, berupa penilaian pada aspek keterampilan psikomotor, mislanya simulasi, mendemonstrasikan, menampilkan, dan memanipulasikan

Hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil menguasai kompetensi yang diharapkan.

Parta (2011) berpendapat sama bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dikelompokkan dalam tiga katagori, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara lebih terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Domain kognitif terdiri dari: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b) Domain kemampuan sikap (*affective*) terdiri dari menerima atau memperhatikan, merespons, penghargaan, mengorganisasikan dan mempribadi (*mewatak*).
- c) Domain Psikomotorik terdiri dari: menirukan, manipulasi, keseksamaan (*precision*), artikulasi (*articulation*) dan naturalisasi.

Pendapat di atas senada dengan pendapat Benyamin S. Bloom bahwa tiga ranah (domain) hasil belajar adalah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya dapat di jelaskan bahwa ranah kognitif (berpikir) berkenaan dengan hasil belajar intelektual (olahpikir) dari sederhana sampai yang kompleks.

Bloom mengklasifikasikan tujuan kognitif dalam enam jenjang, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*apply*), analisis (*analysis*), sintesis(*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Di jelaskan juga bahwa pada tahun 2001 Lorin Anderson dan Krathwohl merevisi enam jenjang tujuan kognitif tersebut menjadi kemampuan mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan berkreasi (*create*), yang selanjutnya lebih dikenal dengan revisi taksonomi Bloom.

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Howard Kingsley membagi menjadi 3 macam hasil belajar:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengertian
3. Sikap dan cita-cita

Pendapat Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil ini akan melekat terus pada diri peserta didik karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan peserta didik tersebut. Semua akibat yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda menurut Reigeluth sebagaimana dikutip Keller adalah merupakan hasil belajar. Akibat ini dapat berupa akibat yang disengaja dirancang, karena itu ia merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil pengumuman metode pengajaran tertentu.

Snelbeker (1974.Hlm.12) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan

belajar adalah merupakan hasil belajar; karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Hasil belajar, menurut Bloom, merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. 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 sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu (1996.Hlm.35).

Anderson dan Krathwohl (2001.Hlm.28-29) menyebut ranah kognitif dan taksonomi Bloom merevisi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi kognitif terdiri atas enam tingkatan: (1) ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) evaluasi, dan (6) menciptakan. Sedangkan dimensi pengetahuan terdiri atas empat tingkatan, yaitu (1) pengetahuan faktual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan prosedural, dan (4) pengetahuan meta-kognitif.

Dari hasil revisi terlihat bahwa Anderson dan Krathwohl membagi taksonominya menjadi dua dimensi (proses kognitif dan pengetahuan) yang sebelumnya menurut Bloom hanya satu dimensi kognitif saja. Selain itu, pada dimensi proses kognitif ada perbedaannya dengan Bloom yaitu dimensi pertama (ingatan sebelumnya pengetahuan), dimensi kelima (evaluasi sebelumnya sintesis), dan dimensi keenam (menciptakan sebelumnya evaluasi). Sedangkan pada dimensi pengetahuan (sebelumnya ada pada tingkat pertama kawasan kognitif), Anderson dan Krathwohl membaginya menjadi empat tingkatan, yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta-kognitif.

Pengetahuan faktual menurutnya, terdiri atas elemen-elemen mendasar yang digunakan pakar dalam mengkomunikasikan disiplin ilmunya, memahaminya, dan mengorganisasikannya secara sistematis. Dua sub tipe pengetahuan faktual adalah pengetahuan terminologi dan pengetahuan mengenai rincian-rincian spesifik. Sedangkan pengetahuan konseptual adalah pengetahuan tentang kategori-kategori dan klasifikasi-klasifikasi serta hubungan di anatar keduanya, yaitu bentuk-bentuk pengetahuan yang terorganisir dan lebih kompleks. Tiga sub tipe pengetahuan konseptual adalah pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori-kategori, pengetahuan mengenai prinsip-prinsip generalisasi, dan pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.

Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu, mungkin menyelesaikan latihan-latihan yang rutin untuk menyelesaikan masalah. Tiga sub tipe pengetahuan prosedural adalah pengetahuan mengenai keterampilan khusus, algoritma-algoritma, pengetahuan mengenai metode dan teknik khusus subjek, dan pengetahuan mengenai kriteria ketika akan menggunakan prosedur yang sesuai.

Pengetahuan meta-kognitif adalah pengetahuan mengenai pengertian umum dan kesadaran akan pengetahuan mengenai pengertian seseorang, misalnya bagaimana membuat peserta didik lebih menyadari dan bertanggungjawab akan pengetahuannya sendiri. Tipe sub tipe pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan strategis, pengetahuan kondisional dan kontekstual, dan pengetahuan diri. Contoh pengetahuan diri, seperti

pengetahuan dimana seseorang dianggap cakap dalam beberapa bidang pekerjaan, tetapi tidak cakap dibidang pekerjaan lainnya.

Sementara itu, kemampuan baru yang diperoleh setelah peserta didik belajar menurut Gagne, Briggs dan Wager (1992.Hlm.35) adalah kapabilitas atau penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar. Lebih lanjut dikatakan, mengkategorikan lima kemampuan sebagai hasil belajar, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan keterampilan motorik.

Keterampilan intelektual, yakni berupa keterampilan yang membuat individu mampu dan cakap berinteraksi dengan lingkungan menggunakan lambang, seperti kemampuan membedakan apa yang ditampakkan oleh suatu benda dengan benda lain (*discrimination*), kemampuan mengidentifikasi objek dalam suatu lingkungan dengan memberikan nama tertentu atau konsep konkret (*concreet concept*), kemampuan mengidentifikasikonsep (*defined concept*), kemampuan intelektual yang lebih luas, yaitu peraturan-peraturan (*rules*), dan kemampuan seseorang untuk mengetahui hal-hal yang dipelajari dan kemampuan menerapkannya untuk menyelesaikan suatu masalah (*higher-order rules-problem solving*). Sementara, Dick and Carey (1996.Hlm.35) mengelompokkan keterampilan intelektual ke dalam empat tipe yang paling umum, yaitu membedakan (*discrimination*), pembentukan konsep (*forming concept*), penerapan rumus (*applying rules*), dan pemecahan masalah (*problem solving*). Strategi kognitif, yakni mengacu pada cara peserta didik

menunjukkan perhatian, ingatan dan pikirannya atau kemampuan yang mengatur bagaimana peserta didik mengelola belajarnya.

Pada sisi lain Dick and Carey telah menghilangkan kemampuan strategi kognitif dengan berbagai alasan, diantaranya bahwa, strategi kognitif adalah meta proses yang digunakan untuk meyakinkan pembelajaran yang dilakukan. Informasi verbal, yakni kemampuan untuk memperoleh label atau nama, fakta dan bidang pengetahuan yang tersusun rapi.

Sikap yakni keadaan manusia yang kompleks yang memberi efek pada perilaku terhadap masyarakat, benda dan kejadian. Kemampuan yang mempengaruhi tindakan mana yang akan diambil. Keterampilan motori, yakni kemampuan yang mendasari pelaksanaan perbuatan fisik secara mulus.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelenggarakan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

b. Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan – tujuan belajarnya melalui proses kegiatan

belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan – kegiatan peserta didik lebih lanjut baik individu maupun kelompok belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman,2012.Hlm.124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1) Faktor Internal

a. Faktor Biologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan cape, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakternal.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain lain. Belajar pada tengah hari diruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya msih segar dan denga ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

d. Faktor instrumental

Faktor faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan tujuan belajar yang direncanakan. Faktor faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Sunarto (2009) faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

2) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. diantara faktor faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain :

a. Kecerdasan / intelegensi

b. Bakat

c. Minat

3) Faktor Ektern

Faktor Ektern adalah faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor – faktor ekstern antara lain :

- a. Keadaan lingkungan keluarga
- b. Keadaan lingkungan sekolah
- c. Keadaan lingkungan masyarakat

Sumber : https://himitsugalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil_belajar-menurut-para-ahli/

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian Apriani, Riska (2013)

Dengan judul Peningkatan Pembelajaran Perubahan Lingkungan melalui Model *Problem Based Learning* pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randugunting 3 Kota Tegal. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Pembelajaran IPA peserta didik kelas IV SD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal cenderung memaksimalkan peran guru dan meminimalkan peran peserta didik. Hal ini mengakibatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik belum maksimal. Tindakan yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* untuk membelajarkan materi perubahan lingkungan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal.

Perolehan nilai performasi guru melalui APKG 1, 2 dan 3 pada siklus 1 meningkat dari 80,625% pada siklus I menjadi 91,125 pada siklus II. Kesesuaian pelaksanaan model *Problem Based Learning* meningkat 77,5 pada siklus I menjadi 92,5 pada siklus II. Nilai rata-rata kelas saat pelaksanaan *pretest* 64,12 meningkat menjadi 86,08 pada pelaksanaan *posttest* , dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 35,14% menjadi 94,60%. Nilai rata-rata kelas pada hasil evaluasi akhir meningkat

dari 73,78 pada siklus I menjadi 84,05 pada siklus II, dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 75,68% menjadi 91,89%. Pada tes formatif meningkat dari 77,03 pada siklus I menjadi 85,14 pada siklus II, dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 81,08% menjadi 89,19%. Aktifitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran meningkat dari 75,47% pada siklus I menjadi 82,88% pada siklus II dan mencapai kriteria aktivitas belajar sangat tinggi.

Disimpulkan bahwa penerapan model penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan performasi guru, aktivitas, dan hasil belajar sangat tinggi. Disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan performasi guru, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi perubahan lingkungan pada peserta didik kelas IVSD Negeri Randugunting 3 Kota Tegal.

Penelitian terdahulu hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Yang membedakan hanya terletak pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran tematik .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tareh Ajih pada tahun 2012 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Bab Perkembangan Teknologi Di Kelas IV SDN1 Sende Kecamatan Arjawinangun Kabupaten Cirebon).

Masalah yang dihadapi peneliti adalah rendahnya nilai hasil ulangan dalam mata pelajaran IPS ada pokok bahasan perkembangan teknologi. Hal ini ditandai dengan jumlah peserta didik yang berhasil mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik dari jumlah 49 peserta didik atau hanya 24,5% dengan nilai rata-rata kelas 54,28. Selain itu cara guru melaksanakan pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu hanya menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran IPS menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada siklus I menunjukkan sebanyak 30 peserta didik atau sekitar 63% dari jumlah peserta didik dikelas berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 62,65. Sedangkan hasil evaluasi siklus II mengalami peningkatan sebanyak 42 peserta didik atau sekitar 85% dari jumlah keseluruhan peserta didik berhasil mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65.

Berdasarkan data tersebut, Tareh Aji menarik kesimpulan, bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar dan berdampak positif pada pola pikir peserta didik, peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan peneliti. Penelitian diadakan dua siklus karena pada siklus II peserta didik telah mencapai hasil nilai yang melebihi ketetapan KKM 65 dan presentase keberhasilan 75%. Sikluspun di hentikan dan dinyatakan berhasil.

Tabel 2.5
Kajian Hasil Penelitian Tareh Aji

Tahap	Jumlah peserta didik Tuntas	Presentase	Jumlah peserta didik Tidak Tuntas	Presentase
Siklus I	30	63%	19	34%
Siklus II	42	85%	7	15%

2. Hasil Penelitian Restu Setianingsih 105060147

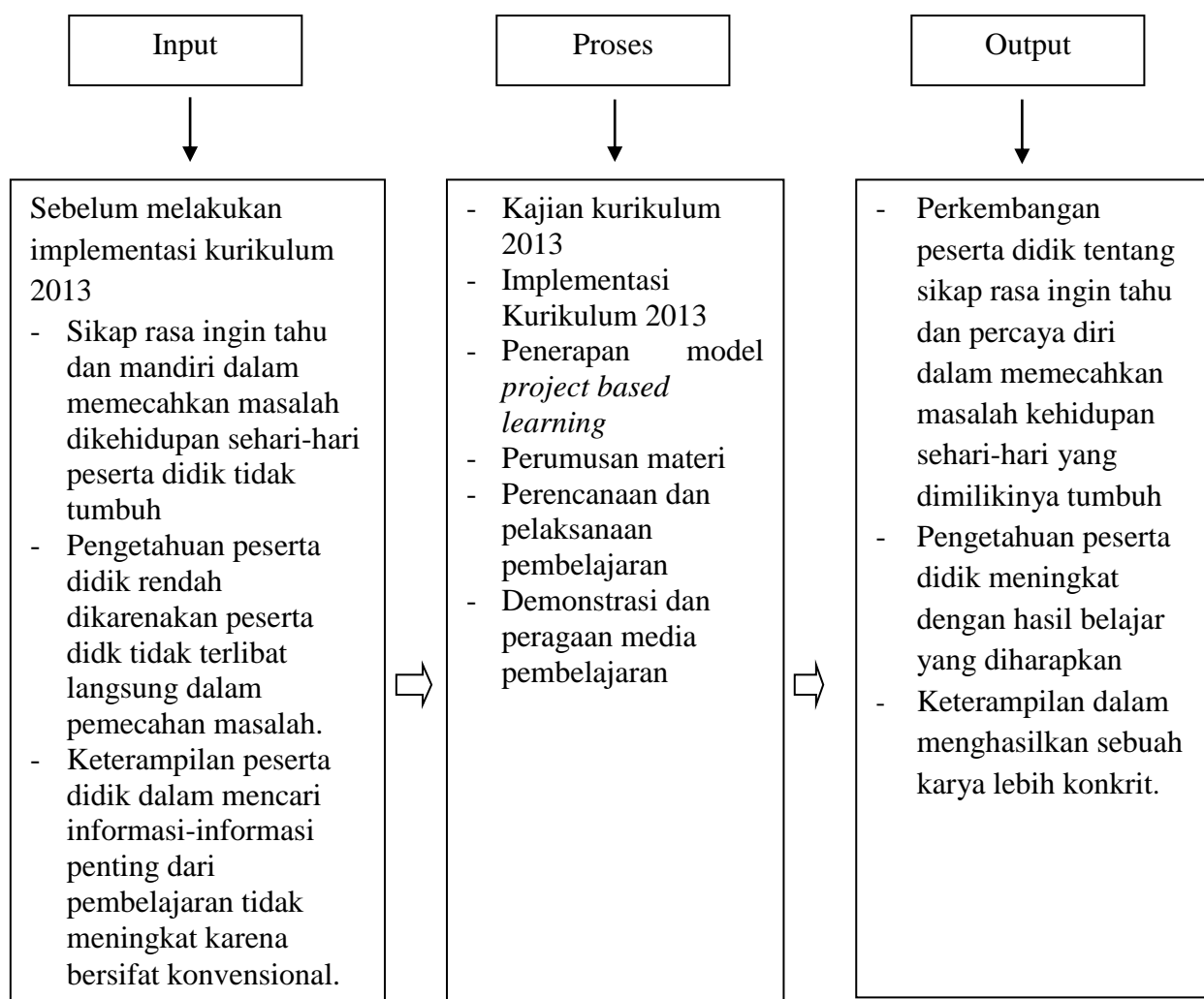
Dengan judul Penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan sikap percaya diri dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik” (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Mengger Girang 1 Kelas V-B Semester II tahun ajaran 2013-2014 Kota Bandung). Berkaitan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* berikut ini membahas hasil penelitian yang relevan di kelas V SDN Mengger Girang 1 kota bandung. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Restu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* ini peningkatan hasil belajarnya pada pembelajaran tematik, peneliti menemukan fakta bahwa nilai ujian peserta didik belum begitu meningkat, tapi dengan mata pelajaran lainnya tidak menurun, dengan adanya masalah diatas maka peneliti mencoba menerapkan Model *Problem Based Learning* Peneliti tersebut melakukan beberapa langkah-langkah pembelajaran, diantaranya yaitu dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan lembar permasalahan yang diajukan.

Penelitian dengan menggunakan model yang sama juga pernah dilakukan oleh mahasiswa PGSD FKIP UNPAS BANDUNG tiap tahunnya, dimana pembelajaran antar disiplin ilmu masih terpisah satu

sama lainnya. Hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa setelah menggunakan model *Problem Based Learning*, menunjukkan peningkatan pada hasil belajar yang menjadi subjek penelitian, baik secara kognitif maupun psikomotor dan afektifnya.

C. KERANGKA PEMIKIRAN

Berdasarkan kajian teori dari hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disajikan kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka berpikir

Untuk lebih jelasnya, teori dari masing-masing variabel akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel Input

a. Peserta didik

Menurut pasal 1 ayat 4 UU Republik Indonesia 2003 tentang sistem pendidikan nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu

Ahmad Dahlan (Dalam Hasbullah, 2001.Hlm.123) peserta didik fungsinya adalah sebagai objek yang sekaligus sebagai subjek pendidikan. Sebagai objek peserta didik tersebut menerima perlakuan-perlakuan tertentu, tetapi dalam pandangan pendidikan modern, peserta didik tidak lebih dekat dikatakan sebagai subjek atau pelaksanaan pendidikan.

b. Guru

Guru adalah sebagai pendidik dan pengajar anak, guru seperti ibu kedua yang mengajar berbagai macam hal yang baru dan sebagai fasilitator peserta didik supaya dapat belajar dan mengembangkan potensi dasar kemampuannya secara optimal, hanya saja ruang lingkupnya guru berbeda, guru mendidik dan mengajar peserta didik secara formal dan dalam ruang dan waktu yang terbatas.

Dalam UU Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi

peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Komponen-komponen cirri guru profesional dari Asean Programme of Education for Development (APEID), yaitu :

1. Menghubungkan murid dengan kebudayaan lingkungan.
2. Membimbing ke arah berpikir ilmiah.
3. Merupakan sumber ilmu pengetahuan tertentu engan belajar seumur hidup.
4. Mengorganisasi belajar murid-murid, sebagai promotor, sebagai fasilitator, sebagai organisator, sebagai korektor, dan sebagai manajer belajar murid.
5. Sebagai pembimbing atau penghubung anak terhadap lingkungannya yang masih kabur.
6. Mengembangkan filsafat moral anak dan pandangan positif terhadap dunia.
7. Mengembangkan kreativitas dan kepercayaan pada diri sendiri untuk meghadap masa yang akan datang.
8. Sebagai coordinator lembaga-lembaga non formal diluar sekolah.
9. Sebagai tugas pendidikan sosial.
10. Mengintegrasikan pengetahuan untuk kepentingan sekolah dan-masyarakat.

Adapun tugas pokok guru dalam pembelajaran, yaitu:

1. Melaksanakan kegiatan penyusunan program pengajaran atau praktek.
2. Melaksanakan penyajian program pengajaran atau pelaksanaan praktek.
3. Melaksanakan kegiatan evaluasi belajar atau praktek.
4. Melaksanakan kegiatan analisis hasil belajar.

5. Menyusun dan melaksanakan program perbaikan atau pengayaan.
6. Menyusun dan melaksanakan bimbingan dan konseling.
7. Membimbing peserta didik dalam kegiatan ekstra kulikuler.
8. Melaksanakan kegiatan pembimbingan guru (junior) dalam kegiatan belajar mengajar.
9. Melaksanakan karier peserta didik.
10. Melaksanakan kegiatan evaluasi belajar.

Menurut Surya (2005.Hlm.48) (Dalam Komara,2012.Hlm.103) bahwa profesionalisme guru mempunyai makna penting, yaitu:

1. Profesionalisme memberikan jaminan perlindungan kepada kesejahteraan masyarakat umum.
2. Profesionalisme guru merupakan suatu cara untuk memperbaiki profesi pendidikan yang selama ini dianggap oleh sebagian masyarakat rendah.
3. Profesionalisme memberikan kemungkinan guru dapat memberikan pelayanan sebaik mungkin dan memaksimalkan kompetensinya.

Sedangkan kualitas profesionalisme itu (Dalam Komara, 2012. Hlm.103) ditunjukkan oleh lima sikap, yakni:

1. Keinginan untuk selalu menampilkan perilaku yang mendekati standar ideal.
2. Meningkatkan dan memelihara citra profesi.
3. Keinginan untuk senantiasa mengejar kesempatan pengembangan profesional yang dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas pengetahuan dan keterampilannya.
4. Mengejar kualitas dan cita-cita dalam profesi.
5. Memiliki kebanggaan terhadap profesinya.

Seorang guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan pribadi, tegas, kreatif, rajin, jujur, dan sebagainya. Dan kemampuan sosial, tenggang rasa, empati, toleran, murah hati, dan sebagainya.

2. Variabel Proses

Proses belajar mengajar, yaitu adanya interaksi guru dan peserta didik dalam situasi pendidikan yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam setiap pembelajaran yang telah dilakukan maka haruslah

menghasilkan suatu perubahan kearah yang lebih baik. Untuk menunjang pembelajaran yang diinginkan maka seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menganalisis materi yang akan dipersiapkan dengan mengkaji kurikulum dan buku-buku sumber yang akan digunakan yang selanjutnya akan mempergunakan model yang tepat untuk materi tersebut.

Metode merupakan sebuah teknik yang dapat melengkapi setiap materi pembelejara. Tentunya setiap materi yang berbeda tidak akan menggunakan metode yang sama. Dalam proses pembelejara hendaknya guru menggunakan metode yang bervariasi untuk menyesuaikan dengan materi yang akan disajikan sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan terhadap pelajaran dan menjadikan peserta didik pasif.

3. Variabel Output

Dari variable hasil atau variable output yang diharapkan dalam penelitian ini adalah peserta didik memiliki sikap sesuai kompetensi yang harus dikembangkan dalam setiap pembelajarannya, mampu memiliki pengetahuan yang baik dan berpengetahuan luas, juga memiliki keterampilan yang konkrit.

D. ASUMSI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Brunner (Dalam Trianto,2013.Hlm.91), mengemukakan bahwa “berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar

bermakna”. Pada pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik berusaha memecahkan masalah secara mandiri sehingga akan memberikan pengalaman yang konkrit dengan pengalaman tersebut akan memberikan makna tersendiri bagi peserta didik, dengan begitu peserta didik mampu memahami konsep bukan hanya sekedar menghafal konsep.

b. Menurut Rusman (2013.Hlm.247) mengatakan bahwa:

“Pendekatan *Problem Based Learning* berkaitan dengan penggunaan kecerdasan dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok/ lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan dan kontekstual”. Pembelajaran dengan PBL merupakan pembelajaran yang kontekstual, yang memungkinkan siswa melakukan pembelajaran dari lingkungan kehidupan yang dialami peserta didik, sehingga pembelajaran bersifat konkrit tidak abstrak.

c. Menurut Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010.Hlm.3) mengatakan bahwa: ”Rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang. Sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui”.

Dalam penggunaan PBL, pentingnya sikap rasa ingin tahu dan mandiri dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan dan cara-cara memecahkan masalah. Apabila peserta didik memiliki sikap rasa ingin tahu dan mandiri dalam proses pembelajarannya maka hasil belajar peserta didik akan meningkat, kemudian lebih terampil dalam merespon, lebih antusias, lebih banyak mengajukan pertanyaan, lebih banyak mengeluarkan pendapat, mampu memecahkan masalah, juga dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan rasa tanggung jawab.

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penerapan *Problem Based Learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan mandiri serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 2 peristiwa dalam kehidupan subtema 3 manusia dan peristiwa alam di kelas V SDN II TILIL”.