**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)**
3. **Pengertian model problem based learning ( PBL )**

Pembelajaran berbasis masalah itu merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013, *Problem Based Learning(PBL)* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaan pembelajarannya berpegang pada sebuah masalah yang nantinya siswa itu sendiri atau bersama dengan lain mencoba memecahkan masalah yang diberikan untuk menumbuhkan sikap berfikir kritis dan jiwa sosialnyadalam melakukan diskusi dengan siswa lain.

 sesuai dengan yang dikemukakan oleh Joyce & Weil dalam Rusman (2012:132) berpendapat bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembeljaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di stau kelas atau lain. Model pembelajaran ini dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Nurhadi dalam Sitiatava (2013: 65) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuaan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Konsep yang dikemukakan di atas menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk bagaimana interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubungan dengan strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajran.belajar terjadi dari aksi siswa, dan pendidik yang berperan dalam memfasilitasi terjadinya aktivitas kontruksi pengetahuan oleh pembelajar. Pendidik harus memusatkan perhatiannya untuk membantu peserta didik dalam mencapai keterampilan *self directed learning* (pembelajaran yang berpusat pada siswa).

Menurut Tan dalam Rusman (2012: 229) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) 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.

Boud dan Feletti dalam Rusman (2012: 230) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah inovasi yang signifikan dalam pendidikan. Margetson dalam Rusman (2012: 230) mengemukakan bahwa kurikulum Pembelajaran Berbasis masalah membantu untuk meningkatan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola piker yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif. Kurikulum PBM memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan baik dibandingkan pendekatan yang lain.

Sedangkan menurut Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2012: 241) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar.

Serta menurut Arends dalam Sitiatava (2013:66) model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik, sehingga ia bisa menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tinggi, memandirikan siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri. Dan menurut Moffit dalam Rusman (2012: 241) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Jadi, kesimpulannya penggunaan model *Problem Based Learning* ( PBL) juga bisa disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata. Karena perkembangan intelektual siswa terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha memecahkan masalah yang dimunculkan. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah.

Pada dasar nya, Menurut Sitiatava (2013: 69) PBL ini mempunyai banyak variasi diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Permasalahan sebagai pemandu; masalah menjadi acuan konkret yang harus menjadi perhatian siswa. Maksudnya masalah menjadi kerangka berpikir siswa dalam mengerjakan tugas .
2. Permasalahan sebagai kesatuan dan alat evaluasi; masalah diberikan setelah tugas-tugas dan penjelasan diberikan. Tujuanya ialah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuannyaguna memecahkan masalah.
3. Permasalahan sebagai contoh; masalah dijadikan sebagai contoh dan bagian dari bahan ajar. Maksudnya masalahpun bisa digunakan untuk menggambarkan teori serta konsep atau prinsip, yang dibahas antara siswa dan guru.
4. Permasalahan sebagai fasilitas proses belajar; masalah dijadikan sebagi alat untuk melatih siswa, yang dibahas antar siswa dan guru.
5. Permasalahan sebagai stimulus belajar; masalah bisa merangsang siswa untuk mengembangkan keterampilan mengumpulkan dan mengalisis data yang berkaitan dengan masalah dan keterampilan meta kognitif.

Jadi kesimpulan dari variasi PBL adalah permasalah sebagai pemandu, masalah sebagai kesatuan dan alat evaluasi, permasalahan sebagai contoh, masalah sebagai fasilitas proses belajar, permasalah sebagai stimulus belajar masalah bisa merangsang siswa untuk mengembangkan keterampilan mengumpulkan dan mengalisis data.

1. **Tujuan Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* memiliki tujuan secara umum sebagai berikut yang dikemukakan oleh Sitiatava (2013:74) yaitu:

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan siswa dalam pengalaman nyata dan simulasi.

Sedangkan menurut Tan, Ibrahim, dan Nur dalam Rusman (2012:242) secara lebih rinci yaitu:

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata.
3. Menjadi para siswa yang otonom.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk Membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan pemikiran kritik dan ketrampilan kreatif, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa,dan membantu siswa belajar untuk menstranfer pengetahuan dengan situasi baru.

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

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda begitupun dengan Rusman (2012: 232) yang mengemukakan karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut :

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

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* dimulai oleh adanya masalah yang dapat dimunculkan oleh siswa ataupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang sesuatu yang telah diketahuinya sekaligus yang perlu diketahuinya untuk memecahkan masalah itu. Siswa juga dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan, sehingga ia terdorong untuk berperan aktif dalam belajar.

Adapun alur proses Pembelajaran Berbasis Masalah dapat dilihat pada *flowchart* berikut ini

Menentukan

Masalah

Analisis Masalah dan Isu Belajar

Pertemuan dan Laporan

Penyajian Solusi dan Refleksi

Kesimpulan,Integrasi, dan Evaluasi

**Gambar 2.1**

**Keberagaman Penggunaan PBM**

**Menurut Rusman (2012: 233)**

Di samping memiliki karakteristik seperti disebutkan di atas, strategi belajar berbasis masalah (PBM) juga harus dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Menurut Forganty dalam Septiana (2013: 32), tahap-tahap strategi belajar berbasis masalah yaitu:

1. Menemukan masalah,
2. Mendefinisikan masalah,
3. Mengumpulkan fakta ,
4. Menyusun hipotesis (dugaan sementara),
5. Melakukan penyelidikan,
6. Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan,
7. Menyimpulkan alternatif pemecahan secara kolaboratif, dan
8. Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa PBM digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner, penguasaan keterampilan proses, belajar keterampilan pemecahan masalah, belajar kolaboratif dan belajar keterampilan hidup yang lebih luas.

1. **Ciri-ciri Model Pemblejaran *Problem Based Learning (PBL)***

Adapun ciri-ciri model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Ibrahim dan Nur dalam Sitiatava (2013:73) adalah sebagai berikut:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.

PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman keseharian siswa.

1. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin ilmu.

Masalah dan solusi pemecahan masalah yang diusulkan tidak hanya ditinjau dari satu disiplin ilmu, tetapi dapat di tinjau dari berbagai disiplin ilmu.

1. Penyelidikan autentik.

PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi, maupun eksperimen. Dalam hal ini, siswa bisa mengumpulkan informasi dari beragam sumber pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan sekaligus mengembangkan hipotesis terhadap penyelesaian masalah yang dikemukakan.

1. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya.

PBL menuntut siswa menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata guna menjelaskan atau mewakili penyelesaian masalah yang ditemukan, kemudian memamerkan produk tersebut.

1. Kerja sama.

PBL dicirikan oleh siswa yang bekerja sama secara berpasangan maupun dalam kelompok kecil guna memberikan motivasi sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir melalui tukar pendapat serta berbagai penemuan.

Jadi, kesimpulannya dalam ciri-ciri model pembelajaran *Problem*

*Based Learning* sebagai berikut siswa mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman keseharian siswa. PBL menuntut siswa menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata.

1. **Beberapa teori yang melandasi *Problem Based Learning (PBL)***

Ada berbagai teori yang melandasi model pembelajaran PBL menurut Sitiatava (2013:76), diantaranya sebagai berikut:

1. Teori Dewey dalam Kelas Demokratis

Sekolah harusnya mencerminkan mayarakat yang lebih besar, dan kelas merupakn laboratorium untuk memecahkan masalah yang nyata. Dewey menganjurkan agar pembelajaran disekolah lebih bermanfaat.

1. Pendapat Piagget dan Vygotsky dalam teori kontruktivisme

Piagget dan Vygotsky adalah tokoh penggembang konsep kontruktivisme yang didasarkan pada teori kognitif piagget. Pandangan kontruktivisme kognitif mengemukakan bahwa siswa dalam segala usia secara aktif terlibat dalam proses perolehan informasi dan membangun pengetahuan sendiri.

1. Pendapat brunner dalam teori pembelajaran penemuan

Menurut brunner, pembelajaran menekankan penalaran induktif dan proses inquiri. Dalam toeri ini dikenal adanya scaffolding sebagai suatu proses saat seseorang siswa dibantu oleh seorang guru atau oaring lain yang memiliki kemampuan lebih dalam menuntakan masalah tetentu, sehingga dapat melampaui kapasitas perkembangannya.

Jadi kesimpulan dari semua pendapat di atas mendukung model pembelajaran PBL karena teori itu menekankan bahwa dalam pembelajaran siswa dituntut memperoleh dengan cara mencari informasi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Problem Based Learning (PBL)***

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Sitiatava (2013:82), yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Kelebihan pendekatan *Problem Based Learning*

Model pembelajaran PBL ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran ia menemukan konsep tersebut.
2. Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir kritis siswa yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa,sehingga pembelajaran lebih bermakana.
4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata.
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu member aspirasi dan menerima pendapat oaring lain, serta menanmkan sikap sosial yang positif dengan siswa lainnya.
6. Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berintegrasi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.
7. PBL di yakini pula dapat menumbuhkembangkan kemampuan kreativita siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir disetiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa.
8. Kekurangan pendekatan *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran PBL ini memiliki beberapa kekurangan, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang malas, tujuan metode tersebut tidak dapat tercapai.
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana.
3. Tidak semua mata pelajaran bisa diterapkan dengan metode PBL (*Problem Based Learning).*

Jadi, penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan seperti Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir kritis siswa yang lebih tinggi dan Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* seperti membutuhkan banyak waktu dan dana.

1. **Evaluasi Dalam *Problem Based Learning (PBL)***

 *Problem Based Learning* memiliki Evaluasi dalam proses pembelajarannya Menurut Nursalam dan Ferry dalam Sitiatava (2013: 81), tidak selamanya proses belajar model PBL berjalan secara lancar. Ada beberapa hambatan yang dapat muncul. Hambatan yang sering terjadi adalah kurang terbiasanya siswa dan guru dengan model ini. Faktor penghambat lainnya adalah kurangnya waktu. Proses PBL terkadang membutuhkan waktu yang lebih banyak.

 Pembelajaran yang berorientasi pada proses, terdapat dua komponem pokok yang perlu diperhatikan dalam proses evaluasi, dalam Sitiatava (2013: 81), yakni :

1. Pengetahuan yang diperoleh siswa ( siswa diharapkan mendapatkan pengetahuan lebih setelah melalui proses belajar).
2. Proses belajar yang dilakukan oleh siswa (siswa diharapkan menggunakan pendekatan belajar *deep learning*, yaitu melakukan proses belajar yang aktif, mandiri, dan tanggung jawab).

Jadi, kesimpulannya guru bisa memberikan umpan balik atau menggunakan prosedur penilaian formatif dan surmatif sesuai dengan aturan penilaian dari sekolah. Hal ini juga membantu dalam mempertimbangkan penilaian kelompok secara keseluruhan. Dalam hal itu, kelompok didorong untuk merefleksikan penampilan dalam PBL, termasuk proses, keterampilan komunikasi, menghargai teman, dan kontribusi individu.

1. **Pengembangan Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Problem based Learning (PBL)***

PBM melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

Menurut Fogarty dalam Rusman (2012: 243) PBM dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur sesuatu yang kacau. Dari kekacauan ini siswa menggunakan berbagai kecerdasannya melalui diskusi dan penelitian untuk menentukan isu nyata yang ada. Langkah–langkah yang akan dilalui oleh siswa dalam sebuah proses PBM menurut Rusman (2012: 243) adalah:

1. Menemukan masalah;
2. Mendefinisikan masalah;
3. Mengumpulkan fakta;
4. Pembuatan hipotesis;
5. Penelitian;
6. Repprasing masalah;
7. Menyuguhkan alternative;
8. Mengusulkan solusi.

Ibrahim, Nur, dan Ismail dalam Rusman (2012: 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1**

**Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fase** | **Indikator** | **Tingkah Laku Guru** |
| 1 | Orientasi siswa pada masalah | Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah. |
| 2 | Mengorganisasi siswa untuk belajar | Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. |
| 3 | Membimbing pengalaman individual/kelompok | Mendorong siswa untuk mengumpilkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. |
| 4 | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagagi tugas dengan temannya. |
| 5 | Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.  |

Jadi, berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Lingkungan belajar yang harus disiapkan dalam PBM adalah lingkungan belajar yang terbuka, menggunakan proses demokrasi, dan menekankan pada peran aktif siswa. Seluruh proses membantu siswa untuk menjadi mandiri dan otonom yang percaya pada keerampilan intelektual mereka sendiri.

1. **Hakekat Motivasi**
2. **Pengertian Motivasi**

Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Sebagaimana Menurut Abdorrakhman Gintings ( 2010: 86 ), Motivasi secara psikologi adalah motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela yang diarahkan ke arah tujuan tertentu.

Motivasi itu sebagai faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri.

Pembelajaran motivasi menurut Abdorrakhman Gintings ( 2010: 86 ) mengemukakan bahwa:

Motivasi adalah sesuatu yang menggerakan atau mendorong siswa untuk belajar dan menguasai materi pelajaran yang sedang didikutinya. Tanpa motivasi siswa tidak akan tertarik dan serius dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, dengan adanya motivasi yang tinggi siswa akan tertarik dan terlibat aktif bahkan berinisiatif dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi siswa akan berupaya sekuat-kuatnya dan dengan menempuh berbagai strategi yang positif untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Pandangan lain tentang motivasi adalah sebagaimana dikemukakan oleh Gray dkk dalam Abdorrakhman Gintings (2010: 88) yaitu:

“Motivasi merupakan hasil sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seseorang individu, yang menyebabkan imbulnya sikap antusianisme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu”

Sedangkan menurut Gintings (2010: 86) mengemukakan bahwa, motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere* yang dalam bahasa Inggris berarti *to move* adalah kata kerja yang artinya sebuah kata benda yang penggerakan.

Menurut Dimyati (2013: 80) mengatakan bahwa:

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Jadi, pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu daya penggerak aktif yang muncul baik dari dalam maupun dari luar dirinya yang berupa semangat dan kegigihan perilaku untuk mengarahkan kepada tingkah laku dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

1. **Sumber-sumber Motivasi Belajar Siswa**

Dalam pembelajaran dikenal dua jenis motivasi yang dilihat dari sumber datangnya motivasi tersebut yang dikemukakan oleh Abdorrakhman Gintngs (2010: 88) yaitu:

1. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Motivasi ekstrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh fackor-faktor yang muncul dari luar pribadi siswa itu sendiri termasuk dari guru. Faktor-faktor tersebut bisa positif dan bisa negatif.

Contoh dari motivasi ekstrinsik yang negatif adalah rasa takut siswa akan hukuman yang akan diberikan oleh guru mendorong siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Contoh motivasi ekstrinsik yang positif adalah dorongan siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah karena ingin mendapatkan pujian dari guru.

Dari kedua contoh tersebut maka dapat disimpulkan beberapa sifat-sifat motivasi ekstrinsik sebagai berikut : 1) karena munculnya bukan atas kesadaran sendiri, maka motivasi ekstrinsik mudah hilang atau tidak dapat bertahan lama, 2) motivasi ekstrinsik jika diberikan terus menerus akan menimbulkan motivasi intrinsik dalam diri siswa.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Motivasi intrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari pribadi siswa itu sendiri terutama kesadaran akan manfaat materi pelajaran bagi siswa itu sendiri. Manfaat tersebut bisa berupa:

1. Keterpakaian kompetensi dalam bidang yang sedang dipelajari dalam pekerjaan atau kehidupannya kelak.
2. Keterpakaian pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dalam memperluas wawasannya sehingga memberikan kemampuan dalam mempelajari materi lain.
3. Diperolehnya rasa puas karena keberhasilan mengetahui tentang sesuatu yang selama ini menjadi obsesi atau dambaannya.
4. Diperolehnya kebanggaan karena adanya pengakuan oleh lingkungan sosial terhadap kompetensi prestasinya dalam belajar.

Diantara sifat-sifat motivasi intrinsik yaitu walaupun motivasi intrinsik sangat diharapkan namun justru tidak selalu timbul dalam diri siswa. Karena munculnya atas kesadaran sendiri maka motivasi intrinsik akan bertahan lebih lama dibandingkan motivasi ekstrinsik.

Berikut ini adalah tanda-tanda adanya motivasi intrinsik dalam diri siswa dalam Abdorrakhman Gintings (2010: 90) sebagai berikut:

1. Adanya bukti yang jelas tentang keterlibatan, kreativitas, dan rasa menikmati pelajaran dalam diri siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Adanya suasana hati (mood) yang positif seperti keseriusan dan keceriaan.
3. Munculnya pertanyaan dan pengamatan dari siswa yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata.
4. Terdapat diskusi personal lajutan setelah selesainya jam pelajaran.
5. Menyerahkan tugas tanpa diingatkan oleh guru.
6. Berusaha keras dan tidak cepat menyerah dalam mengatasi kesulitan belajar atau komunikasi serta penyelesaian tugas.
7. Mengusulkan atau menetapkan tugas yang relevan untuk dirinya sendiri.
8. Mengupayakan penguasaan materi secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai strategi dan sumber belajar.

Jadi dapat disimpulkan motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi Ekstrinsik dan motivasi Intrinsik. Motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri, dan motivasi untuk belajar yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Lingkungan juga menjadi motivasi bagi siswa karena jika didalam lingkungan rumah itu terasa nyaman maka siswa akan termotivasi dalam belajarnya.

1. **Bentuk-bentuk dalam motivasi pembelajaran**

Bentuk-bentuk dalam motivasi dalam pembelajaran meurut Hamzah B. Uno (2011: 34) diantaranya adalah:

1. Pernyataan perhargaan secara verbal

Pernyataan verbal mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru

1. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan

Pengetahuan atas hasil pekerjaan merupakan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

1. Menimbulkan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa
2. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa

Hal ini memberikan semacam hadiah pada tahap awal belajar yang memungkinkan siswa semangat semangat untuk belajar selanjutnya.

1. Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar
2. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami
3. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya
4. Menggunakan simulasi dan permainan
5. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran
6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum
7. Memahami iklim sosial dalam sekolah

Pemahaman iklim dan suasana sekolah merupakan pendorong kemudahan berbuat bagi siswa

1. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat

Guru memahami secara tepat bilamana dia harus menggunakan manifestasi kewibawaannya pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya

1. Memperpadukan motif-motif yang kuat

Seorang siswa giat belajar mungkin karena latar belakang motif berprestasi sebagai motif yang kuat

1. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai

Makin jelas tujuan yang dicapai, makin terarah upaya untuk mencapainya

1. Merumuskan tujuan-tujuan sementara

Tujuan-tujuan belajar yang umum itu seyogianya dipilah menjadi tujuan sementara yang lebih mudah dicapai

1. Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai

Dengan mengetahui hasil yang telah dicapai maka motivasi belajar siswa akan lebih kuat

1. Membuat suasana persainngan yang sehat diantara siswa

Suasana ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain

1. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri

Persaingan semacam ini dilakukan dengan memberikan tugas dalam berbagai kegiatan yang dilakukan sendiri

1. Memberikan contoh yang positif

Guru harus melakukan pengawasan dan pembimbingan yang memadai selama siswa mengerjakan tugas di kelas

Berdasarkan penjelasan diatas tentang bentuk-bentuk dalam motivasi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan atas hasil pekerjaan merupakan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini memberikan semacam hadiah pada tahap awal belajar yang memungkinkan siswa semangat semangat untuk belajar selanjutnya.

1. **Upaya meningkatkan motivasi belajar**

Dalam kegiatan belajar peranan motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan segala aktivistas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakkan kegiatan belajar. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajaran seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar.

Sardiman (2011: 97) menyatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkann motivasi dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, antara lain:

1. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik.

Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Tetapi juga, bahakan banyak siswa bekerja atau belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menujukkan motivasi yang dimilikinya kurang berbobot bila dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan angka baik. Namun demikian semua itu harus diingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka seperti itu belum merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan *value* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekadar konitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

1. Hadiah

Hadiah dpat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang diberikan untuk gambar yang terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak memiliki bakat menggambar.

1. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siwa.

1. Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya tiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

1. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau tahu terjadi kemajuan, akan terdorong siswa untuuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat maka akan ada motivasi dalam diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus menungkat.

1. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyekesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Olehkarena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertingi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

1. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

1. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesenjangan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebbihh baik bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

1. Minat

Di depan sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

1. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang snagat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Sedangkan menurut Fathurrohman Dan Sutikno (2001: 22), Ada beberapa strategi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, yakni :

1. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik.

Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai tujuan yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar.

1. Hadiah .

Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengajar siswa yang berprestasi.

1. Saingan / kompetisi.

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

1. Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun.

1. Hukuman.

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.

1. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar.

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.

1. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
2. Membantu kesuliatan belajar peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.
3. Menggunakan metode yang bervariasi
4. Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

Jadi dapat disimpulkan bahwa cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu memberikan pujian atau memberikan hadiah agar peserta didik lebih bersemangat lagi dalam belajarnya, berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengajar siswa yang berprestasi.

1. **Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian motivasi**

Ranupandojo dalam Abdorrakhman Gintings (2010: 99) memberikan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan motivasi sebagaimana dirangkum berikut ini:

1. Memahami adanya perbedaan individu baik secara fisik maupun secara emosional.
2. Setiap individu memiliki kepribadian yang unik sehingga memiliki cara yang berbeda dalam menghadapi situasi tertentu.
3. Semua perilaku terjadi akibat adanya perubahan baik dalam diri individu maupun dalam situasi yang dihadapinya.
4. Setiap individu memiliki rasa ego yang cenderung mengabaikan kepentingan orang lain, akan tetapi secara rasional ia dapat menyesuaikan dengan kepentingan orang lain.
5. Emosi seseorang biasanya dapat dengan mudah dikenali dan sangat dominan dalam membentuk prilaku seseorang. Dengan melihat emosinya, kita dapat memperkirakan bagaimana perilakunya.
6. Pada umumnya kita jarang mengetahui kondisi individu secara mendalam, sehingga sukar memperkirakan reaksinya terhadap situasi tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian motivasi seperti setiap individu memiliki rasa ego yang cenderung mengabaikan kepentingan orang lain, memahami adanya perbedaan individu baik secara fisik maupun secara emosional.

1. **Hakekat Hasil Belajar**
2. **Definisi Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan pengaruh tingkah laku baik pengetahuam, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (2011: 37), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Slavin dalam Sitiatava (2013 : 15) pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam Sitiatava (2013 : 17) pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Yang di ungkapkan juga oleh Nana Sudjana (2013: 2) mengemukakan bahwa:

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar dan hasil belajar. Tujuan instruksional dapat di ambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan bantuan belajar kepada siswa. Dengan perkataan lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional dalam hal ini perubahan tingkah laku tetapi juga sebgai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengertian lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh *Howard* dalam Nana Sudjana (2002:22): “ Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah di tetapkan dalam kurikulum.

Kegiatan yang dilakukan oleh individu akan mengakibatkan perubahan-perubahan baik berupa pengetahuan maupun sikap dan keterampilan. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar.

Menurut Nana Sudjana (2013: 22) terdapat beberapa aspek sebagai objek penilaian yang terdiri dari Ranah Kognitif, Ranah Afektif, Ranah Psikomotor. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang tediri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah Psikomotor berkenaan denganhasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan dan ketepatan, (e) gerakan ketrampilan kompleks, dan (f) gerkan ekspresif dan interpretative.

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. Adapun tipe hasil belajar menurut sujhana (2002:50-55) sebagai berikut :

1. Tipe hasil belajar bidang kognitif
2. Tipe Hasil Belajar Pengetahuan (*knowledge*)

Termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan tipe hasil belajar lainnya. Namun demikian tipe hasil belajar ini penting sebagai persyaratan untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Setidaknya pengetahuan hafalan merupakan kemampuan terminal (jembatan) untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya.

1. Tipe Hasil Belajar Pemahaman (*kompherension*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu maka perlu adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

1. Tipe Hasil Belajar Penerapan ( *aplikasi* )

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan mengabraksikan suatu konsep,ide, rumus, dan hukum dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan. Jadi, dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum, dan rumus. Dalil hukum tersebut, diterapkan dalam suatu masalah (situasi tertentu).

1. Tipe Belajar Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecahkan, menguraikan suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti atau mempunyai tingkat. Analis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks yang memanfaat kan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

1. Tipe Belajar Sintesis

Sintesis adalah lawanan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi suatu integritas.

1. Tipe Belajar Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan member keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan suatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu. Tingkah laku operasional dalam kata-kata menilai, membandingkan, mempertimbangkan, mempertentang, menyarankan, mengkritik, menyimpulkan,member pendapat dan lain-lain.

1. Tipe hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli menyatakan bahwa, sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian pada pelajaran, disiplin, motivasi, belajar, menghargai guru teman sekelas kebiasaan belajar dan lain-lain.

1. Tipe hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Tipe hasil belajar yang dikemukakan tersebut sebenarnya tifdak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain bahkan dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah sikap dan perilakunya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah lingkungan internal dan lingkungan eksternal. Lingkungan internal terdiri atas faktor biologis (kondisi fisik yang normal dan kondisi kesehatan fisik) dan fsikologis (intelegensi, kemampuan, bakat, daya ingat, dan konsentrasi),sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian dan evaluasi. Penilaian menetapkan baik buruknya hasil kegiatan pembelajaran yang menekankan pada informasi dan perolehan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan evaluasi dalam Dimyati dan Mudjiono, (2001: 176). Tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana bahan yang dipelajari dapat dipahami oleh siswa. Adapun evaluai hasil belajar menurut Arikunto (2002: 25) adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Jadi, kesimpulannya hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi kemampuan dalam ranah kognitif. Untuk mengamati serta mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar dalam ranah kognitif dapat diadakan tes formatif sebagai nilai tes yang merupakan hasil belajar siswa.

1. **Ranah Tingkah Laku dalam Hasil Belajar**

Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku tersebut merupakan tingkat kemampuan yang dapat dikuasi peserta didik, sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom dalam Ginting (2010:35) bahwa tingkat kemampuan atau penguasaan yang dapat dikuasai oleh peserta didik mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Kemampuan kognitif (Cognitive Domain), adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang biasa diukur dengan pikiran atau nalar, yaitu terdiri dari :
2. Pengetahuan (*Knowledge)*, mencakup ingatan akan hal-hal yang dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
3. Pemahaman *(Comperhension)*, mengacu pada kemampuan memahami makna materi.
4. Penerapan *(Application)*, mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari.
5. Analisis *(AAnalysis),* mengacu pada kemampuan yang menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebabnya.
6. Sitesis *(synthesis),* mengacu pada kemampuan mengadukan konsep.
7. Evaluasi *(Evaluation)*, mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.
8. Kemampuan afektif *(The Affective Domain),* adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya.

Kemampuan ini terdiri dari :

1. Kemampuan Menerima (*Receiving)*, mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan respon terhadap stimulasi yang tepat.
2. Sambutan *(Responding)*, merupakan sikap peserta didik dalam memberikan respon aktif terhadap stimulusyang dating dari luar.
3. Penghargaan *(Valueving),*mengacu pada penilaian.
4. Pengorganisasian *(Organizing),* mengacu pada penyatuan nilai sebagai pedoman dan sebagai pegangan dalam kehidupan.
5. Kemampuan psikomotor *(The Psychomotor Domain)*, adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sitem syaraf, otot dan fungsi psikis.

Kemampuan ini yang terdiri dari :

1. Persepsi *(Perseption)*, mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih.
2. Kesiapan *(Ready)*, mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai sesuatu gerakan.
3. Gerakan terbimbing *(Guidance Response),* mencakup kemampuan untuk melakukan suatu serangkaian gerak-gerik sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi).
4. Gerakan yang terbiasa *(Mechanical response),* mencakup kemampuan serangkaian gerak-gerik dengan lancer, karena sudah dilatih sebelumnya.
5. Gerakan kompleks *(Complexs response),* mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan.
6. Kreativitas *(Creativity),* mencakup kemampuan untuk malahirkan pola gerak-gerik yang baru.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ranah tingkah laku dalam hasil belajar yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang biasa diukur dengan pikiran atau nalar, kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral sedangkan kemampuan psikomotor. Dan kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sitem syaraf, dan fungsi psikis.

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2007: 54) adalah sebagai berikut:

1. Faktor Intern, meliputi :
2. Faktor jamaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh;
3. Faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan;
4. Faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan rohani.
5. Faktor Ekstern, meliputui :
6. Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan;
7. Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah;
8. Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyrakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor Intern dan faktor Ekstern jadi setiap siswa perlu di perhatikan dalam faktor intern yang berada dalam diri siswa dan faktor ekstern meliputi faktor dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat itu sangan mempengaruhi hasil belajar.

1. **Pembelajaran Tematik**
2. **Pengertian Pembelajaran Tematik/Terpadu**

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Seperti yang dikemukakan menurut Poerwadarminta 1983 dalam Diding Nurdin, dkk (2010:303) bahwa Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Rusman (2012: 254) mengatakan bahwa:

“Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Focus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.”

Sedangkan menurut Rusman (2012: 254) mengatakan bahwa :

 Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu ( *integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara “efektif, bermakna, dan autentik”. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dengan suatu tema pembelajaran. Pembelajaran tematik atau Pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata disekeliling serta dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.

1. **Jenis-jenis Pembelajaran Tematik atau Terpadu**

Jenis-jenis pembelajaran terpadu atau tematik menurut Robin Fogarti, 1991 dalam Diding Nurdin, dkk (2010: 300), mengelompokan desain kurikulum dan pembelajaran ini atas 10 macam yaitu sebagai berikut:

1. Desain Terpisah atau Fragmented.

Dalam pembelajaran seperti umumnya digunakan dalam pembelajaran saat ini, topik atau pokok bahasan berisi bahan ajaran yang terpisah atau terlepas antara satu dengan yang lainnya. Demikian juga dalam pelaksanaannya, hanya membahas bahan yang tercangkup dalam topik tersebut.

1. Desain Terhubung atau Connected.

Pembelajaran dalam satu mata pelajaran atau bidang study sidesain dengan cara menghubungkan saru topik dengan topik lainnya, satu konsep dengan konsep lainnya pada semester atau tahun yang sama ataupun berbeda.

1. Desain Sarang atau Nested.

Masih dalam satu pelajaran atau bidang studi, satu topik bahasan diarahkan untuk menguasai beberapa kemampuan atau keterampilan, seperti kemampuan berfiikir (Intelektual), keterampilan sosial, keterampilan motorik.

1. Desain Pararel atau sequenced.

Antara dua lebih mata pelajaran atau bidang studi pada waktu yang bersma ada kesamaan atau ada hubungan topik, bahan, konsep ataupun kemampuan yang dikembangkan.

1. Desain Berbagi atau Shared.

Dari dua atau lebih mata pelajaran atau bidang studi yang mengajarkan bahan, konsep, kemampuan yang memiliki kesamaan atau keterkaitan, berbagai tugas dan mereka mengajar dalam bentuk tim.

1. Desain Jaring atau Webbed.

Pembelajaran difokuskan pada satu atau beberapa tema. Tiap tema mencangkup beberapa topik, konsep, atau masalah dalam sejumlah mata pelajaran.

1. Desain Jalin atau Threaded.

Pembelajaran diarahkan untuk menjalin keterampilan berfikir, keterampilan sosial, kecerdasan multiple, teknologi, dan keterampilan belajar dalam berbagai studi.

1. Desain Terpadu atau Integrated.

Pembelajaran didesain secara terpadu, bahwa ajaran dipadukan dari berbagai bidang study, atau tema pembelajaran merangkum materi dari berbagai bidang study. Desai ini disebut juga sebagai pembelajaran interdisiplin atau pembelajaran lintas bidang study (croos-disiplinary).

1. Desain Menyatu atau Immersed.

Desain dan pelaksanaan pembelajaran bersatu dengan diri siswa. Bidang study, tema atau bahan pembelajaran dipilih oleh siswa sendiri yang paling mereka senangi dan butuhkan. Desain ini juga desain terpadu, tidak hanya terpadu antar bidang studi juga terpadu antara ajaran dengan diri siswa.

1. Desain Jaringan atau Networked.

Desain pembelajaran terpadu yang memadukan bahan ajar atau pengetahuan dari berbagai bidang studi dan berbagai jaringan sumber belajar. Siswa mencari, menghimoun, dan menyeleksi pengetahuan yang dibutuhkan.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-

jenis pembelajaran terpadu itu dibedakan menjadi 10 jenis, adanya jenis-jenis pembelajaran tematik agar mempermudah untuk penyampaian pembelajaran nya sehingga guru dapat memilih desain mana yang cocok untuk pembelajaran sehari-hari sesuai dengan kebutuhan guru dan sehingga guru dapat mudah memahami pembelajaran tematik sesuai dengan desain-desain tersebut.

1. **Karakteristik Model Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2012: 258), sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa *(student centered)*. Banyak hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

1. Memberikan pengalaman langsung

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

1. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

1. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

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

1. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

1. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

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

1. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Depdiknas (2006: 6), pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lungkungannya dan,
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yang berpusat kepada siswa, Pembelajaran tematik bersifat luwes di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.

1. **Kelebihan Model Pembelajaran Tematik**
2. **Kelebihan Pembelajaran Tematik.**

Dalam pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan.

Menurut Rusman (2012: 257-258) menyebutkan bahwa keunggulan pembelajaran tematik adalah :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

**Kelebihan pembelajaran tematik bagi para siswa adalah :**

1. Bisa lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.
2. Menghilangkan batas semua antar bagian-bagian kurikulum yang menyediakan pendekatan proses belajar integrative.
3. Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.
4. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas.
5. Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.

Selain adanya kelebihan-kelebihan diatas, pembelajaran tematik sangat penting diterapkan disekolah dasar sebab memiliki banyak nilai dan manfaat menurut Rusman (2012:258) diantaranya:

1. Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan karena tumpang tidih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan.
2. Siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
3. Pembelajaran tidak terpecah-pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga.
4. Memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata, sehingga dapat mempertinggi kesempatan transfer belajar.
5. Dengan adanya pemanduan antarmata pelajaran, maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik menghilangkan batas semua antar bagian-bagian kurikulum yang menyediakan proses belajar integrative, menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.

1. **Keuntungan-keuntungan Menggunakan Pembelajaran Tematik**

Dengan adanya tema ini akan memeberikan banyak keuntungan-keuntungan yang dikemukakan oleh Rusman (2012: 254-255) diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu;
2. Siswa 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 siswa;
5. Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
6. Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dengan situasi yang 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 digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis menyimpulkan bahwa keuntungan menggunakan pembelajaran tematik dapat mudah memusatkan perhatian pada siswa sehingga siswa lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dengan situasi yang nyata.

1. **Rambu-rambu Pembelajaran Tematik**

Pelaksanaan pembelajaran tematik yang harus diperhatikan guru menurut Rusman (2012: 259) adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
2. Dimungkinkan terjadi penggambungan kompetensi dasar lintas semester.
3. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak di integrasikan dibelajarkan secara mandiri.
4. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
5. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral.
6. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa rambu-rambu pembelajaran tematik kompetensi dasar tidak dapat di padukan dan kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan tersendiri.

1. **Landasan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik itu terdapat landasan-landasan pembelajaran tematik menurut Diding Nurdin,dkk (2010: 306), mengemukakan bahwa:

1. Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat mempengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: a. progrevisme, b. kontruktivisme, dan c. humanisme. Aliran progrevisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian jumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran kontruktivisme melihat pengalaman langsung siswa sebagai kunci dalam pembelajaran. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

1. Landasar Psikologis

Dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pesikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa kedewasaan, baik fisik, mental/moral mapun sosial.

1. Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai lebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik disekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (Pasal 9).

Jadi dapat disimpulkan landasan pembelajaran tematik dibagi menjadi 3 yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, landasan yuridis seperti melihat pengalaman langsung siswa sebagai kunci dalam pembelajaran, psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya dan setiap anak berhak memperoleh pendidikan.

1. **Tema 1 Indahnya Kebersamaan dengan Sub Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku**
2. **Kompetensi Inti Kelas IV**

|  |
| --- |
| 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 |
| 1. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 |
| 1. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 |
| 1. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
 |

1. **Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2**

**Sub tema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku**

**IPA**

1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.

2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi.

2.2 Menghargai kerja individu dan

kelompok dalam aktivitas seharihari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok.

**PPKn**

1.1 Menghargai kebhinneka-tunggalikaan dan keberagaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

1.2 Menghargai kebersamaan dalam

keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

2.1 Menunjukkan perilaku, disiplin,

tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf sebagaimana dicontohkan tokoh penting yang berperan dalam perjuangan menentang penjajah hingga kemerdekaan Republik Indonesia sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila

2.4 Menunjukkan perilaku bersatu sebagai wujud keyakinan bahwa tempat tinggal dan lingkungannya sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)

**Matematika**

1.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

2.2 Memiliki rasa ingin tahu dan

ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar

2.3 Memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar

**SBdP**

**Pembelajaran 1**

**Keberagaman**

**Budaya**

**Bangsaku**

1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya

seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan

2.1 Menujukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni

**PJOK**

**Bahasa Indonesia**

1.3 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya

2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya

**IPS**

1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai

1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta

2.1 Menunjukkan disiplin, kerja sama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, sportif dan tanggung jawab, menghargai perbedaan

2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan

1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang

Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang diakui sebagai bahasa persatuan yang kokoh dan sarana belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan

1.2 Mengakui dan mensyukuri anugerah

Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, sosial, serta permasalahan sosial

2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung

jawab terhadap penggunaan alat teknologi modern dan tradisional, proses pembuatannya melalui pemanfaatan bahasa Indonesia

2.4 Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya alam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

1. **Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4**

**Matematika**

**IPA**

3.12 Mengenal sudut siku-siku

melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda

4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

3.1 Memahami makna dan keterkaiatan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh

3.3 Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat

3.4 Memahami arti bersatu dalam

keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran

4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

**PPKn**

**Subtema 1**

**Keberagaman**

**Budaya Bangsaku**

**Bahasa Indonesia**

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

3.2 Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan

menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.2 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**SBdP**

3.1 Mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan

3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan

3.3 Mengenal tari-tari daerah dan

keunikan geraknya

4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar

4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

4.10 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak

**IPS**

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam

dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

**PJOK**

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

**Tabel 2.2**

**Ruang Lingkup Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **Kegiatan pemeblajaran** | **Kompetensi yang dikembangkan** |
| 1 | * Mengenal keberagaman budaya Indonesia
* Memahami keberagaman budaya
* Berekspresi dengan lagu
 | **Sikap:*** Percaya diri dan rasa ingin tahu

**Pengetahuan:*** Keberagaman budaya dan lagu nasional

**Keterampilan:*** Berkomunikasi dan mencari informasi
 |
| 2 | * Bereksplorasi tentang sudut dengan rumah adat
* Memahami keberagaman budaya rumah adat
* Memahami keberagaman tarian tradisional
 | **Sikap:*** Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti

**Pengetahuan:*** Keberagaman budaya rumah adat, tarian tradisional, dan sudut

**Keterampilan:*** Mengukur dan mencari informasi
 |
| 3 | * Memainkan permainan tradisional
* Mengamalkan sila Pancasila
* Menulis pengalaman berinteraksi dengan orang lain
* Membuat poster tentang keberagaman
 | **Sikap:*** Toleransi, tekun, dan teliti

**Pengetahuan:*** Permainan tradisional, poster, sila Pancasila, dan keberagaman

**Keterampilan:*** Membuat poster dan mencari informasi
 |
| 4 | * Mengenal alat musik tradisional
* Bereksplorasi tentang sumber bunyi
* Berkreasi dengan bunyi
* Bercerita tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila
 | **Sikap:*** Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu

**Pengetahuan:*** Musik tradisional, sumber bunyi, dan nilai-nilai Pancasila

**Keterampilan:*** Mencari informasi, kerja ilmiah, dan menulis
 |
| 5 | * Bereksplorasi tentang media perambatan bunyi
* Menulis laporan
* Berkreasi membuat rumah adat impian
 | **Sikap:*** Rasa ingin tahu, teliti dan kerja sama

**Pengetahuan:*** Media perambatan bunyi, teks instruksi, sudut, dan laporan

**Keterampilan:*** Kerja ilmiah, mengukur besar sudut, menulis, membuat rumah adat
 |
| 6 | * Bereksplorasi dengan segi banyak
* Menganalisis teks cerita
 | **Sikap:*** Toleransi dan teliti

**Pengetahuan:*** Segi banyak, teks cerita, kata baku dan tidak baku

**Keterampilan:*** Menghitung, mencari informasi, dan membaca Peta
 |

1. **Pemetaan Indikator Pembelajaran**

**Pembelajaran 1**

**PPKn**

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar:**

3.4 Memahami arti bersatu dalam

keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar

3.4 Memahami arti bersatu dalam

keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

**Indikator:**

* Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan
* Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran
* Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia

**Kompetensi Dasar:**

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan

menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

* Mengolah informasi dari teks “Mengenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran

**SBdP**

**Kompetensi Dasar:**

3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan

4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

**Indikator:**

* Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia“ dengan tinggi rendah nada yang sesuai

Pembelajaran 1

Keberagaman Budaya Bangsaku

**Kompetensi Dasar:**

3.5 Memahami manusia dalam dinamika

interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika

interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**Indikator:**

* Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan

**IPS**

**Pembelajaran 2**

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar:**

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan

menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

* Menjelaskan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan
* Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat yang disajikan

**SBdP**

**Kompetensi Dasar:**

3.3 Mengenal tari-tari daerah dan keunikan geraknya

4.10 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak

**Indikator:**

* Menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas)

Pembelajaran 2

Keberagaman Budaya Bangsaku

**Matematika**

**Kompetensi Dasar:**

3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui

pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda

4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

**Indikator:**

* Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku
* Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur
* Mendeskripsikan bentuk-bentuk sudut

**Pembelajaran 3**

**IPS**

**Kompetensi Dasar:**

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

**Indikator:**

* Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

Pembelajaran 3

Keberagaman Budaya Bangsaku

**PPKn**

**Kompetensi Dasar:**

3.1 Memahami makna dan keterkaitan

simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.

3.4 Memahami arti bersatu dalam

keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.

**Indikator:**

* Menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran
* Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan
* Mendesain poster tentang persatuan

**PJOK**

**Kompetensi Dasar:**

3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh

4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

**Indikator:**

* Mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar

**Pembelajaran 4**

**IPA**

**Kompetensi Dasar:**

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran

4.4 Menyajikan hasil percobaan atau

observasi tentang bunyi

**Indikator:**

* Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan
* Membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar

**IPS**

**Kompetensi Dasar:**

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

4.5 Menceritakan manusia dalam

dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**Indikator:**

* Menceritakan pengalamannya menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengamalan nilai-nilai Pancasila

Pembelajaran 4

Keberagaman Budaya Bangsaku

**PPKn**

**Kompetensi Dasar:**

3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh

4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

**Indikator:**

* Menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

**Pembelajaran 5**

**Kompetensi Dasar:**

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui

pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran

4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

**Indikator:**

* Menjelaskan perambatan sumber bunyi
* Membandingkan hasil percobaan perambatan bunyi melalui padat, cair, dan gas

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar:**

3.2 Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.1 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang teks arahan/ petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

**Indikator:**

* Mempraktikkan langkah-langkah yang terdapat pada teks percobaan perambatan bunyi
* Menyajikan langkah-langkah percobaan dalam bentuk laporan

**IPA**

Pembelajaran 5

Keberagaman Budaya Bangsaku

**SBdP**

**Kompetensi Dasar:**

3.1 Mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan

4.2 Membuat karya seni kolase dengan

berbagai bahan di lingkungan sekitar

**Indikator:**

* Mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase

**Matematika**

**Kompetensi Dasar:**

3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui

pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda

4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

**Indikator:**

* Mendesain rumah adat impian dengan memperhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku

**Pembelajaran 6**

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar:**

3.12 Mengenal sudut siku-siku

melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda

4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

**Indikator:**

* Membedakan segi banyak dan bukan segi banyak
* Mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya

**Kompetensi Dasar:**

3.4 Menggali informasi dari teks cerita

petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan

tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

**Indikator:**

* Menemukan kosakata baku untuk mengganti kosakata tidak baku dalam teks cerita
* Menuliskan cerita pengalaman mengunjungi suatu tempat dengan pilihan kata yang tepat dan runtut

**Matematika**

Pembelajaran 6

Keberagaman Budaya Bangsaku

**Evaluasi**

1. **Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
2. **Hakikat RPP**

Rencana Pembelajaran adalah salah satu patokan guru di dalam kelas yang sebagaimana dikemukakan Menurut Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses,

“Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar.”

Selanjutnya menurut Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 37) tahapan pertama dalam pembelajaran menurut Standar Proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus.

Sementara itu menurut Panduan Teknis Penyusunan RPP di SD (Kemdikbud, 2013: 9)

RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpilkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran itu adalah salah satu acuan guru atau pegangan guru untuk mengajar. Yang utama guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) agar menjadi patokan untuk kegiatan belajar mengajar guru, kurikulum menjadi acuan dalam membuat rencana pelaksaan pembelajaran guru di dalam kelas.

1. **Prinsip-prinsip Pengembangan RPP**

Berbagai prinsip dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menurut Kemendikbud (2014: 112) mengatakan adalah sebagai berikut:

1. RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yag dinyatakan dalam silabus dengan kondisi pada satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan emosi, maupun gaya belajar.
3. RPP mendorong partisipasi aktif peserta didik.
4. RPP sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan peserta didik sebagai manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar, proses pembelajaran dalam RPP dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar, dan kebiasaan belajar.
5. RPP mengembangkan budaya membaca dan menulis.
6. Proses pembelajaran dalam RPP dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
7. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, remedi, dan umpan balik.
8. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasi pembelajaran tematik, keterpaduan lintas matapelajaran untuk sikap dan keterampilan, dan keragaman budaya.
9. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasikan secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Rpp disusun oleh guru sebagai rancangan untuk pembelajaran, dikembangkan guru dari silabus Rpp juga mendorong partisipasi siswa dalam belajar , disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.

1. **Komponen dan Sistematika RPP**

Menurut Permendikbud No 81 A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Pembelajaran (Kemdikbud, 2013: 38) RPP paling sedikit memuat: (i) tujuan pembelajaran, (ii) materi pembelajaran, (iii) metode pembelajaran, (iv) sumber belajar, dan (v) penilaian. Komponen-komponen tersebut secara operasional diwujudkan dalam bentuk format berikut ini.

**Langkah-langkah menyusun RPP**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**Satuan Pendidikan :**

**Kelas/Semester :**

**Tema/Subtema/PB :**

**Alokasi Waktu :**

1. **Kompetensi Inti (KI)**
2. **Kompetensi Dasar dan Indikator**
3. -------------------------- (KD pada KI-1)
4. -------------------------- (KD pada KI-2)
5. -------------------------- (KD pada KI-3)

Indikator:--------------------------------

1. -------------------------- (KD pada KI-4)

Indikator: -------------------------------

1. **Tujuan Pembelajaran**
2. **Materi Pembelajaran (Rincian dari materi pembelajaran)**
3. **Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran)**
4. **Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**
5. Media
6. Alat/ Bahan
7. Sumber Belajar
8. **Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**
9. Pertemuan Kesatu:
10. Pendahuluan (….menit)
11. Inti (…menit)
12. Penutup (….. menit)
13. Pertemuan Kedua:
14. Pendahuluan
15. Inti (…menit)
16. Penutup (…..menit)
17. **Penilaian**
18. Jenis/ Teknik Penilaian
19. Bentuk Instrumen dan Instrumen
20. Pedoman Penskoran

KD-1 dan KD-2 dari KI1 dan KI2 tidak harus dikembangkan dalam indikator karena keduanya dicapai melalui proses pembelajaran yang tidak langsung. Indikator dikembangkan hanya untuk KD-3 dan KD-4 yang dicapai melalui proses pembelajaran langsung.

Komponen-komponen RPP:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan.
2. Identitas tema/subtema.
3. Kelas/semester.
4. Materi pokok.
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluanuntuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
6. Kompetensi Inti (KI), merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan matapelajaran.
7. Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian kompetensi.
8. Kompetensi Dasar; merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan pelajaran;
9. Indikator pencapaian merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
10. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian. Dalam merumuskan indikator perlu memperhatikan beberapa hal di bawah ini.
11. Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam KI-KD.
12. Indikator dimulai dari tingkatan berpikir mudah ke sukar, sederhana ke kompleks, dekat ke jauh, dan dari konkrit ke abstrak (bukan sebaliknya).
13. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa.
14. Indikator harus menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.
15. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan dapat diorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan setiap pertemuan. Tujuan pembelajaran yang dinyatakan dengan baik mulai dengan menyebut ***Audience***peserta didik untuk siapa tujuan itu dimaksudkan. Tujuan itu kemudian mencantumkan ***Behavior***atau kemampuan yang harus didemonstarsikan dan ***Condition*** seperti apa perilaku atau kemampuan yang akan diamati. Akhirnya, tujuan itu mencantumkan ***Degree*** keterampilan baru itu harus dicapai dan diukur, yaitu dengan standar seperti apa kemampuan itu dapat dinilai.
16. Materi pembelajaran adalah rincian dari materi pokok yang memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi.
17. Metode pembelajaran merupakan rincian dari kegiatan pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
18. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
19. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
20. Alat pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang memudahkan memberikan pengertian kepada siswa.
21. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
22. Langkah –langkah Kegiatan Pembelajaran, mencakup:
23. Pertemuan pertama, berisi pendahuluan; kegiatan Inti, dan penutup.
24. Pertemuan kedua, berisi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
25. Penilaian
26. Berisi jenis/teknik penilaian.
27. Bentuk instrumen.
28. Pedoman perskoran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada saat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilapangan Terlampir.

1. **HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG SESUAI DENGAN PENELITIAN**
2. **Penelitian Skripsi Yuliana Septiana (2013: 163-185)**

Yuliana Septiana adalah mahasiswa Universitas Pasundan, dengan judul skripsi “ Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Topik Masalah Sosial Di Kelas IV”. Dari 36 siswa masalah yang dihadapi adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dan belum memahami tentang konsep benda dan sifatnya. Dari data awal siswa yang diperoleh masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan model Problem Based Learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS. Berikut ini table kajian hasil penelitian dari Yuliana Septiana.

**Tabel 2.3**

**Kajian Hasil Penelitian Yuliana Septiana**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Jumlah Peserta Didik Tuntas** | **Presentase** | **Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas** | **Presentase** |
| Siklus I | 30siswa | 74 % | 6siswa | 26 % |
| Siklus II | 32siswa | 76% | 4siswa | 24% |
| Siklus III | 34siswa | 93% | 2siswa | 7% |

Berdasarkan data di atas Yuliana Septiana dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan model Problem Based Learning telah mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Terbukti dengan meningkatnya hasil yang diperoleh siswa. Penggunaan model dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini terbukti dari hasil pretest maupun postes secara individu dari awal siklus hingga akhir siklus ketiga yang dilakukan menunjukkan peningkatan sehingga rata-rata kelas dapat melampaui KKM.

1. **Hasil Penelitian Septian Apendi. Tahun (2012: 105-130)**

Septian Apendi mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada konsep Makhluk Hidup dan Lingkungannya” (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Lebaksiuh kelas IV Semester II Tahun ajaran 2011/2012 Kecamatan Kadudampit Kabupaten Sukabumi). Masalah yang dihadapi peneliti adalah masalah guru di SD yang mengajar lebih banyak mengejar target nilai ujian yang melebihi KKM, namun tidak melihat masalah yang dihadapi oleh siswa, aktivitas guru lebih dominan daripada siswa akibatnya guru seringkali mengabaikan proses pengalaman belajar akan menambah nilai hasil belajar siswa.

Penerapan metode pembelajaran ini siswa tidak hanya menghapal informasi saja melainkan memahami prinsip yang melandasi pengetahuan dan tumbuh sikap keinginan bertanya. Dengan metode *problem Based Learning* diharpakan memberikan pengaruh yang baik bagi penulis dan siswa dalam proses pembelajaran tentang Makhluk hidup dilingkungannya. Indikator sebagai keberhasilan tindakan perbaikan yang ditetapkan oleh penelitisecara eksplisit sehingga memudahkan verifikasi.

**Tabel 2.4**

**Kajian Hasil Penelitian Septian Apendi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Jumlah Peserta Didik Tuntas** | **Presentase** | **Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas** | **Presentase** |
| Siklus I | 11siswa | 19,44% | 35siswa | 80,56 % |
| Siklus II | 32siswa | 72,34% | 14siswa | 27,66% |
| Siklus III | 40siswa | 85,63% | 6siswa | 14,37% |

Berdasarkan data diatas denganketetapan KKM 70 dan presentase keberhasilan 75%. Septian Apendi menarik kesimpulan, bahwa denagn penerapan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Pada siklus III siswa sudah mampu memahami materi makhluk hidup dilingkungannya. Sikluspun dihentikan dan dinyatakan berhasil.

1. **KERANGKA PEMIKIRAN**

Di era globalisasi guru dituntut untuk menggunakan startegi pembelajaran, siswa tidak mencatat dan menghafal tetapi memahami materi pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Tematik. Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan model *Problem Based Learning (*PBL) yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran Tematik memiliki beberapa tujuan yang penting. yang salah satunya adalah bertujuan untuk lebih bergairah dalam belajar, karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata seperti bertanya, bercerita, menulis sekaligus mempelajari mata pelajaran lainnya dalam satu tema. Dengan kata lain bahwa siswa tidak hanya sekedar hafal mengenai konsep yang diajarkan guru, tetapi siswa lebih dapat mencari tahu dengan sendirinya untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dalam konsep pembelajaran tersebut.

Menurut pendapat Menurut Tan dalam Rusman (2012: 229) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) 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.

 Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat inovatif dan mampu menacari informasi sendiri dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang ada dalam diri siswa, serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Karena model pembelajaran ini untuk siswa yang menemukan permasalahan dengan sendirinya.

Hasil penelitiaan Septiana Yuliana (2013: 163-185) menyatakan bahwa dengan menggunakan model Problem Based Learning telah mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sedangkan hasil penelitian menurut Septian Apendi (2012: 105-130) menyatakan bahwa dengan penerapan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti ingin mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* untuk kelas IV dengan menggunakan 3 siklus. guru masih menggunakan metode atau pendekatan secara tradisional. Kondisi awal guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran. Kondisi siswa sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* Tingkat motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik masih rendah. Tindakan yang akan dilakukan guru sebanyak 3 siklus yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

Guru mencoba siklus I yaitu Penyesuaian proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru setelah siklus I selesai dan hasil belum meningkat guru memberikan refleksi untuk melanjutkan ke siklus II yaitu Mencoba kembali dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan oleh guru. guru memberikan refleksi siklus II yang belum tercapai. Siklus III yaitu Berdasarkan dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan dan mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan oleh guru.

Kondisi akhir dalam menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu Diduga melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Cisaranten Kidul Bandung pada Sub tema keberagaman budaya bangsaku.

Dengan menerapkan PBL pada pembelajaran tematik dalam proses pembelajarannya siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab secara mandiri sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi. Diharapkan setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*  siswa tidak hanya menghafal informasi yang diberikan guru dan akan meningkatkan moivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa, siswa akan semakin aktif dalam pembelajaran. Secara sistematis kerangka pemikira ini dapat digambarkam pada skema berikut ini:

 **Bagan 2.1**

**Kerangka Berpikir**

**Siswa / yang diteliti**

Tingkat motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik masih rendah.

**Guru**

guru masih menggunakan metode atau pendekatan secara tradisional. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran.

**Siklus I**

Penyesuaian proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik.

**Siklus II**

Mencoba kembali dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan oleh guru.

**Siklus III**

Berdasarkan dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan dan mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan oleh guru.

Diduga melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Cisaranten Kidul Bandung pada Sub tema keberagaman budaya bangsaku.

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul dalam Suharsimi Arikunto (2006: 71).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sesuai Permendikbud No 65 Tahun 2013 dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada sub tema keberagaman budaya bangsaku maka motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cisaranten Kidul Bandung akan meningkat.
2. Jika pembelajaran pada sub tema keberagaman budaya bangsaku diterapkan sesuai dengan sintax model *Problem Based Learning (PBL)* maka motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cisaranten Kidul Bandung akan meningkat.
3. Jika pembelajaran diterapkan dengan model *Problem Based Learning (PBL)* maka motivasi belajar siswa kelas IV SDN Cisaranten Kidul Bandung pada sub tema keberagaman budaya bangsaku akan meningkat.
4. Jika pembelajaran diterapkan dengan model *Problem Based Learning (PBL)*  maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Cisaranten Kidul Bandung pada sub tema keberagaman budaya bangsaku akan meningkat.