

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2012) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain

Menurut (Huda, 2013) Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar Model dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Model pembelajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu Sebagian model berpusat pada penyampaian guru (*Teacher Centered*), sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respon siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran (*Student Centered*) Model pembelajaran yang efektif dapat digunakan guru untuk mentransfer ilmu dengan baik dan benar, baik secara langsung maupun tidak langsung

Model pembelajaran akan efisien jika menghasilkan kemampuan siswa seperti yang diharapkan dalam tujuan dan sesuai dengan target perhitungan dalam segi materi dan waktu Seorang guru sebaiknya mampu memilih model yang tepat bagi siswa didiknya (Marpuah, Margaret, & Sukaesih, 2015)

Oleh karena itu, merupakan hal yang sangat penting bagi para guru untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui, karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Menurut (Trianto, 2007) model pembelajaran meliputi

1) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

- 2) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)
- 3) Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)
 - a. *Inquiry Learning*
 - b. *Social Inquiry*
- 4) Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction)
- 5) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) dengan berbagai tipe, seperti:
 - a. Student Teams Achievement Division (STAD)
 - b. Tim Ahli (*Jigsaw*)
 - c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
 - d. *Think-Pair-Share* (TPS)
 - e. *Numbered Heads Together* (NHT)
 - f. *Teams Games Tournament* (TGT)
- 6) Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)
- 7) Pembelajaran Model Diskusi Kelas

2. Model Pembelajaran Based Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran Based Learning

Dalam belajar dan pembelajaran tentu dibutuhkan model pembelajaran Jihad dan Haris (Ngalimun, 2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana/pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran Lebih lanjut (Ngalimun, 2016) mengungkapkan bahwa model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- c. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil

- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Model PBL merupakan salah satu model pembelajaran dimana authenticassessment (penalaran yang nyata atau konkret) dapat diterapkan secara komprehensif, sebab didalamnya terdapat unsur menemukan masalah dan sekaligus memecahkannya (unsur terdapat didalamnya yaitu problem posing atau menemukan permasalahan dan problem solving atau memecahkan masalah (Indrianawati, 2013)

Model PBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berangkat dari masalah dunia nyata peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan Menurut (Ronis, 2009) "*Problem based learning is based on the idea that individuals fashion their understanding largely through what the experience*" Pendapat Ronis tersebut jika diterjemahkan mengandung arti pembelajaran berbasis masalah didasarkan padagagasan bahwa individu bisa paham terutama melalui pengalaman

Model pembelajaran problem based learning jadi pusat dalam penelitian ini Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni (2012:104) model problem based learning menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan "budaya berfikir" pada diri siswa, proses pembelajaran yang seperti ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran yang disampaikan

(Hamruni, 2012) mengemukakan model mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan Sedangkan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan tehnik pembelajaran

Sukamto dalam (Trianto, 2007:5) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Oleh karena salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan model sebagai salah satu komponen dalam pendidikan yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan pendapat (Zaini, Munthe, & Aryani, 2008) yang mengatakan model adalah strategi pengajaran yang dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Based Learning

Berdasarkan pendapat (Arends, 2008) tersebut, pada dasarnya pembelajaran berdasarkan masalah memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan siswa kepada masalah autentik
- 2) Berpusat pada siswa dalam jangka waktu lama
- 3) Menciptakan pembelajaran interdisiplin
- 4) Penyelidikan masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis
- 5) Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya
- 6) Mengajarkan pada siswa untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari
- 7) Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif)
- 8) Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing
- 9) Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran
- 10) Masalah adalah kendaraan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah
- 11) Informasi baru diperoleh lewat belajar mandiri

c. Sintaks Problem-Based Learning (PBL)

Menurut Trianto (2007:72) mengatakan, Sintaks suatu pembelajaran berisi langkah-langkah praktis yang harus dilakukan oleh guru dan siswa

dalam suatu kegiatan Pada pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima langkah utama, yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa Secara berurutan kelima langkah utama yaitu: (1) mengorientasikan siswa pada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil kerja; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah

Menurut Tan, Wee dan Kek (Amir, 2010) langkah-langkah dalam pelaksanaan PBL yaitu: “(1) Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah memiliki konteks dengan dunia nyata, (2) Pembelajar secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, (3) Mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah,(4) Melaporkan solusi dari masalah ”

Selaras dengan itu, Rusman (2011:243) menjelaskan langkah-langkah PBL sebagai berikut: “(1) Orientasi siswa pada masalah, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) Membimbing pengalaman individu dan kelompok, (4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil kerja, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah” Dari beberapa pendapat menurut ahli terkait langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran *problem based learning* maka peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian pada Tabel 2 1

Tabel 2 1 Sintak Model Pembelajaran Problem Based Learning

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengusulkan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk mengangkat masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah yang dipilih	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Siswa berkumpul dengan kelompoknya, menerima tugas dalam bentuk masalah-masalah yang harus dicari informasi dan penyelesaiannya
Tahap 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Siswa mencari informasi-informasi untuk memecahkan masalah tersebut
Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	Siswa menyajikan hasil berupa laporan, video, ataupun model yang diperoleh bersama kelompoknya dan didemonstrasikan atau dipamerkan
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan	Siswa bersama guru mengevaluasi hasil kerjanya

Menurut (Sanjaya, 2011) kelebihan Model Problem Based Learning (PBL) sebagai berikut: Membantu peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru, Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik, Membantu peserta didik untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, Membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang dilakukannya, Membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis

3. Hasil Belajar siswa

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2010) Terdapat dua konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu belajar dan mengajar Belajar mengacu kepada apa yang dilakukan siswa, sedang mengajar mengacu kepada apa yang dilakukan oleh guru (Mufaroqah, 2009)

Kokom menjelaskan secara lebih rinci ketiga proses pembelajaran tersebut dari masing-masing kegiatan pembelajaran:

- 1 Persiapan, dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan) menyiapkan alat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasi
- 2 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya Struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dirancang penerapannya
- 3 Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk enrichment (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan *remidial teaching* bagi siswa yang berkesulitan belajar (Komalasari, 2010)

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran (Pane & Dasopang, 2017)

Mahmud mendefinisikan belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan (Mahmud, 2010) Menurut Kokom belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau perubahansementara karena suatu hal (Komalasari, 2010)

Pendapat serupa dikemukakan oleh Mouly bahwa belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman

(Mufarrokah, 2009) Pidarta juga mendefinisikan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain (Khomsiyah, 2010)

Dari berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu aktifitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah proses pembelajaran berakhir Sebagaimana hal yang dikemukakan oleh (Suprijono, 2012) bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”

Menurut Oemar Hamalik (2011:30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti Hasil belajar menurut (Sudjana, 2010) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar

Menurut (Slameto, 2010) hasil belajar ialah suatu hasil dari proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Sedangkan menurut Sudjana (2010) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman Hal tersebut selaras dengan pendapat (Purwanto, 2009)

“Hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan peserta didik dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”

Hasil belajar yang dimaksud disini adalah hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah mengalami proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL dalam setiap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik

c. Macam-Macam Hasil Belajar

1 Ranah Kognitif

Perkembangan kognitif pada hakikatnya merupakan hasil dari proses asimilasi berkaitan dengan penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skema (struktur kognitif anak) (Mustamir dan Sudrajat, 2009, p 29). Menurut teori kognitif Piaget, anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya (Siregar & Nara, 2014) Vygotsky berpandangan bahwa budaya anak membentuk perkembangan kognitif anak dengan menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia ((Ramli, 2005)

Hasil belajar yang pertama yaitu aspek kognitif, ranah kognitif ini banyak diklasifikasikan atau dibuat oleh beberapa pakar namun yang paling banyak digunakan adalah klasifikasi yang dibuat oleh Benjamin S Bloom Ranah kognitif menurut Bloom (Kusaeri & Suprananto, 2012) terdiri dari enam tingkatan, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif ini kemudian direvisi oleh Lorin Anderson dan Krathwohl menjadi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6)

Berikut adalah penjelasan tentang ranah kognitif Bloom :

a Mengingat (C1)

Kategori mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang seorang siswa Dua proses kognitif yang berkaitan dengan kategori ini adalah menyadari (recoqnizing) dan mengingat kembali (recalling) Jenis pengetahuan yang relevan dengan kategori ini adalah faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, serta

kombinasi-kombinasi yang mungkin dari beberapa pengetahuan ini (Anderson, & Kratwhol: 2001)

b Memahami (C2)

Siswa dikatakan memahami jika mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran baik dalam bentuk lisan, tertulis, dan grafik (gambar) yang disampaikan melalui pengajaran, penyajian dalam buku, maupun penyajian melalui layar komputer. Siswa dapat memahami jika mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya yang telah mereka miliki. Proses-proses kognitif yang termasuk dalam kategori memahami meliputi proses menginterpretasikan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menduga, membandingkan, dan menjelaskan.

c Menerapkan (C3)

Kategori mengaplikasikan ini sangat erat kaitannya dengan pengetahuan prosedural. Soal latihan merupakan jenis tugas yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui siswa, sehingga siswa dapat menggunakannya secara rutin. Suatu masalah merupakan jenis tugas yang penyelesaiannya belum diketahui siswa, sehingga mereka harus menemukan prosedur yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut.

d Menganalisis (C4)

Kategori menganalisis adalah proses mengurai suatu materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut serta hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan materi secara keseluruhan. Kategori proses menganalisis ini mencakup proses-proses membedakan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), dan menghubungkan (*attribute*).

e Mengevaluasi (C5)

Kategori mengevaluasi diartikan sebagai tindakan membuat suatu penilaian (*judgement*) yang didasarkan pada kriteria dan standar tertentu. Kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, dan konsistensi. Kategori mengevaluasi mencakup sejumlah proses kognitif yaitu memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*). Proses memeriksa

merupakan proses membuat penilaian terhadap suatu kriteria internal, sementara proses mengkritik merupakan proses membuat penilaian yang didasarkan pada kriteria-kriteria eksternal

f. Mencipta (C6)

Kategori mencipta ini mengajarkan pada siswa agar mampu membuat suatu produk baru dengan mengorganisasi sejumlah bagian menjadi suatu pola yang belum diprediksi sebelumnya. Proses kognitif yang termasuk pada kategori ini biasanya dikoordinasikan dengan pengalaman belajar yang dimiliki siswa.

Kesimpulannya bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir untuk memecahkan masalah atau mengambil sebuah keputusan dari yang abstrak ke yang konkret dengan melihat keadaan lingkungan sekitar. Proses kognitif mencipta terdapat 3 kategori yaitu; (1) merumuskan, membuat hipotesis berdasarkan kriteria. Misalnya membuat hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya gempa bumi. (2) merencanakan, merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas. Misalnya merencanakan proposal penelitian tentang topik sejarah Candi Borobudur. (3) memproduksi, menciptakan suatu produk. Misalnya membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan.

i. Ranah Afektif

Afektif memiliki cakupan yang berbeda dengan kognitif, karena lebih berhubungan dengan psikis, jiwa, dan rasa. Secara lebih detail, kecerdasan ini meliputi sikap (menikmati, menghormati), penghargaan (reward, hukuman), nilai (moral, sosial), dan emosi (sedih, senang). Pembentukan karakter diri dan sikap cocok diajarkan sejak masa anak-anak. Hal ini bisa dilakukan oleh orang tua di rumah maupun guru di sekolah. Diiringi dengan berkembangnya kecerdasan kognitif, anak juga perlu dilatih mengembangkan afektif. Anak tidak hanya didorong untuk pintar, tetapi juga aktif, bertingkah laku baik, berakhlak mulia, dan sebagainya (Aini, Wahyuni, & Hariyadi, 2013).

Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi, dan sikap. Terdapat lima kategori utama afektif dari yang paling

sederhana sampai kompleks yaitu penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai atau internalisasi nilai (Andi Setiawan, 2017) Menurut Sudjana (2016:30) ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai Terdapat beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks

a. Penerimaan (*Receiving*)

Merupakan kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar Kata kerja kunci; menanyakan, mengikuti, memberi, menahan/mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, menjawab

b. Jawaban (*Responding*)

Merupakan reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang kepada dirinya Kata kerja kunci; menjawab, membantu, menaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, memilih, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menulis, menginterpretasikan, menyelesaikan, mempraktekkan

c. Penilaian (*Valuing*)

Berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus yang datang dari luar Kata kerja kunci; menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, melaporkan, menjustifikasi, mengusulkan, membenarkan, menolak, menyatakan/mempertahankan pendapat

d. Organisasi (*Organization*)

Pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya Kata kerja kunci; mentaati, mematuhi, merancang,

mengatur mengidentifikasi, mengkombinasikan, mengorganisir, merumuskan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, merumuskan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, memodifikasi

e. Karakteristik Nilai (*Characteristic values*)

Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya Kata kerja kunci; melakukan, melaksanakan, memperlihatkan, membedakan, memisahkan, menunjukkan, mempengaruhi, mendengarkan, mempraktekkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, memodifikasi, mempertanyakan, mempersoalkan, menyatakan, bertindak, membuktikan, mempertimbangkan.

Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat melatih berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan dipengaruhi beberapa faktor: (1) memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam pembelajaran; (2) menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); (3) mengingatkan kemampuan belajar kepada peserta didik; (4) memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; (5) memberikan stimulus (masalah, topik, masalah konsep yang akan dipelajari; (6) memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; (7) memberikan umpan balik (feedback); (8) melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terantau dan terukur; (8) menyimpulkan setiap materi diakhir pembelajaran.

Keaktifan siswa yaitu, suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang di berikan oleh guru dalam mata pelajaran

yang disajikan. Keaktifan siswa dimaksudkan untuk untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, keaktifan siswa juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Hartono, 2008:20).

Paul D. Dierich membagi kegiatan yang menunjukkan aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas siswa dalam melihat mengamati dan memperhatikan yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities* aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) *Listening activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang (Sudjana, 2010).

d. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek – aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot dan berfungsi psikis. Ranah ini terdiri dari kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan (Andi Setiawan, 2017). Ketika peserta didik telah memahami dan menginternalisasikan nilai – nilai mata pelajaran dalam dirinya, maka tahap selanjutnya adalah bagaimana peserta didik mampu mengaplikasikan pemahamannya dalam kehidupan sehari – hari melalui perbuatan atau tindakan.

Menurut Harrow kemampuan psikomotorik melibatkan gerak adaptif (*adaptive movement*) atau gerak terlatih dan keterampilan

komunikasi berkesinambungan (non-discursive communication) (Depdiknas, 2008, p 6) Menurut (Nasution, 2009) ranah psikomotorik kurang mendapat perhatian para pendidik dibandingkan dengan kedua ranah lainnya

Ranah psikomotorik berkaitan dengan aktivitas fisik dan mental Menurut Kusaeri (2014:40) ranah psikomotorik mencakup ketrampilan siswa yang dipelajari di sekolah dan sumber lain Ketrampilan itu meliputi mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar Ranah konkret ketrampilan ini mencakup aktivitas menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat Sedangkan, dalam ranah abstrak ketrampilan ini mencakup aktivitas menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang Ranah psikomotor meliputi tujuh aspek sebagai berikut

- 1) Persepsi, kemampuan menggunakan saraf sensorik dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu;
- 2) Kesiapan, kemampuan untuk mempersiapkan diri baik mental, fisik, emosi dalam menghadapi sesuatu;
- 3) Reaksi yang diarahkan, kemampuan untuk memulai ketrampilan yang kompleks dengan bantuan atau bimbingan meniru dan uji coba;
- 4) Reaksi natural, kemampuan melakukan kegiatan pada ketrampilan tingkat tinggi;
- 5) Reaksi yang kompleks, kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efisiensi, dan efektivitasnya;
- 6) Adaptasi, kemampuan mengembangkan keahlian dan memodifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan;
- 7) Kreativitas, kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi atau situasi tertentu dan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri.

Perbuatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar Jenis-jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam.

Curriculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educational Program dalam Oemar Hamalik (2009: 20-21) mengklasifikasikan aktivitas peserta didik dalam proses belajar menjadi:

(1) kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya; (2) kegiatan penyajian: laporan, panel and round table discussion, mempertunjukkan visual aid, membuat grafik dan chart; (3) kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latih; (4) kegiatan apresiasi: mendengarkan musik, membaca, menyaksikan gambar; (5) kegiatan observasi dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari murid sebagai alat bantu belajar; (6) kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain musik, (7) bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana, (8) percobaan: belajar mencobakan cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik di samping perlengkapan yang telah tersedia, serta (9) kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

Lebih lanjut, Oemar Hamalik (2009:22-23) membagi jenis keaktifan siswa dalam proses belajar ada delapan aktivitas, yaitu: mendengar, melihat, mencium, merasa, meraba, mengilahkan ide, menyatakan ide, dan melakukan latihan. Secara sederhana kedelapan aktivitas tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mendengar, dalam proses belajar yang sangat menonjol adalah mendengar dan melihat. Apa yang kita dengar dapat menimbulkan tanggapan dalam ingatan-ingatan, yang turut dalam membentuk jiwa seseorang.
2. Melihat, peserta didik dapat menyerap dan belajar 83% dari penglihatannya. Melihat berhubungan dengan penginderaan terhadap objek nyata, seperti peragaan atau demonstrasi. Untuk meningkatkan

keaktifan peserta didik dalam belajar melalui proses mendengar dan melihat, sering digunakan alat bantu dengar dan pandang, atau yang sering di kenal dengan istilah alat peraga.

3. Mencium, sebenarnya penginderaan dalam proses belajar bukan hanya mendengar dan melihat, tetapi meliputi penciuman. Seseorang dapat memahami perbedaan objek melalui bau yang dapat dicium.
4. Merasa, yang dapat memberi kesan sebagai dasar terjadinya berbagai bentuk perubahan bentuk tingkah laku bisa juga dirasakan dari benda yang dikecap.
5. Meraba, untuk melengkapi penginderaan, meraba dapat dilakukan untuk membedakan suatu benda dengan yang lainnya.
6. Mengolah ide, dalam mengolah ide peserta didik melakukan proses berpikir atau proses kognisi. Dari keterangan yang disampaikan kepadanya, baik secara lisan maupun secara tulisan, serta dari proses penginderaan yang lain yang kemudian peserta didik mempersepsi dan menanggapi. Berdasarkan tanggapannya, dimungkinkan terbentuk pengetahuan, pemahaman, kemampuan menerapkan prinsip atau konsep, kemampuan menganalisis, menarik kesimpulan dan menilai. Inilah bentuk-bentuk perubahan tingkah laku kognitif yang dapat dicapai dalam proses belajar mengajar.
7. Menyatakan ide, tercapainya kemampuan melakukan proses berpikir yang kompleks ditunjang oleh kegiatan belajar melalui pernyataan atau mengekspresikan ide. Ekspresi ide ini dapat diwujudkan melalui kegiatan diskusi, melakukan eksperimen, atau melalui proses penemuan melalui kegiatan semacam itu, taraf kemampuan kognitif yang dicapai lebih baik dan lebih tinggi dibandingkan dengan hanya sekedar melakukan penginderaan, apalagi penginderaan yang dilakukan hanya sekedar mendengar semata-mata.
8. Melakukan latihan: bentuk tingkah laku yang sepatutnya dapat dicapai melalui proses belajar, di samping tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif (sikap) dan tingkah laku psikomotorik (keterampilan). Untuk

meningkatkan keterampilan tersebut memerlukan latihan-latihan tertentu.

Oleh karena itu kegiatan proses belajar yang tujuannya untuk membentuk tingkah laku psikomotorik dapat dicapai dengan melalui latihan-latihan. Dengan demikian, peneliti menganalisis pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan 3 domain penilaian yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik

4. Materi Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup

Penelitian ini berdasarkan kompetensi dasar 3 4 kelas III semester I yaitu tentang “mencermati kosakata dalam teks tentang ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada dilingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan”

Ada banyak makhluk hidup di sekitar kita. Makhluk hidup adalah manusia, hewan, dan tumbuhan. Makhluk hidup merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Semua makhluk merupakan kekayaan yang harus kita syukuri. Setiap makhluk hidup memiliki ciri-ciri tertentu. Sebagian besar makhluk hidup memiliki ciri-ciri yang sama, yaitu bergerak, bernapas, berkembang biak, tumbuh, makan, dan peka terhadap rangsang. Mari kita pelajari lebih lanjut makhluk hidup di sekitar kita.

Cicak adalah salah satu contoh makhluk hidup. Untuk mengetahui ciri-ciri cicak sebagai makhluk hidup, nyanyikanlah lagu berikut ini. Nyanyikan lagu sesuai petunjuk gambar di bawah syair!

Nyanyikan bersama teman-temanmu!



Perhatikan kembali syair lagu “Cicak di Dinding” Berdasarkan syair lagu tersebut cicak memiliki ciri-ciri dapat bergerak dengan cara merayap di dinding dan memerlukan makanan Makanan cicak adalah nyamuk Bagaimana perasaanmu setelah menyanyikan lagu tersebut? Lagu “Cicak di Dinding” mudah untuk diikuti, bukan? Perhatikan kembali tanda dan pada lagu “Cicak di Dinding” Tunjukkan baris lagu yang memiliki pola yang sama Tunjukkan pula bagian lagu yang memiliki pola yang berbeda

Nyanyikan pola tersebut dengan suara Ta untuk simbol Nyanyikan dengan suara Taaa untuk simbol

Bagaimana perasaanmu setelah mencoba menyanyikan pola dengan simbol bunyi panjang dan bunyi pendek?

Bagaimana rasanya sebuah lagu jika hanya memiliki pola bunyi panjang atau bunyi pendek saja?

Ciri-Ciri Cicak :



Cicak hidup di darat

Cicak bergerak merayap di dinding

Cicak makan nyamuk

Cicak suka memutuskan ekornya

1. Metode Penelitian *true experiment*

a. *True Experimental Design*

Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang sebenarnya/betul-betul) arena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random. Desain *true experimental* terbagi atas :

1) *Posstest-Only Control Design*

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

2) *Pretest-Posttest Control Group Design.*

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak/random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3) *The Solomon Four-Group Design.*

Dalam desain ini, dimana salah satu dari empat kelompok dipilih secara random. Dua kelompok diberi pretest dan dua kelompok tidak. Kemudian satu dari kelompok pretest dan satu dari kelompok nonpretest diberi perlakuan eksperimen, setelah itu keempat kelompok ini diberi posttest.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen murni (*true eksperiment*) dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Dimana ciri-ciri nya adalah :

- 1) Memilih subjek yang mempunyai latar belakang sama (homogen) melalui pemilihan secara random.
- 2) Secara random, setiap subjek ditugaskan dimasukkan ke kelompok eksperimen (Se) atau ke kelompok kontrol (Sk)
- 3) Mengadakan pretes (T₁) terhadap Se untuk memperoleh skor T_{1e} . dan terhadap Sk untuk memperoleh skor T_{1k}
- 4) Memberi perlakuan terhadap Se misalnya diajar dengan metode baru yang dieksprimenkan
- 5) Terhadap Sk dapat dilakukan pengajaran dengan materi yang sama dengan metode lain, bukan dengan metode yang sedang dieksperimenkan.
- 6) Mengadakan Postes untuk memperoleh skor baik T_{2e} maupun skor T_{2k}
- 7) Dengan menggunakan metode statistika dicari perbedaan antara rata-rata T₁ dan T₂ baik dari Se maupun Sk (misalnya: menggunakan analisis kovariansi).
- 8) Untuk memperbesar ketelitian pelaksanaan eksperimen, penggunaan desain ini dapat dimodifikasi dengan menggunakan lebih dari satu kelompok eksperimen. (Sondari, 2018)

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini menggunakan beberapa acuan berupa penelitian-penelitian terdahulu berkaitan dengan masalah yang dibahas Menurut (Amalia, Surya, & Syahputra, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mempengaruhi hasil belajar siswa dilihat dari hasil kognitif dengan model pembelajaran konvensional pada materi system imun di SMAN 6 Kendari Selaras dengan penelitian (Djonomiarjo, 2018)) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif dan memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi pelajaran yang dipelajari Dari analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS Ekonomi yang menggunakan model pembelajaran PBL dengan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Patilanggio

Selain itu, menurut (Robiyanto, 2021) menyatakan bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *problem based learning* terjadi peningkatan menjadi 79,09 dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pada penelitian penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen (*quasi experiment design*) Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar (Paradina, Connie, & Medriati, 2019)

C. Kerangka Berpikir

Belajar dan pembelajaran di Sekolah merupakan hal yang fundamental untuk dapat membuat siswa dalam menyerap ilmu dan pengetahuan baru Pada kenyataannya dalam pembelajaran IPA guru hanya mentransfer ilmu dari sumber buku sedangkan siswa hanya menghafal dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru Hal ini membuat siswa cenderung mudah lupa dengan materi yang dipelajari dan kemudian akan mempengaruhi hasil belajar siswa Ketika siswa melakukan kegiatan percobaan dan mendapatkan pengamatan langsung maka siswa akan menemukan sendiri pengetahuan baru secara langsung Kegiatan tersebut dapat

membantu siswa dalam memunculkan rasa ingin tahu tentang pengetahuan baru yang didapatkan, siswa juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam teori perkembangan Piaget menyatakan bahwa pada perkembangan anak usia sekolah ditandai dengan penalaran anak mulai menyerupai penalaran orang dewasa, namun masih terbatas pada realitas konkret.

Hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan hanya ada 32% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang nilai minimalnya adalah 70 dan 68% siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Angka tersebut bukan angka yang kecil oleh karena itu butuh pembaharuan untuk menanggulangi kasus tersebut. Salah satunya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan dapat membuat siswa dapat mengerti pengetahuan tersebut.

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat dijadikan solusi untuk menanggulangi masalah tersebut. Hal ini didukung oleh adanya penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* sangat berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.