

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Belajar berdasarkan masalah (*Problem Based learning*) adalah interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada peserta didik berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. Menurut Sjamsulbachri (2019, hlm. 130) mengatakan bahwa pembelajaran *problem based learning* berbeda dengan pembelajaran konvensional yang jarang menggunakan masalah nyata atau menggunakan masalah nyata hanya di tahap akhir pembelajaran sebagai penerapan dari pengetahuan yang telah dipelajari.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah yang berasal dari bahasa Inggris *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Menurut Sudjimat dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 186) mengatakan bahwa pembelajaran pemecahan masalah pada hakekatnya adalah belajar berfikir (*learning to think*) atau belajar bernalar (*learning to reason*), yaitu berfikir atau bernalar mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan berbagai masalah baru yang belum pernah dijumpai sebelumnya". *Problem based learning* dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Dua

definisi di atas mengandung arti bahwa PBL merupakan setiap suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat pula dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar peserta didik. peserta didik menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya di bawah petunjuk fasilitator (guru). Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) menyarankan kepada peserta didik untuk mencari atau menentukan sumber-sumber pengetahuan yang relevan, serta memberikan tantangan kepada peserta didik untuk belajar sendiri. Dalam hal ini, peserta didik lebih diajak untuk membentuk suatu pengetahuan dengan sedikit bimbingan atau arahan guru sementara pada pembelajaran tradisional, peserta didik lebih diperlakukan sebagai penerima pengetahuan yang diberikan secara terstruktur oleh seorang guru.

b. Pandangan Model *Problem Based Learning* Dalam Islam

Makhluk Allah yang diberi kewajiban dalam mencari ilmu adalah manusia. Yang mana ilmu tersebut berguna untuk bekal kehidupannya di dunia maupun diakhirat. Dalam mencari ilmu adanya metode dan model pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam menuntut ilmu. Metode adalah *المنهج* *al-manhaj* atau *الوسيلة* *al-wasalah*, yakni sistem

atau pendekatan serta sarana yang digunakan untuk mengantarkan kepada suatu tujuan. Tanpa metode, proses pembelajaran tidak akan dapat tercapai efektif dan efisien menuju ke tujuan pendidikan. Metode pendidikan yang tidak tepat guna akan menjadi penghalang kelancaran jalan proses pembelajaran sehingga banyak tenaga dan waktu yang terbuang sia-sia.

Selain itu di dalam metode pembelajaran terdapat sebuah model pembelajaran yang memiliki posisi penting sebab dengan adanya prinsip sebuah model pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan gaya dan aturan yang telah ditentukan. Salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu *Problem Based Learning* (Pembelajaran berbasis masalah).

Perintah Tuhan ini dalam firmanNya:

1) Al-Quran Surah Al-Mujaadila (58):11

11. yarfa'illāhullazīna āmanu mingkum wallazīna utul-'ilma darajāt, wallāhu bimā ta'malūna khabīr

Artinya : Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

2) Al-Quran Surah An-Nahl (16):125

125. ud'u ilā sabīli rabbika bil-ḥikmati wal-mau'izatil-ḥasanati wa jādil-hum billatī hiya aḥsan, inna rabbaka huwa a'lamu biman dalla 'an sabīlihī wa huwa a'lamu bil-muhtadīn

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Maka dari dua dalil di atas dapat di simpulkan bahwa Allah juga mengajarkan suatu ilmu kepada manusia baik melalui wahyu (pada Nabi), mimpi, dan ilmu dengan usaha dari manusia sendiri, bahwa

Allah lah yang Maha mengajarkan dari apa yang tidak diketahui manusia (Mulyono H, 2020).

c. Tujuan *Problem Based Learning*

Menurut Sofyan, et.al (2017, hlm. 53) mengatakan bahwa tujuan utama *Problem Based Learning* adalah mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan berfikir, keterampilan social, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membentuk atau memperoleh pengetahuan baru

Secara rinci *problem based learning* bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran yang memenuhi tiga ranah pembelajaran (*taxonomy of learning domains*). Pertama yaitu bidang kognitif (*knowledges*) yaitu terintegrasinya ilmu dasar dan ilmu terapan. Adanya pemecahan masalah terhadap problem real secara langsung mendorong siswa dalam menerapkan ilmu dasar yang ada. Kedua, yaitu bidang psikomotorik (*skills*) berupa melatih siswa dalam pemecahan masalah secara saintifik (*scientific reasoning*), berpikir kritis, pembelajaran diri secara langsung dan pembelajaran seumur hidup (*life-long learning*). Ketiga yaitu bidang afektif (*attitudes*) yaitu berupa pengembangan karakter diri, pengembangan hubungan antar manusia dan pengembangan diri berkaitan secara psikologis.

d. Karakteristik *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan aktivitas pembelajaran tidak hanya sekedar mengharapkan peserta didik mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pembelajaran, melainkan harus aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Aktivitas pembelajaran harus diarahkan untuk menyelesaikan masalah. *Problem based learning* menempatkan masalah sebagai fokus pembelajaran, tanpa masalah tidak mungkin terjadi proses pembelajaran. Pemecahan masalah dilakukan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah (deduktif-induktif; sistematik-empirik). Menurut Sofyan (2015, hlm. 121) karakteristik *problem based learning* adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas didasarkan pada pernyataan umum

Setiap masalah memiliki pertanyaan umum, yang diikuti oleh masalah yang bersifat ill-structured atau masalah-masalah yang dimunculkan selama proses pemecahan masalah. Hal ini agar dapat menyelesaikan masalah yang lebih besar, peserta didik harus menurunkan dan meneliti masalah-masalah yang lebih kecil. Problem ini dibuat yang bersifat baru bagi peserta didik.

2) Belajar berpusat pada peserta didik (student center learning), guru sebagai fasilitator

Esensinya yaitu guru membuat lingkungan belajar yang memberi peluang peserta didik meletakkan dirinya dalam pilihan arah dan isi belajar mereka sendiri, peserta didik mengembangkan sub-pertanyaan yang akan diteliti, menetapkan metode pengumpulan data, dan mengajukan format untuk penyajian temuan mereka.

3) Peserta didik bekerja kolaboratif

Pada pembelajaran problem based learning, peserta didik umumnya bekerja secara kolaboratif. Peserta didik dengan pembelajaran berbasis masalah membangun keterampilan bekerja dalam tim. Untuk alasan ini. Pembelajaran berbasis masalah adalah ideal untuk kelas yang memiliki rentang atau variasi kemampuan akademik. Peserta didik dalam setiap kelompok dapat bekerja pada aspek yang berbeda dari masalah yang diselesaikan.

4) Belajar digerakan oleh konteks masalah

Dalam lingkungan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik diberi kesempatan menentukan apa dan berapa banyak mereka memerlukan belajar untuk mencapai kompetensi tertentu. Hal ini menyebabkan diperlukannya informasi dan konsep yang dipelajari dan strategi yang digunakan secara langsung pada konteks situasi belajar. Tanggung jawab guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan sebagai fasilitator, manajer, dan ahli strategi yang memberikan layanan konsultasi dan akses pada sumber.

5) Belajar interdisipliner

Pendekatan interdisipliner dilakukan pada peserta didik dalam problem based learning mengingat dalam proses pembelajaran menuntut peserta didik membaca dan menulis, mengumpulkan dan menganalisis data, berpikir dan menghitung, masalah diberikan kadang kala pada lintas disiplin dan mengarahkan pada belajar lintas disiplin.

Pembelajaran problem based learning ini memerlukan beberapa tahapan dan beberapa durasi tidak sekedar merupakan rangkaian pertemuan kelas serta belajar dalam tim kolaboratif. Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran problem based learning diantaranya: (1) mengorganisasi kegiatan kelompok; (2) melakukan pengkajian dan penelitian; (3) memecahkan masalah; dan (4) mensintesis informasi. Pemecahan masalah selain dilakukan secara kolaboratif juga harus bersifat inovatif, unik dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik, kebutuhan masalah dan industri.

e. Prinsip *Problem Based Learning*

Menurut Sofyan, et.al (2017, hlm. 56) mengatakan, “Prinsip utama *Problem Based Learning* adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah”. Masalah nyata adalah masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari dan bermanfaat langsung apabila diselesaikan. Pemilihan atau penentuan masalah nyata dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik yang disesuaikan kompetensi dasar tertentu.

Masalah itu bersifat terbuka (*open-ended problem*), yaitu masalah yang memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keingintahuan peserta didik untuk mengidentifikasi strategi-strategi dan solusi-solusi tersebut. Masalah itu juga bersifat tidak terstruktur dengan baik (*ill-structured*) yang tidak dapat

diselesaikan secara langsung dengan cara menerapkan formula atau strategi tertentu, melainkan perlu informasi lebih lanjut untuk memahami serta perlu mengkombinasikan beberapa strategi atau bahkan mengkreasi strategi sendiri untuk menyelesaikannya. Pada akhirnya adalah melihat kesimpulan hasil pembelajaran yang dilaksanakan sehingga siswa dan guru mengetahui pencapaiannya.

Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Di dalam *Problem Based Learning* pusat pembelajaran adalah peserta didik (*student-centered*), sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara berpasangan ataupun berkelompok (kolaborasi antar peserta didik).

Menurut Sofyan, et.al (2017, hlm. 57) prinsip dasar implementasi problem based learning adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran bersifat student-centered yang aktif.
- 2) Pembelajaran dilaksanakan melalui diskusi kelompok kecil dan semua anggota kelompok memberikan kontribusinya secara aktif.
- 3) Diskusi dipicu oleh masalah yang bersifat integrasi interdisiplin yang didasarkan pada pengalaman/kehidupan nyata.
- 4) Diskusi secara aktif merangsang mahasiswa untuk menggunakan prior knowledge.
- 5) Siswa terlatih untuk belajar mandiri dan diharapkan dapat menjadi dasar bagi pembelajaran seumur hidup.
- 6) Pembelajaran berjalan secara efisien, karena informasi yang dikumpulkan melalui belajar mandiri sesuai dengan apa yang dibutuhkannya (*need to know basis*).
- 7) Feedback dapat diberikan sewaktu tutorial, sehingga dapat memacu mahasiswa untuk meningkatkan usaha pembelajarannya.
- 8) Latihan keterampilan diberikan secara paralel.

f. Indikator *Problem Based Learning*

Indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 193) adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1

Indikator *Problem Based Learning*

No	Indikator	Penjelasan
1.	Memahami Masalah	Merupakan kegiatan mengidentifikasi kecukupan data untuk menyelesaikan masalah sehingga memperoleh gambaran lengkap data yang diketahui dan ditanyakan dalam masalah.
2.	Merencanakan penyelesaian	Merupakan kegiatan dalam menetapkan langkah-langkah penyelesaian, pemilihan konsep, persamaan dan teori yang sesuai untuk setiap langkah.
3.	Menjalankan rencana	Merupakan kegiatan menjalankan penyelesaian berdasarkan langkah-langkah yang telah dirancang dengan menggunakan konsep, persamaan serta teori yang dipilih.
4.	Pemeriksaan	Melihat kembali apa yang telah dikerjakan, apakah langkah-langkah penyelesaian telah terelisasikan sesuai rencana sehingga dapat memeriksa kembali kebenaran jawaban yang pada akhirnya membuat kesimpulan akhir.

Sumber : Polya dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 193)

g. Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Sintak Model *Problem Based Learning* menurut Rusmono (2012, hlm. 81) :

Tabel 2.2

Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Orientasi siswa kepada masalah	Guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan oleh siswa Guru memberikan motivasi	Siswa mendengarkan permasalahan yang diberikan oleh guru Siswa secara aktif menjawab dari

	kepada siswa agar siswa dapat terlibat aktif dalam pemecahan masalah tersebut.	pemecahan masalah tersebut.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah.	Siswa duduk secara berkelompok sesuai yang telah ditentukan oleh guru Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan masalah.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Siswa mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan serta membantu siswa untuk berbagai tugas dalam kelompoknya.	Siswa menyusun laporan dalam kelompok dan menyajikannya dihadapan kelas dan berdiskusi dalam kelas.

Sumber : Rusmono (2012, hlm. 81)

h. Keuntungan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* dipandang sebagai sebuah model pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan. Keunggulan tersebut diungkapkan Mudlofir & Rusydiyah (2017, hlm. 76) yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah dapat merangsang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut.

- 2) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
- 3) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
- 4) Pemecahan masalah dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.
- 5) Pemecahan masalah tidak hanya memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran guru namun tergantung pada motivasi instrinsik peserta didik.

Selain beberapa keunggulan diatas, adapun kekurangan dalam model *Problem Based Learning* menurut Mudlofir & Rusydiyah (2017, hlm. 77) adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila guru tidak mempersiapkan secara matang strategi ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 3) Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau di dunia nyata terkadang kurang, sehingga proses pembelajaran berbasis masalah terhambat oleh faktor ini.

Adapun analisis penulis setelah melihat keuntungan dan kelemahan dari penerapan model *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa kelemahan yang terdapat pada model *problem based learning* ini dapat teratasi dengan adanya peran aktif guru dalam memotivasi siswa serta persiapan waktu yang efektif dan efisien.

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil belajar

Setiap proses pembelajaran pasti akan menghasilkan hasil belajar baik berupa tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dalam beberapa waktu tertentu.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dia tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang dapat berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya alam rohaniahnya tidak dapat kita lihat.

Dalam proses belajar mengajar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan penting diketahui oleh guru, agar dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Menurut Bloom dalam Rusmono (2017, hlm. 8) mengatakan “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari bernyamin bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dalam aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan ajar.

b. Pandangan Hasil belajar Dalam Islam

Dalam perspektif Islam tidak dijelaskan secara rinci dan operasional mengenai proses belajar (belajar), proses kerja sistem memori akal dan proses dikuasainya pengetahuan dan ketrampilan manusia serta hasil belajar yang diperoleh. Namun Islam menekankan dalam signifikasi fungsi kognitif (akal) dan fungsi sensori (indera-indera) sebagai alat-alat penting untuk belajar sangat jelas.

Perintah Tuhan ini dalam firmanNya:

1) Al-Qur'an Surah An-Nahl (16):78

78. wallāhu akhrajakum mim buṭūni ummahātikum lā ta'lamūna syai'aw wa ja'ala lakumus-sam'a wal-abṣāra wal-afidata la'allakum tasykurūn

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.

2) Al-Qur'an Surah Al-Alaq (96):1-5

(1) *Iqra' bismi rabbikal-lazī khalaq(a)*. (2) *Khalaqal-insāna min 'alaq(in)*. (3) *Iqra' wa rabbukal-akram(u)*. (4) *Allazī 'allama bil-qalam(i)*. (5) *'Allamal-insāna mā lam ya 'lam*.

Artinya : Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia tanpa belajar, niscaya tidak akan dapat mengetahui segala sesuatu yang ia butuhkan untuk kelangsungan hidupnya di dunia dan akhirat. Pengetahuan manusia akan berkembang jika diperoleh melalui proses belajar yakni dengan membaca dalam arti luas, yaitu tidak hanya membaca tulisan melainkan membaca segala yang tersirat didalam ciptaan Allah SWT.

Selain itu dalam beberapa ayat Al-Qur'an juga terdapat kata-kata kunci seperti *ya'qilun*, *yatafakkarun*, *yubshirun*, *yasma'un* dan sebagainya terdapat dalam Al-Qur'an merupakan bukti betapa pentingnya penggunaan fungsi ranah cipta dan karsa manusia dalam belajar dan meraih ilmu pengetahuan. Dari kata kunci tersebut kegiatan belajar menurut Islam dapat berupa menyampaikan, menelaah, mencari, dan mengkaji, serta meneliti.

c. Prinsip-Prinsip Hasil Belajar

Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar terdapat beberapa kriteria landasan penilaian hasil belajar. Disebutkan dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan pasal 5 menyangkut prinsip-prinsip hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 3) Adil, penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat dan genre.

- 4) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 5) Terpadu, penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
- 7) Sistematis, penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku.
- 8) Kriteria, berarti penilaian berdasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang diterapkan.
- 9) Akuntabel, penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur dan hasilnya.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip hasil belajar harus didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur dengan prosedur dan kriteria yang jelas, tidak merugikan peserta didik, terbuka, penilaian yang sesuai dan sistematis dari segi teknik, prosedur maupun hasilnya.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2010, hlm. 129), secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal yaitu (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang

digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

e. Jenis Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar dari benyamin bloom dalam Nana Sudjana (2019, hlm. 22) secara garis besar dibagi dalam tiga ranah:

- 1) Ranah kognitif : pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah psikomotoris : Gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan eksperif dan representative.
- 3) Ranah efektif : Penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

f. Indikator Hasil Belajar

Pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indicator yang berkaitan dengan jenis prestasi yang hendak diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, antara lain:

1) Ranah kognitif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya daripada presepsi, intropeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: *a) knowledge, b) comprehension, c) application, d) analysis, c) synthesis, f) evaluation.*

Guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan intruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi, berikut kata-kata kerja yang dapat dikembangkan oleh guru.

Tabel 2.3
Ranah Kognitif

Tingkatan Verb	(Kata Kerja)
<i>Knowledge</i> (pengetahuan)	Identifikasi, spesifikasi, menyatakan
<i>Comprehension</i> (pemahaman)	Menerangkan, menyatakan kembali, menerjemahkan
<i>Application</i> (penerapan)	Menggunakan, memecahkan, menggunakan
<i>Analysis</i> (analisis)	Menganalisis, membandingkan, mengkonsentrasikan
<i>Synthesis</i> (sintesis)	Merancang, mengembangkan, merencanakan
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	Menilai, mengukur, memutuskan

Sumber : Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom

2) Ranah efektif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan, nilai efektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi ialah berkembang menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran efektif diberdakan menjadi lima yaitu:

Tabel 2.4
Ranah Afektif

Tingkatan Verb	(Kata Kerja)
<i>Receiving</i> (menerima)	Menerima, peduli, mendengar
<i>Responding</i> (menjawab)	Melengkapi, melibatkan, sukarela
<i>Valuing</i> (menilai)	Menunjukkan lebih senang, menghargai, menyatakan peduli
<i>Organization</i> (mengorganisasi)	Berpartisipasi, mempertahankan, menyatukan (sintesis)
<i>Characterization by value or value complex</i>	Menunjukkan empati, menunjukkan

(mengkarakterisasi atas dasar nilai kompleks)	harapan, mengubah tingkah laku
---	--------------------------------

Sumber : Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom

3) Ranah psikomotorik

Proses pengetahuan yang lebih banyak didaarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Pengembangan psikomotorik mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan dengan keterampilan hidup. Tujuan instruksional psikomotorik secara garis besar dibedakan menjadi tujuh, yaitu:

Tabel 2.5
Ranah Psikomotorik

Tingkatan <i>Verb</i>	(Kata Kerja)
<i>Perpection</i> (persepsi)	Membedakan, mengidentifikasi, memilih
<i>Set</i> (penetapan)	Mengasumsi, posisi, mendemonstrasikan, menjalankan
<i>Guided response</i> (reaksi atas dasar arahan)	Mengusahakan, meniru, mencoba
<i>Mechanism</i> (mekanisme)	Membiasakan, mempraktikkan, mengulang
<i>Compex overt response</i> (reaksi terbuka dengan kesulitan kompleks)	Menghasilkan, mengoprasikan, menampilkan
<i>Adaptation</i> (adaptasi)	Mengadaptasi, mengubah, merevisi
<i>Origination</i> (asli)	Menciptakan (<i>create</i>) desain, membuat asli (<i>originate</i>)

Sumber : Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom

3. Keterkaitan PBL dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran

Menurut Rahmadani (2019, hlm. 85) mengatakan bahwa penggunaan metode *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan metode *problem based learning* dapat membantu memudahkan siswa mengingat materi pembelajaran karena

langsung pada permasalahannya. Selanjutnya menurut Wulandari dalam Robiyanto (2021, hlm. 120) mengatakan bahwa guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran secara langsung sesuai dengan prinsip *problem based leaning*.

Menurut Duch dalam Shoimin (2017, hlm. 130) mengatakan, “PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan”. Pembelajaran Berbasis masalah memiliki ciri-ciri seperti pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, masalah memiliki konteks dengan dunia nyata, siswa secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan melaporkan solusi dari masalah. Sementara pendidik lebih banyak memfasilitasi.

Menurut Priansa (2017, hlm. 82) mengatakan “Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik berkat adanya usaha yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk misalnya penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar dalam berbagai aspek kehidupan dan menunjukkan perubahan tingkah laku”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik serta lingkungan belajar, supaya peserta didik aktif, interaktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Model *Problem Based Learning* dipilih karena dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Ekonomi

a. Pengertian Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang cara seseorang memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Menurut Mulyono (2013, hlm. 20) mengatakan “mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), mata

pelajaran ekonomi yang menggunakan kurikulum 2013, setiap peserta didik untuk aktif mencari informasi agar tidak ketinggalan mengikuti materi pembelajaran.

Menurut Raharja (2016, hlm. 2) mengatakan ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut Somantri (2013, hlm. 22) mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya, serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

b. Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. adapun tujuan mata pelajaran ekonomi menurut Depdiknas (2013, hlm. 22) adalah:

- 1) Membekali peserta didik tentang konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- 3) Membekali peserta didik tentang konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya.
- 4) Membekali nilai-nilai serta etika ekonomi atau bisnis dan memiliki jiwa wirausaha.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.6
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti /Tahun	Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Karina Diamanda Yuana Putri (2016)	Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan (Studi kasus pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Bojong Purwakarta)	Pendekatan kuantitatif jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain <i>posttest only desain with Nonequivalent Groups</i> .	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata variabel Y 83,78% yang berarti siswa mempersepsikan model pembelajaran berlangsung dengan baik, dan rata-rata variabel X 78,93%.	Variabel X_1 yaitu Model Problem Based Learning dan variabel Y_2 yaitu Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Objek Penelitian (Mata Pelajaran)
2.	Mika Wati (2016)	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata	Pendekatan kuantitatif jenis penelitian ini adalah metode survey dengan teknik pengumpulan data yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar siswa. Hasil olah data terdapat korelasi antara variabel X dan Y sebesar 0,891 itu	Variabel X_1 yaitu Model Problem Based Learning dan variabel Y_2 yaitu Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek Penelitian • Metode penelitian Survey

		Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS 1 SMA PGRI 1 Bandung (Studi Kasus Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IIS 1 SMA PGRI 1 Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016)	menggunakan observasi, angket, dokumentasi dan studi pustaka.	berarti korelasi tersebut sangat kuat, regresi linear sederhana sebesar $Y = 4,452 + 0,444 X$, dan koefisien determinasi atay R^2 sebesar 79,4%.		
3.	Nuraini Dhimas Afifah (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan	Pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen test uraian.	berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretest eksperimen 52,61 dan rata-rata nilai posttest eksperimen 66,72, sedangkan rata-rata nilai pretest kontrol 66,44 dan rata-rata nilai posttest kontrol 82,61.	Variabel X_1 yaitu pembelajaran berbasis masalah (PBL)	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Y_2 yaitu kemampuan berfikir kritis • Subjek Penelitian

		Kewirausahaan Kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Karawang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023)				
--	--	---	--	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

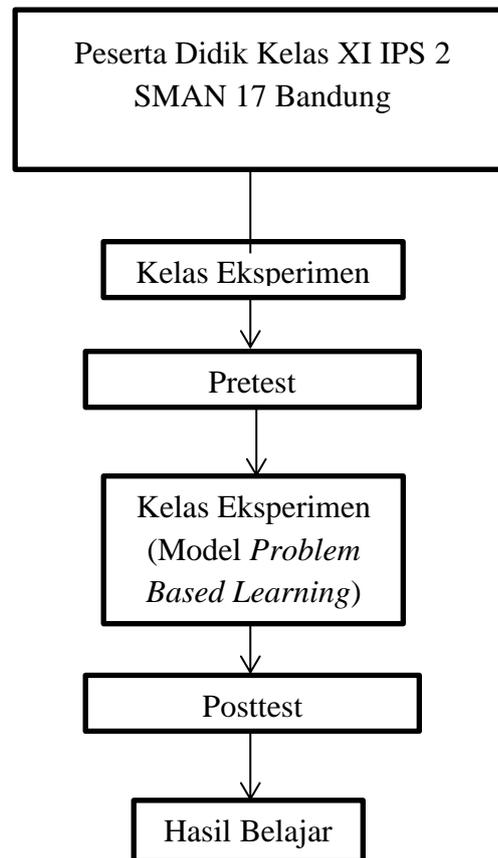
Kurikulum 2013 menuntut siswa dalam pelaksanaan pembelajaran diberikan kebebasan berpikir memahami masalah, membangun strategi penyelesaian masalah, mengajukan ide-ide secara bebas dan terbuka. Kegiatan guru dalam pembelajaran adalah melatih dan membimbing siswa berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan strategi pembelajaran aktif yang sangat disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013. Strategi pembelajaran ini bertujuan melatih siswa untuk belajar mandiri, menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar dengan cara berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah kehidupan.

Dilihat dari permasalahan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran, diantaranya dalam proses belajar mengajar banyak peserta didik yang hanya duduk diam mendengarkan guru menjelaskan tanpa ingin berpartisipasi aktif memberikan pertanyaan kepada guru tentang materi ajar yang dibahas, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dengan metode ceramah yang siswa hanya sekedar menghafal materi saja tanpa mendidik mereka untuk aktif di kelas, sehingga peserta didik merasa jenuh karena hanya mendengarkan guru saja menjelaskan.

Maka dari itu, dilihat dari permasalahan diatas diperlukan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya nilai hasil belajar yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rahmadani (2019, hlm. 85) mengatakan bahwa penggunaan metode *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan metode *Problem Based Learning* dapat membantu memudahkan siswa mengingat materi pembelajaran karena langsung pada permasalahannya. Selanjutnya menurut Menurut Sudjimat dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 186) mengatakan bahwa pembelajaran pemecahan masalah pada hakekatnya adalah belajar

berfikir (*learning to think*) atau belajar bernalar (*learning to reason*), yaitu berfikir atau bernalar mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan berbagai masalah baru yang belum pernah dijumpai sebelumnya”.

Adapun peta konsep kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2. 1

Peta Konsep Kerangka Pemikiran

Berdasarkan gambar diatas dijelaskan penelitian ini akan dilakukan kepada peserta didik kelas XI IPS 2, sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa diberikan *pretest*, selanjutnya kelas kelas XI IPS 2 akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning*. Untuk mengukur kemampuan akhir, peserta didik akan diberikan *posttest*.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Menurut Sugiyono dalam Asep (2013, hlm. 28) mengatakan, “Asumsi merupakan pertanyaan yang dianggap benar, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yang dihadapi”. Berdasarkan pengertian diatas, penyusun menentukan asumsi sebagai berikut:

- 1) Guru mengetahui model pembelajaran *problem based learning*
- 2) Penggunaan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- 3) Model pembelajaran *problem based learning* yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus di uji kebenarannya secara empiris. Menurut Arikunto (2013, hlm. 110) mengatakan, “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Maka berdasarkan dengan kerangka pemikiran yang telah penulis paparkan, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *problem based learning* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 17 Bandung.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *problem based learning* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 17 Bandung.