

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Tinjauan pustaka yang berhubungan dengan hakikat belajar dan pembelajaran diantaranya adalah definisi belajar, prinsip-prinsip belajar, tujuan belajar, definisi pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran, definisi model pembelajaran, macam-macam model pembelajaran serta hal lain yang dianggap perlu untuk diungkapkan pada kajian penelitian ini.

1. Definisi Belajar

Belajar pada dasarnya yaitu sebuah proses yang dimana memerlukan waktu dan hasil, dari proses belajar sendiri memerlukan usaha dari setiap individu. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perilaku perubahan seseorang berkat berinteraksi dengan lingkungan. Artinya dimana seseorang dapat dikatakan telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan dan di dapat sebelumnya. Selain itu belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku diri individu

Menurut Rusman (2015, hlm. 106) menyatakan bahwa “Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu peserta didik. Belajar dapat dilihat sebagai proses yang diarahkan kepada capaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru”.

Sedangkan menurut Arsyad (2017, hlm. 66) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi dalam hidupnya. Proses belajar itu akan terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya”. Maka dari itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satunya bahwa seseorang itu telah belajar karena adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu mungkin disebabkan

karena terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan juga sikapnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu interaksi seseorang yang terjadi adanya aktivitas yang menunjukkan perubahan dalam bentuk tingkah laku, pola pikir, sikap dan juga pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman serta perubahan aspek- aspek yang ada pada diri seseorang.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip adalah sesuatu yang dipegang sebagai panutan yang utama dan menjadi dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa maupun bagi guru dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan Prinsip Belajar adalah suatu hubungan yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik agar siswa mendapat motivasi belajar yang berguna bagi dirinya sendiri. Dan juga, prinsip belajar dapat digunakan sebagai landasan berfikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar Proses Belajar dan Pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik.

Ada beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita gunakan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, yang baik bagi siswa untuk meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru yang digunakan untuk meningkatkan upaya mengajarnya. Berikut ini adalah contoh prinsip-prinsip. Berikut ini adalah penjelasan dari beberapa prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati (2006) yaitu :

1. Prinsip Kesiapan

Prinsip kesiapan yaitu proses yang dipengaruhi kesiapan siswa atau kondisi siswa yang memungkinkan ia dapat belajar.

2. Prinsip Motivasi

Motivasi adalah suatu kondisi atau keadaan dari peserta didik untuk mengatur arah kegiatan dan memelihara kondisi tersebut.

3. Prinsip Persepsi Prinsip

Persepsi adalah interpretasi tentang situasi yang hidup dan dipengaruhi oleh perilaku individu itu sendiri. Setiap individu dapat melihat dunia dengan caranya sendiri yang berbeda dari yang lain.

4. Prinsip Tujuan

Tujuan adalah sasaran khusus yang hendak dicapai oleh setiap individu. Tujuan ini harus lebih jelas tergambar dalam pikiran dan dapat diterima oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran itu terjadi.

5. Prinsip Perbedaan Individual

Proses pengajaran semestinya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas dan dapat memberi kemudahan pencapaian tujuan belajar setinggi-tingginya. Pengajaran yang hanya memperhatikan satu tingkat sasaran akan gagal memenuhi kebutuhan seluruh siswa.

6. Prinsip Transfer dan Retensi Belajar

Belajar yang dapat dianggap bermanfaat bila seseorang itu dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru dan pada akhirnya dapat digunakan dalam situasi yang lain. Proses itulah yang disebut dengan Proses Transfer. Sedangkan yang dimaksud dengan Retensi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan lagi hasil belajar.

7. Prinsip Belajar Kognitif

Belajar kognitif mencakup asosiasi antar unsur, pembentukan konsep, penemuan masalah, dan keterampilan memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru, berpikir, menalar, menilai

dan berimajinasi. Dalam prinsip ini akan melibatkan proses pengenalan dan penemuan.

8. Prinsip Belajar Afektif

Belajar Afektif akan mencakup beberapa unsur yaitu nilai emosi, dorongan, minat dan sikap. Prinsip belajar afektif seseorang akan menemukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru.

9. Prinsip Belajar Evaluasi

Belajar evaluasi dapat mempengaruhi proses belajar saat ini dan selanjutnya pelaksanaan pelatihan evaluasi memungkinkan bagi individu untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan.

10. Prinsip Belajar Psikomotor

Proses belajar psikomotor individu menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas ragawidya. Belajar psikomotor mengandung aspek mental dan fisik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah panutan dan dasar dalam upaya pembelajaran baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Dapat juga dikatakan sebagai suatu hubungan yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik agar siswa mendapat motivasi belajar yang berguna bagi dirinya sendiri.

3. Jenis-jenis Belajar

Belajar merupakan suatu proses dimana seseorang mengalami perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya interaksi antara individu dengan individu dan lingkungan. Menurut Syah M (2010, hlm. 141-145) menyatakan 7 jenis- jenis belajar adalah sebagai berikut :

1. Belajar abstrak

Belajar yang menggunakan berpikir abstrak tujuannya yaitu untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah- masalah yang tidak nyata.

2. Belajar Keterampilan

Belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang dimana tujuannya untuk memperoleh dan menguasai keterampilan tertentu.

3. Belajar Sosial

Belajar yaitu memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah-masalah tersebut yaitu bertujuan untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

4. Belajar pemecahan masalah

Belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berfikir secara sistematis, logis dan eliti, yang dimana bertujuan untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional lugas dan tuntas.

5. Belajar iRasional

Belajar yang menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat). Yang bertujuan untuk memperoleh aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip- prinsip dan konsep-konsep.

6. Belajar Kebiasaan

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan- kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan yang telah ada tujuan agar peserta didik memperoleh sikap- sikap dan kebiasaan yang positif dalam arti selaras kebutuhan ruang dan iwaktu.

7. Belajar Apresiasi

Belajar mempertimbangkan atau nilai suatu objek yang bertujuan agar pesertadidik mengemabangkan kecakapan.

Sedangkan Slameto (2010, hlm. 57) menjelaskan 11 jenis-jenis belajar sebagai berikut :

1. Belajar bagian (*part learning, fractured learning*)

Dilakukan oleh seseorang yang mana bila diharapkan pada materi belajar yang bersifat luas. Maka dalam hal ini individu memecahkan seluruh materi pembelajaran menjadi bagian-bagian yang dimana satu sama lain berdiri- sendiri.

2. Belajar dengan Wawasan (*learning by insight*)

Menurut Gestalt teori wawasan adalah mereorganisasikan pola-pola tingkah laku yang telah terbentuk menjadi satu tingkah laku yang ada hubungannya dengan penyelesaian suatu persoalan.

3. Diskriminatif (*discriminative learning*)

Yaitu suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi atau stimulus dan kemudian menjadikannya pedoman dalam tingkah laku.

4. Belajar Global/keseluruhan (*global whole learning*)

Bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan berulang sampai pelajaran menguasainya lawan ari berjalan bagian.

5. Belajar insidental (*incidental learning*)

Konsep ini bertentangan dengan anggapan bahwa belajar itu terarah kepada tujuan. Sebab belajar disebut *incidental* bila tidak instruksi atau petunjuk yang diberikan kepada individu mengenai materi yang akan diujikan.

6. Belajar Instrumental (*instrumental learning*)

Reaksi seseorang peserta didik yang diperlihatkan diikuti oleh tanda- tanda yang mengarah pada peserta didik akan dapat hadiah., hukuman, berhasil atau gagal.

7. Belajar intensional (*intentional learning*)

Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar insidental.

8) Belajar laten (*latent learning*)

Perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara segera, sehingga disebut laten.

9) Belajar mental (*mental learning*)

Belajar mental sebagai belajar dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain membayangkan gerakan- gerakan orang lain.

10) Belajar Produktif (*productive learning*)

Belajar yang disebut produktif bila seseorang mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam situasi ke situasi lain.

11) Belajar verbal (*verbal learning*)

Belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ngatan dasar belajar verbal dilihatkan dalam eksperimen klasik dari exhaust.

4. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Definisi pembelajaran juga bisa diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha.

Definisi pembelajaran menurut Sudjana (2009, hlm. 192) dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik sebagai warga belajar dan pendidik sebagai sumber belajar yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan menurut Trianto (2007) definisi pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Sedangkan pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya “mengarahkan interaksi siswa dengan sumber lainnya” dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses atau upaya guru yang secara sadar untuk membuat siswanya belajar serta mendapatkan materi pelajaran.

5. Prinsip Pembelajaran

Menurut Hamalik (2009, hlm. 21) menyatakan bahwa pembelajaran yaitu kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. yang dimana ada tiga rumusan yang dianggap penting tentang pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran yaitu upaya yang mengorganisasikan lingkungan Pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar peserta didik
- 2) Pembelajaran yaitu upaya penting untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga masyarakat yang baik dan diharapkan
- 3) Pembelajaran yaitu proses dalam membantu peserta didik menghadapi kehidupan atau tujuan masyarakat

Sedangkan menurut Ali (2013, hlm. 61) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran yaitu aspek kejiwaan yang perlu dipahami setiap pendidik selaku tenaga profesional yang mencerdaskan anak bangsa. Yang dimana prinsip pembelajaran meliputi perhatian motivasi keaktifan, keterlibatan langsung pengulangan tantangan.

Jadi dalam prinsip pembelajaran dapat di simpulkan bahwa prinsip pembelajaran adalah aspek kejiwaan yang perlu dipahami setiap pendidik dan tenaga profesional yang mencerdaskan anak bangsa, upaya mengorganisasikan lingkungan, menjadi warga masyarakat yang baik,

membantu peserta didik menghadapi kehidupan atau tujuan masyarakat dan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.

6. Definisi Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan peserta didik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran. Zusnaini (2013, hlm. 12) model pembelajaran adalah sebagai suatu cara belajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu. Dalam pola tersebut dapat dilihat kegiatan peserta didik peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menciptakan terjadinya sistem belajar bagi peserta didik.

Menurut Komalasari (2011, hlm. 57) model pembelajaran bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh peserta didik. Menurut Sagala (2011, hlm. 61) model pembelajaran adalah komunikasi dua arah untuk membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar. Suprijono (2012, hlm. 45) model pembelajaran adalah sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pola atau rencana pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran membantu pendidik dalam mendesain materi pembelajaran yang telah tergambar dari awal sampai akhir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran guna

memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam mentransfer ilmu dan mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

7. Macam-macam Model Pembelajaran

Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Bern dan Erickson dalam Komalasari (2011, hlm. 23) terdapat lima model pembelajaran dalam mengimplementasikan pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik sebagai berikut :

“ 1) *Problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah), pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu; 2) *Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif), pembelajaran yang diorganisasikan dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana peserta didik bekerja bersama untuk memperoleh tujuan pembelajaran; 3) *Project based learning* (pembelajaran berbasis proyek), pembelajaran yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata; 4) *Service learning* (pembelajaran pelayanan), pembelajaran yang menyediakan suatu aplikasi praktis pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas; 5) *Work based learning* (pembelajaran berbasis kerja), dimana kegiatan pembelajaran mengintegrasikan antara tempat kerja, atau seperti tempat kerja dengan materi di kelas untuk kepentingan para peserta didik dan bisnis”.

Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project*

Based Learning), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*).

Tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD/materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Oleh karenanya guru harus menganalisis rumusan pernyataan setiap KD, apakah cenderung pada pembelajaran penyingkapan (*Discovery/Inquiry Learning*) atau pada pembelajaran hasil karya (*Problem Based Learning dan Project Based Learning*).

Adapun rambu-rambu penentuan model penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*):

- a. Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah ke pencarian atau penemuan.
- b. Pernyataan KD-3 lebih menitikberatkan pada pemahaman pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan dimungkinkan sampai metakognitif.
- c. Pernyataan KD-4 pada taksonomi mengolah dan menalar.

Sedangkan rambu-rambu penemuan model hasil karya (*Problem Based Learning dan Project Based Learning*):

- a. Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah pada hasil karya berbentuk jasa atau produk.
- b. Pernyataan KD-3 pada bentuk pengetahuan metakognitif.
- c. Pernyataan KD-4 pada taksonomi menyaji dan mencipta
- d. Pernyataan KD-3 dan KD-4 yang memerlukan persyaratan penguasaan pengetahuan konseptual dan prosedural.

Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki urutan langkah kerja (sintak) tersendiri, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran penyingkapan (*Problem Based Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan, sejalan dengan Budiningsih (2005, hlm. 43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Sejalan dengan Mulyasa (2013) yang menyatakan bahwa proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilation concepts and principles in the mind*.

Di bawah ini ada sintak model *Discovery Learning* dan model *Inquiry Learning* Terbimbing pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

a. Sintak model *Discovery Learning*

- 1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*).
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*).
- 3) Pengumpulan data (*Data Collection*).
- 4) Pembuktian (*Verification*).
- 5) Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).

b. Sintak model *Inquiry Learning* Terbimbing

Model pembelajaran yang dirancang membawa peserta didik dalam proses penelitian melalui penyelidikan dan penjelasan dalam setting waktu yang singkat sejalan dengan pendapat Shoimin (2014). Model pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya. Sintak/tahap model inkuiri meliputi:

- 1) Orientasi masalah.
- 2) Pengumpulan data dan verifikasi.
- 3) Pengumpulan data melalui eksperimen.
- 4) Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi.
- 5) Analisis proses inkuiri.

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

Merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual. Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep *High Order Thinking Skills* (HOTS), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan. Di bawah ini ada sintak model *Problem Based Learning* dan model *Problem Solving Learning* Jenis *Trouble Shooting* di antaranya sebagai berikut:

a. Sintak model *Problem Based Learning* terdiri atas:

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan.
- 3) Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang.
- 4) Melakukan tindakan strategis.
- 5) Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan.

b. Sintak model *Problem Solving Learning* Jenis *Trouble Shooting* terdiri atas:

- 1) Merumuskan uraian masalah.
- 2) Mengembangkan kemungkinan penyebab.
- 3) Mengetes penyebab atau proses diagnosis, dan
- 4) Mengevaluasi.

3. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).

Model pembelajaran PJBL merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah. Tujuan *Project Based Learning* adalah meningkatkan motivasi belajar, team work, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi/taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21.

Di bawah ini ada sintak model pembelajaran *Project Based Learning* di antaranya sebagai berikut:

Sintak/tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*, meliputi:

- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*).
- b. Mendesain perencanaan proyek.
- c. Menyusun jadwal (*Create a Schedule*).
- d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*).
- e. Menguji hasil (*Assess the Outcome*).
- f. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

Dari paparan di atas berbagai model pembelajaran telah dijelaskan, bahwa pembelajaran *Project Based Learning* atau

pembelajaran berbasis proyek yang dipilih oleh peneliti dalam memperbaiki proses pembelajaran, yang mana model pembelajaran tersebut menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mengumpulkan informasi sampai dengan membuat kesimpulan dari materi yang telah disajikan.

B. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilakukan agar peserta didik tahu apa tujuan utama pembelajaran, apa permasalahan yang akan dibahas, bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini untuk memberi konsep dasar kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih. Guru membantu peserta didik membentuk kelompok kecil dan membantu peserta didik membaca masalah yang ditemukan. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak – banyaknya, melaksanakan eksperimen, menciptakan dan membagikan ide mereka sendiri untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Strategi pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pembelajaran. Strategi ini mencakup pengumpulan informasi berkaitan dengan pernyataan, menyintesa, dan mempresentasikan penemuan kepada orang lain. (Depdiknas,2003:4) dalam kokom komalasari 2013.Hlm.58-59).

Bern dan Erickson (2015:5) 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 dan menyatukan informasi dan mempresentasikan penemuan.

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

Menurut Tan (2003) dalam Rusman (2014.Hlm.229) Pembelajaran Bebas 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, menuji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Menurut Eggen dan Kauchak, (2012.Hlm.307) Pengertian *Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang merupakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri.

Menurut Jhon Dewey dan Abidin, (2014.Hlm.158) Pengertian *Problem Based Learning* adalah Pendekatan yang mampu merangsang pikiran siswa untuk memperoleh segala keterampilan belajar yang bersifat nonskolastik.

Menurut Delisle dalam Abidin, (2014.Hlm.159) Pengertian *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang di kembangkan untuk membantu guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa untuk berperan aktif dalam aktivitas memikirkan masalah yang berhubungan dengan hidupan sehari-hari menemui prosedur yang di perlukan untuk menemukan informasi yang di butuhkan, memikirkan situasi yang di butuhkan, memikirkan situasi konteks tual, memecahkan masalah dan memberi solusi dari masalah tersebut.

Menurut Torp dan Sage dalam Abidin, (2014.Hlm.160) Pengertian *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang di fokuskan untuk menjembatani siswa agar beolah pengalaman belajar dalam mengorganisasikan, meneliti dan memecahkan kehidupan-kehidupan yang kompleks.s

Berdasarkan penjelasan dan pengertian dari para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mengetengahkan permasalahan yang menuntut siswa seacara bersama-sama untuk aktif dalam proses berpikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan masalah tersebut dan model ini merupakan model yang memecahkan masalah pada dunia nyata atau kehidupan sehari-hari dengan adanya model *Problem Based Learning* ini dapat memudahkan siswa saat memecahkan masalah yang terjadi.

2. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Tujuan model *Problem Based Learning* Prof. Howard dan Kelson (Amir,2013.Hlm.21) kedua orang tersebut menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Maksudnya adalah bahwa di dalam kurikulumnya di rancang masalah-masalah dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecekapan berpartisipasi dalam tim.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa *Problem Based Learning* bertujuan antara lain :

1. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.
2. Belajar berperan 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 kritis dan keterampilan kreatif.
6. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
7. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
8. Membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

3. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) pelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan fungsi macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tentangan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari, dan kemampuan untuk menghadapi masalah dunia nyata atau segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan, 2000) dalam Rusman (2014. Hlm.232).

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar atau saat pelajaran berlangsung.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata atau kehidupan sehari-hari yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspetion*).
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identitas kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar atau saat pembelajaran berlangsung.
5. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama atau di dahulukan.

6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM (Pembelajaran Berbasis Masalah).
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.

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 atau masalah yang terjadi. Peserta didik juga diminta bekerja sama dalam kelompok lebih penting lagi diharuskan untuk mendapatkan pengalaman baru dri langkah pemecahan yang mempresentasikan dalam praktik profesionalnya.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik *Problem Based Learning* tersebut dapat di simpulkan bahwa karakteristik dari *Problem Based Learning* tercakup dalam proses PBL menurut Tan (Amir, 2007. Hlm.23) diantaranya yaitu:

1. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran atau masalah tersebut yang akan dibahas.
2. Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata atau kehidupan sehari-hari yang disajikan secara mengambang (*ill structured*).
3. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru atau yang lain.
4. Sangat menutamakan belajar mandiri atau belajar perindividu.
5. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi atau tidak mengambil dari satu sumber saja.
6. Pembelajaran kooperatif, komunikatif, dan kooperatif,. Siswa belajar dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan, dan melakukan presentasi di dalam kelas.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki suatu model pembelajaran harus dimaksimalkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kelemahan yang dimiliki suatu model pembelajaran harus dapat diminimalisir dengan mencari solusi terbaik agar tujuan pembelajaran dapat tetap tercapai.

a. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Mohamad Syarif (2015.Hlm.46) strategi pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu diantaranya :

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
2. Berpikir dan bertindak kreatif.
3. Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis atau dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan masalah yang terjadi.
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan yang sebelumnya sudah diamati.
6. Merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan tepat atau benar.
7. Dapat membuat pendidikan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari atau dunia nyata karena model *Problem Based Learning* ini adalah model yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, dalam prosesnya *Problem Based Learning* menuntut siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan yang di milikinya, tanpa di batasi oleh buku-buku sebagai sumber belajar yang sering guru berikan pada siswa *Problem Based Learning* dapat memberikan pengetahuan baru atau hal yang belum di ketahui sebelumnya, dapat memberikan wawasan terhadap masalah-masalah actual yang sedang terjadi. Selain itu, *Problem Based Learning* dapat melatih

siswa untuk berpikir kritis dan didasarkan pada kenyataan yang sesungguhnya atau sebenarnya.

b. Kekurangan Model *Problem Based Learning* menurut Mohamad Syarif (2015.Hlm.47) strategi pembelajaran *Problem Based Learning* ini memiliki beberapa kekurangan yaitu diantaranya :

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

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Sudjana (2013, hlm. 56) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Rusman (2015, hlm. 67) menyatakan bahwa "kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, Dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup beberapa ranah diantaranya ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Hasil belajar adalah tingkat pemahaman peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dimana hasil belajar terdapat penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan Maka dibawah ini adalah tiga pengertian dari ranah pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan:

- 1) Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman yang dimana ini adalah disebut sebagai ranah kognitif.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian.
- 3) Ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan hasil belajar dalam keterampilan dan kemampuan bertindak.

Maka ketiga ranah ini dapat disebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Dari ketiga ranah itu ada satu ranah yang dimana ranah kognitif yang banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan belajar peserta didik dalam menguasai pembelajaran.

Jadi langkah perencanaan ini adalah langkah penilaian proses serta hasil belajar dalam pembelajaran yang dimana mencakup rencana penilaian hasil belajar peserta didik. dengan adanya rencana penilaian proses dan hasil belajar merupakan rencana guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan dapat membantu guru untuk menjadikan ukuran dalam kriteria untuk mencapai suatu tujuan Pendidikan yang dapat memberikan perubahan yang baik.

2. Tipe Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009, hlm. 22-23) Hasil belajar digolongkan menjadi tiga bidang, yaitu bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotorik. ketiga aspek hasil belajar tersebut antara lain:

1. Tipe Hasil Belajar Kognitif Hasil, belajar kognitif yaitu perubahan perilaku yang terjadi dalam Kawasan kognisi. Perilaku ini meliputi kegiatan sejak penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan mengelola dalam otak menjadi informasi hingga

panggilan informasi kembali diperlukan untuk menyelesaikan hasil belajar kognitif terbagi menjadi tipe, yaitu.

- a) Hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*) Pengetahuan hafalan ini adalah termasuk kedalam pengetahuan yang sifatnya faktual, yang dimana pengetahuan mengenai hal-hal yang dapat diingat kembali seperti pasal, rumusan, peristilahan dan lain lain. Pengetahuan yaitu ingatan tentang hal-hal yang khusus maupun tentang metode- metode dan proses tentang pola struktur.
- b) Hasil Belajar Pemahaman (*comprehension*), Pemahaman sangat memerlukan kemampuan menangkap makna konsep untuk itu diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut. tipe pemahaman ini lebih tinggi dari tipe hafalan, karena tipe ini sangat memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep
- c) Hasil belajar Penerapan (*application*) Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, mengabstri suatu, konsep, ide, hukum, rumus dalam situasi yang baru. Dalam penerapan ini harus ada konsep atau teori yang kemudian diaplikasikan dalam memecah satu masalah. Hal ini berarti bukan keterampilan motorik tetapi lebih keterampilan mental.
- d) Hasil belajar analisis, analisis yaitu kesanggupan memecah, mengurai, mengintegras yang menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti tingkatan. Pada hasil belajar analisis ini memberikan kelanjutan dari tipe-tipe sebelumnya yang mana tipe ini analisis penalaran dari sebuah teori yang di analisis atau konsep diaplikasikan serta dianalisis.
- e) Hasil sintesis, Sintesis merupakan lawan analisis yang dimana apabila analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integrasi menjadi bagian yang bermakna. Pada sintesis ini yaitu menyatukan kesanggupan yang menjadi integritas.

Sintesis memerlukan kemampuan pemahaman, hafalan, aplikasi, dan analisis.

- f) Hasil belajar evaluasi, Evaluasi merupakan kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya. Dan juga kriteria yang dipakainya dalam tipe hasil evaluasi ini tekanan pada pertimbangan suatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya dengan menggunakan kriteria tertentu. Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode- metode untuk mencapai tujuan tertentu sehingga adanya penilaian untuk menilai sejauh mana bahan dan metode yang memenuhi kriteria tertentu.

2 Tipe hasil belajar efektif, Bidang efektif yang dimana berkenaan dengan sikap dan nilai Hasil belajar, efektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian peserta didik dalam pembelajaran, motivasi belajar, disiplin, menghargai guru dan teman sekelas dan lain-lain. Yang dimana ada beberapa tingkatan hasil belajar bidang afektif dari mulai yang sederhana hingga tingkat kompleks.

- a) *Receiving* (penerimaan), adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik. maka dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b) *Responding* (jawaban), adalah reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Maka dalam hal ini termasuk ketetapan reaksi, perasaan, kemauan, dalam menjawab stimulus yang datang kepada peserta didik.
- c) *Valuing* (penelitian) adalah yang berkenaan dengan nilai terhadap suatu gejala atau objek tertentu. Termasuk dalam penerimaan nilai. *Organisasi* adalah perkembangan nilai ke dalam sistem organisasi, yang termasuk menentukan hubungan

suatu nilai dengan nilai dan prioritas yang dimilikinya. d) Karakteristik nilai adalah keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya”

3. Tipe Hasil Belajar Psikomotorik, Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. yang dimana paling banyak digunakan yaitu hasil belajar psikomotor dari simpson yang mengaplikasikan hasil belajar psikomotorik ada enam yaitu :
 - a) Persepsi, Merupakan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah.
 - b) Kesiapan, yaitu kemampuan menempatkan diri untuk menempatkan diri sebelum lari, menari dan sebagainya.
 - c) Gerakan terbimbing, yaitu kemampuan gerakan meniru dengan model yang dicontohkan.
 - d) Gerakan terbiasa, yaitu kemampuan yang melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan ini dicapai dengan berlatih berulang-ulang sehingga kebiasaan.
 - e) Gerakan kompleks, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara berurutan dan dan irama yang tepat.

Dari beberapa penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam proses mengajar membutuhkan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan sehingga dapat melihat nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Maka ketiga ranah tersebut sangatlah penting untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar yang diman fungsinya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengaplikasikan apa yang telah didapat dalam proses pembelajaran.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Rusman (2015, hlm, 67) meliputi beberapa faktor internal dan eksternal yaitu:

a. Faktor Internal

1). Secara umum

Secara umum kondisi fisiologis, yang diaman kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capek yang dimana tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, hal – hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima pembelajaran.

2) Faktor psikologis

Setiap individu yang diman peserta didik yang dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda beda, tentunya hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor meliputi intelegensi (*IQ*), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi kognitif daya nalar peserta didik.

b. Faktor eksternal

1). Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yaitu dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

2) Faktor intermental

Faktor- faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan menggunakannya yang dirancang sesuai dengan hasil belajar peserta didik.

3). Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam proses mengajar membutuhkan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga dapat melihat nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Maka ketiga ranah tersebut sangatlah penting untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar yang dimana fungsinya untuk mengaplikasikan sesuatu yang telah didapat dalam proses pembelajaran peserta didik.