**BAB II**

**KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**
3. **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Model pembelajaran merupakan daya tarik tersendiri yang digunakan guru dalam mengemas sebuah materi pelajaran agar menarik perhatian siswa.

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.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran adalah interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubungan dengan strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran 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).

1. **Hakikat Metode *Problem Based Learning* (PBL)**

Guru harus kreatif menggunakan model/metode pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam menyampaikan sebuah materi di dalam kelas. Sehingga siswa dapat aktif menggali informasi, pengalaman, dan pengetahuan yang dimilikinya, tugas guru hanya sebagai fasilaltor saja. Maka dalam penelitian ini guru menggunakan model/metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Definisi Problem Based Learning dinyatakan oleh Harisson dalam Mangun Wardoyo Sigit (2013: 72)

*Problem Based Learning* adalah pengembangan kurikulum pembelajaran di mana siswa ditempatkan dalam posisi yang memiliki peranan aktif dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang mereka hadapi. Artinya bahwa metode *problem based learning* menuntut adanya peran aktif siswa agar dapat mencapai pada penyelesaian masalah yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Boud dan Feletti dalam Mangun Wardoyo Sigit (2013: 72) mengatakan bahwa

Metode *Problem Based Learning* merupakan pendekatan di mana dalam proses pembelajaran dengan berdasarkan pada kurikulumnya, siswa dihadapkan kepada permasalahan sebagai langkah untuk memberikan rangsangan agar terjadi kegiatan belajar.

Menurut Hung *et al.* dalam Mangun Wardoyo Sigit (2013: 73)

*Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi dengan memahami kebutuhan-kebutuhan mendasar sebagai bekal menyelesaikan masalah yang ada.

Menurut Rizema Putra Sitiatava (2013: 67)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menuntut siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah (problem). Bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting.

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.

Boud dan Feletti dalam Rusman (2012:230) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah inovasi yang signifikan dalam pendidikan.

Sedangkan 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.

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. *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menuntut siswa agar aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk memahami materi yang sedang disampaikan guru, siswa diminta memecahkan sebuah masalah sendiri. Maka lingkungan sekitar sangat berperan dalam memecahakan masalah yang dihadapi siswa.

Jadi strategi dalam *Problem Based Learning* adalah memberikan masalah dan tugas yang akan dihadapi dalam dunia kerja kepada siswa sekaligus usahanya dalam memecahkan masalah tersebut.

1. **Sintaks Metode *Problem Based Learning* (PBL)**

Metode *Problem Based Learning* (PBL) dapat dijelaskan melalui sintaks, dengan kata lain dijelaskan melalui bahasa lalu berhubungan denga struktur bahasa.

Menurut Hmelo-Silver dalam Mangun Wardoyo Sigit (2013: 74) terdapat siklus dalam pembelajaran menggunakan metode Problem Based Learning dengan gambar sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Apply New Knowlegde  Abstraction  ID Knowlegde Dediciencies  Generate Hypotheses  Identify Facts  Problem scenario   |  | | --- | | Formulate and Analyze Problem |      |  | | --- | | Evaluation |  |  | | --- | | Self-Directed Learning |  |  | | --- | | *The problem-based learning cycle*  **Bagan 2.1** | |

|  |  |
| --- | --- |
| *Problem Scenario* : | Suatu skenario permasalahan yang dibuat oleh guru dengan berdasarkan pada tujuan pembelajaran. |
| *Identify Facts* : | Proses mengidentifikasi fakta-fakta yang berkaitan atau berhubungan dengan permasalahan yang terdapat dalam scenario permasalahan. |
| *Generate Hypotheses* : | Proses pembuatan hipotesis dengan didasarkan pada fakta dan permasalahan yang dihadapi. |
| *ID Knowledge Deficiencies* : | Merupakan proses mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul dikarenakan adanya gap (kesenjangan) antara fakta (pengetahuan awal) yang dimiliki siswa dengan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa. |
| *Applu New Knowledge* : | Artinya siswa menerapkan atau mengaplikasikan pengetahuan baru yang mereka miliki untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. |
| *Abstraction* : | Siswa membuat rangkuman atau kesimpulan dari hasil dan proses pembelajaran yang telah mereka lakukan. |

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat di lihat langkah-langkah penerapannya di dalam kelas. Berikut beberapa langkah pembelajaran PBL.

Menurut Rizema Putra Sitiatava (2013: 78) langkah-langkah pembelajaran PBL ialah:

1. Mengorientasikan siswa pada masalah;
2. Mengorganisasikan siswa agar belajar;
3. Memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok;
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja; serta
5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

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 siiswa dalam sebuah proses PBM adalah:

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

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.

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. |

Dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) guru memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah, siswa ditunjukkan masalah yang dihadapi, siswa mengidentifikasi masalah yang dihadapi, siswa mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa menyimpulkan informasi yang diketahui dan mengevaluasi.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hal-hal yang harus diperhatikan sebagai berikut:

Menurut Mangun Wardoyo Sigit (2013: 77)

Pada awal pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*:

1. Siswa diberikan sebuah permasalahan (diberi skenario permasalahan),
2. Siswa memformulasikan (membuat) permasalahan dan menganalisis permasalahan dengan cara mengidentifikasi berbagai fakta yang berkaitan dengan scenario tersebut. Tahap ini membantu siswa untuk membuat atau menyusun permasalahan.
3. Siswa mencari berbagai solusi atau membuat hipotesis-hipotesis dari permasalahan tersebut.
4. Siswa menemukan jawaban atau menguji hipotesis yang telah mereka buat.
5. Siswa membuat kesimpulan dari apa yang telah mereka lakukan.

Jadi hal-hal yang harus diperhatikan adalah masalah yang diberikan kepada siswa sesuai skenario, siswa mampu mengidentifikasi masalah tersebut, sehingga siswa dapat mencari solusi dari masalah yang ditemukan dan menemukan jawaban dari masalah tersebut.

Menurut Mangun Wardoyo Sigit (2013: 78)

Dalam implementasi pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning*, hal yang mendasar adalah bahwa siswa diharapkan pada permasalahan-permasalahan yang harus dapat diselesaikan secara kongkret agar mereka belajar bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan *(problem solving)*. Oleh karena itu, dalam *Problem Based Learning* seorang guru harus mampu memberikan gambaran permaslahan yang harus diselesaikan siswa secara jelas agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Implementasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bagaimana siswa memecahakan masalah yang dihadapi dengan mengaitkannya menggunakan pengalaman yang mereka ketahui.

1. **Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Tujuan guru mengemas sebuah materi pelajaran menggunakan model pembelajaran melainkan untuk menarik minat dan perhatian siswa agar siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Rizema Putra Sitiatava (2013: 68)

*Problem Based Learning* bertujuan mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting, yakni pemecahan masalah, belajar sendiri, kerjasama tim, dan pemerolehan yang luas atas pengetahuan.

Sedangkan Rizema Putra Sitiatava (2013: 74) mengatakan secara umum, tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

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

Jadi dari beberapa tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) di atas maka dapat disimpulkan adalah siswa dituntut mengembangkan keterampilan berpikir dan pengetahuannya dalam memecahakan masalah seputar pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga menjadi siswa yang mandiri.

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

Penggunaan model pembelajaran di dalam kelas, menuntut guru untuk memahami keadaan siswa sepenuhnya, guru harus peka terhadap masalah yang dihadapi guru tersebut maupun yang dihadapi siswanya.

Menurut Rizema Putra Sitiatava (2013: 72) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Belajar dimulai dengan satu masalah;
2. Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa;
3. Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan disiplin ilmu;
4. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar;
5. Menggunakan kelompok kecil; serta
6. Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah dipelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

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 model pembelajaran *Problem Based Leraning* (PBL) dimulai ketika ada masalah yang muncul dari pernyataan atau pertanyaan siswa dan guru, kemudian siswa menggali pengetahuannya tentang sesuatu yang telah dan yang akan diketahuinya untuk memecahkan masalah tersebut dan mengaitkannya dengan tema yang sedang disampaikan oleh guru.

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

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki ciri-ciri yang terlihat saat model pembelajaran ini diterapkan di dalam kelas.

Menurut Ibrahim dan Nur dalam Rizema Putra Sitiatava (2013: 73) ciri-ciri model pembelajaran PBL adalah

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah; PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman keseharian siswa.
2. Berfokus pada keterkaitan antardisiplin ilmu; masalah dan solusi pemecahan masalah yang diusulkan tidak hanya ditinjau dari satu disiplin ilmu (biologi/kesehatan), tetapi dapat ditinjau dari berbagai disiplin ilmu, misalnya ekonomi, sosiologi, geografi, politik dan hukum.
3. Penyelidikan autentik; PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi, maupun eksperimen. Dalam hal ini, siswa bisa mengumpulkan informasi dan beragam sumber pembelajaran untuk menyelesaikan masalah yang dikemukakan.
4. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya; PBL menuntut siswa menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak (poster, puisi, laporan, gambar dan lain-lain) guna menjelaskan atau mewakili penyelesaian masalah yang ditemukan, kemudian memamerkan produk tersebut.
5. 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 dapat disimpulkan ciri model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pengajuan masalah dalam pelajaran, menuntut siswa memecahkan masalah dalam proses pembelajaran di kelas untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan menggali pengetahuannya sendiri, siswa melakukan penyelidikan terhadap masalah yang nyata, siswa menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, dan siswa bekerjasama dengan temannya guna memotvasi keterampilan berpikirnya.

1. **Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Penggunaan model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan kenapa model tersebut digunakan oleh guru dalam pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Rizema Putra Sitiatava (2013: 82) beberapa kelebihan model PBL sebagai berikut:

1. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran ia yang menemukan konsep tersebut.
2. Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini bisa meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajarinya.
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap sosial yang positif dengan siswa lainnya.
6. Pengkondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.
7. PBL diyakini pula dapat menumbuhkankembangkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir di setiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan dari model pembelajaran yang lainnya karena pada model ini siswa dituntut memecahkan masalah yang dihadapi siswa secara bersama-sama, guru hanya sekedar mendampingi siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, guru menggali semua pengalaman dan pengetahuannya untuk memecahkan masalah tersebut.

1. **Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Rizema Putra Sitiatava (2013: 84) model pembelajaran PBL juga memiliki kekurangan, yakni:

1. Bagi siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai;
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana; serta
3. Tidak semua mata pelajaran bisa diterapkan dengan metode PBL.

Jadi menurut uraian di atas, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kekurangan yaitu membuat siswa yang malas maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sehingga perlu kerjasama antara guru dan siswa agar pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

1. **Kreativitas**
2. **Pengertian Kreativitas**

Kata kreativitas berasal dari *“create”* yang berarti pandai mencipta. Dalam pengertian yang lebih luas, kreativitas berarti suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas berfikir.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, baik bagi guru maupun siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Disinilah seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan kegiatan pembelajaran.

Nana Syaodih (2003:104) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat.

Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan yang sebelumnya.

Menurut Widiasworo Erwin (2014: 58) Guru kreatif adalah guru yang selalu menggunakan ide-ide baru dalam menyajikan pembelajaran di kelas sehingga lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan.

Menurut Cece Wijaya (1994: 189)

Guru kreatif selalu mencari cara bagaimana agar proses belajar mencapai hasil sesuai dengan tujuan, serta berupaya menyesuaikan pola-pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan tuntutan pencapaian tujuan, dengan mengembangkan faktor situasi kondisi belajar siswa.

Kreativitas sebagai ungkapan dan perwujudan diri individu merupakan kebutuhan pokok manusia termasuk kebutuhan pokok manusia termasuk pendidikan, bila terwujud memberikan rasa kepuasan dan rasa keberhasilan yang mendalam.

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan pengertian kreativitas, diantaranya adalah:

1. Menurut S. C. Utami Munandar (1992: 47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.
2. Menurut John Haefele dalam The Liang Gie (1995: 243) kreativitas adalah kemampuan merumuskan gabungan-gabungan baru dari dua atau lebih konsep yang sudah ada dalam pikiran.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang bermakna.

Menurut S. C. Utami Munandar (1992: 50)

Operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibel) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas dan kegiatan manusia, sesuai dengan kebutuhan dalam berpikir serta mengelaborasikan suatu gagasan.

Wallas dalam Nana Syaodih (2005:105) mengemukakan ada 4 tahap perbuatan atau kegiatan kreatif, yaitu:

* 1. Tahap persiapan atau *preparation*, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada, tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru menjajagi kemungkinan-kemungkinan.
  2. Tahap pematangan atau *incubation*, merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.
  3. Tahap pemahaman atau *illumination*, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disintesiskan, kemudian merumuskan beberapa keputusan.
  4. Tahap pengetesan atau *verification*, merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.

Menurut Zaleha Izhab (2008:54) produk yang kreatif adalah produk dari suatu usaha selama beberapa jam, hari atau bulan dalam berfikir dan merenung.

Jadi dapat disimpulkan kreativitas adalah hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau kemampuan untuk membuat kombinasi baru. Kreativitas mempunyai pengaruh dengan banyak gagasan baru yang dapat dicetuskan setiap saat.

1. **Ciri-ciri Kreativitas**

Seseorang memiliki kreativitas dalam dirinya, seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Rona Binham dalam Widiasworo Erwin (2014: 70)

Ciri-ciri guru kreatif antara lain:

1. Mampu menciptakan ide baru

Kreatif identik dengan sebuah penemuan ide baru, jadi guru kreatif adalah guru yang bisa menemukan sebuah ide baru yang bermanfaat.

1. Tampil beda

Guru yang kreatif akan terlihat tampil beda dibandingkan dengan guru-guru yang lain. Mereka cenderung punya ciri khas tersendiri karena penuh dengan sesuatu yang baru, yang terkadang tidak pernah dipikirkan oleh guru-guru yang lain. Guru kreatif biasanya juga lebih disukai para siswa.

1. Fleksibel

Guru yang kreatif adalah fleksibel, tidak kaku, tapi tetap punya prinsip. Mereka memiliki kemampuan memahami para siswa dengan lebih baik, memahami karakter siswa, memahami gaya belajar siswa, dan tentunya memahami apa yang diharapkan oleh siswa. Tapi mereka tidak lembek, tetap tegas dalam mengambil keputusan dan menjalankannya.

1. Mudah bergaul

Guru kreatif adalah guru yang mudah bergaul dengan para siswa, ditunjukkan dengan sikap professional guru saat berada di kelas dan pada saat di rumah atau di luar kelas. Sebisa mungkin tempatkanlah siswa di hati kita sebagai teman dan sahabat, dengan begitu siswa akan merasa bahwa kita itu lebih bersahabat.

1. Menyenangkan

Siswa lebih suka dengan guru yang menyenangkan daripada guru yang menyeramkan. Pembelajaran yang terlalu tegang juga tidak akan menyenangkan, tapi terlalu banyak humor juga tidak akan efektif.

1. Suka melakukan eksperimen

Guru kreatif gemar melakukan eksperimen atau uji coba, entah itu uji coba metode pembelajaran atau uji coba yang lainnya. Tujuan melakukan uji coba untuk meningkatkan kemampuannya menjadi seorang guru. Apabila percobaan berhasil akan diteruskan kalau tidak akan dievaluasi dan dijadikan bahan pembelajaran untuk mencapai sesuatu yang lebih baik.

1. Cekatan

Guru kreatif bekerja dengan cekatan agar dapat menangani berbagai masalah dengan cepat dan baik. Guru cekatan biasanya juga ringan tangan dan akan membantu siapa saja yang membutuhkan pertolongan.

Menurut S. C. Utami Munandar (1992: 34)

Adapun beberapa ciri tentang kreativitas antara lain:

1. Dorongan ingin tahu besar
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Mempunyai rasa keindahan
6. Menonjol dalam salah satu bidang seni
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
8. Rasa humor tinggi
9. Daya imajinasi kuat
10. Keaslian (orisinalitas) tinggi, Nampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinil yang jarang diperlihatkan orang lain.
11. Dapat bekerja sendiri
12. Senang mencoba hal-hal baru
13. Kemampuan mengembangkan atau memperinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Menurut Widiasworo Erwin (2014: 72)

Guru yang kreatif biasanya memiliki sifat-sifat berikut:

1. Punya rasa ingin tahu yang kuat
2. Menganggap suatu permasalahan sebagai tantangan sehingga akan selalu asyik memikirkan dan mencari solusi.
3. Selalu merasa tidak puas dengan hal-hal yang ada sehingga selalu mencoba untuk mencari dan menemukan hal-hal baru yang dapat membuat sesuatu menjadi lebih baik.
4. Optimis dan tidak pernah patah semangat dan tidak mudah menyerah bila sesuatu belum tercapai sesuai dengan keinginan.
5. Selalu memikirkan dan mempertimbangkan segala sesuatu sebelum menilai dan memberi keputusan.
6. Menganggap kesulitan sebagai suatu hal yang dapat meningkatkan kemampuan
7. Fleksibel dalam berpikir dan bersikap, tidak kaku sehingga dapat mencari celah-celah baru yang dapat digunakan.

Sedangkan menurut Hamdani, (2002: 4)

Adapun ciri-ciri kreativitas ada (3) macam yaitu :

1. Kefasihan, yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka *(open ended)* dengan beberapa alternatif jawaban yang benar;
2. Fleksibilitas, yaitu kemampuan siswa menyelesaikan masalah terbuka *(open ended)* dengan beberapa cara;
3. Kebaruan, yaitu kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka *(open ended )* dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan siswa pada tahap perkembangan mereka atau tingkat pengetahuannya.

Jadi dapat disimpulkan ciri-ciri kreativitas tersebut merupakan ciri-ciri yang berhubungan yang kemampuan berpikir seseorang, semakin kreatif seseorang semakin banyak ide baru yang muncul dalam pemikirannya. Selain seseorang yang kreatif akan berpenampilan berbeda dengan yang lain dan ia akan mudah memahami seseorang yang ia hadapi dan akan tegas dalam setiap keputusan yang ia ambil sehingga ia mudah bergaul karena sosoknya yang menyenangkan untuk orang-orang sekitarnya, ia juga suka melakukan eksperimen karena rasa ingin tahu yang besar dan cekatan. Ciri-ciri lain yang berkaitan dengan perkembangan efektif seseorang sama pentingnya agar bakat kreatif seseorang dapat terwujud.

1. **Manfaat Kreativitas**

Kreativitas sangat penting dalam hidup, maka dari itu kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri peserta didik. Utami Munandar (2004: 43) mengemukakan alasan pentingnya kreativitas antara lain:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih-lebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna yaitu para seniman, ilmuwan dan para inventor, ternyata faktor kepuasan ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.
4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitaas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat seseorang memiliki kreativitas maka dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok dan berfungsi sepenuhnya, memiliki kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah dengan berpikir kreatif, menciptakan sesuatu yang bermakna seperti penemuan-penemuan baru dalam pemikiran, perilaku kreatifnya.

1. **Jenis Kreativitas Guru**

Kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kelas memiliki variasi kreativitas dalam mengajar. Menurut J. J Hasibuan, Moedjono (1999: 54)

1. Variasi dalam mengajar

Faktor kebosanan yang disebabkan oleh adanya penyajian kegiatan belajar yang kurang variasi akan mengakibatkan perhatian, motivasi, dan minat siswa terhadap pelajaran, guru dan sekolah menurun. Untuk itu diperlukan adanya keanekaragaman dalam penyajian kegiatan belajar.

Untuk mengatasi kebosanan tersebut guru dalam pembelajaran di dalam kelas perlu menggunakan variasi dalam mengajar. Penggunaan variasi bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan serta secara aktif.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000: 124) ada beberapa variasi dalam proses belajar mengajar yaitu variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran, variasi dalam interaksi antara guru dengan siswa.

Seorang guru harus tahu bagaimana berhubungan yang baik dengan siswanya, sehingga siswa dapat merasa senang dengan guru tersebut dan juga pelajaran yang disampaikannya.

1. **Faktor-faktor yang Mendorong Kreativitas Siswa**

Pada mulanya kreativitas di pandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, dikemukakan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan.

Menurut Amabile (1989) dalam Utami Munandar (2004: 113-114) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa:

1. Sikap orang tua terhadap kreativitas anak. Sudah lebih dari tiga puluh tahun pakar psikologis mengemukakan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan kreativitas anak jika kita menggabung hasil penelitian dilapangan dengan teori-teori penelitian laboratorium mengenai kreativitas dengan tes psikologis kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka.

Ada beberapa faktor yang menentukan kreativitas anak ialah :

1. Kebebasan

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak otoriter, tidak selalu mau mengawasi dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak.

1. Aspek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka dan mengharagai keunikan anak

1. Kedekatan emosional

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan dan terpisah.

1. Prestasi

Prestasi bukanlah angka. Orang tua anak yang kreatif menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dalam menghasilkan karya-karya yang baik.

1. Menghargai Kreativitas

Anak yang kreatif memperoleh dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

1. Strategi mengajar guru

Dalam kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas. Strategi tersebut meliputi:

1. Penilaian  
   Penilaian guru terhadap pekerjaan murid dapat dilakukan dengan cara :
2. Memberi umpan balik berarti daripada evaluasi yang abstrak dan tidak jelas
3. Melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka sendiri dan belajar dari kesalahan mereka
4. Penekanan terhadap “apa yang telah kamu pelajari” dan bukan pada “bagaimana melakukannya”.
5. Hadiah

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah kesempatan menampilkan dan mempresentasekan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan.

1. Pilihan

Sedapat mungkin berilah kesempatan kepada anak memilih apa yang nyaman bagi dia selama hal itu sesuai dengan ketentuan yang ada. Jika guru membatasi pilihan siswa, maka guru dapat menghambat kreativitas siswa tersebut.

Jadi, faktor yang mempengaruhi dalam kreativitas belajar siswa adalah sikap orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak dan tidak terlalu membatasi kegiatan anak, percaya akan kemampuan anak dan menghargai keunikan anak, menghargai prestasi anak memperoleh dorongan untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

1. **Langkah-langkah Guru untuk Menjadi Kreatif**

Guru dituntut peka dalam permasalahan yang sedang dialami siswanya dalam proses pembelajaran. Bila siswa bermasalah dalam hal motivasi, sudah seharusnya guru menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa.

Menurut Widiasworo Erwin (2014: 60)

Berikut ini beberapa langkah yang dapat ditempuh sebagai seorang guru untuk menjadi kreatif:

1. Amati situasi dan permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hubungan ide-ide berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki dengan permasalahan yang dihadapi.
3. Tampilkan beberapa alternatif pembelajaran yang dapat memberikan solusi dari permasalahan.
4. Manfaatkan segala potensi dengan menggali kekuatan emosi dan mental.
5. Usahakan fleksibel dalam berpikir maupun bertindak.
6. Hargailah waktu dengan memanfaatkannya untuk menciptakan ide-ide dan gagasan baru.
7. Anggaplah permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran sebagai suatu tantangan untuk ditaklukkan.
8. Bila alternatif pembelajaran yang diterapkan belum mampu memberikan solusi yang tepat, jangan patah semangat. Carilah terus alternatif-alternatif baru yang mungkin dapat diberikan.

Jadi langkah-langkah guru untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara guru harus mengamati permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung, menghubungkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran, guru menampilkan alternatif pembelajaran yang dapat memberikan solusi dari permasalahan, memanfaatkan potensi dengan menggali emosi dan mental dan usahakan fleksibel dalam berpikir dan bertindak, memnfaatkan waktu dengan menciptkan ide dan gagasan baru, beranggapan permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran, bila belum mamapu memberikan solusi maka cari alternatif baru yang mungkin diberikan.

1. **Rasa Percaya Diri**
2. **Pengertian Rasa Percaya Diri**

Rasa percaya diri adalah satu diantara aspek-aspek kepribadian yang penting dalam kehidupan manusia. Alferd Adler mencurahkan dirinya pada penyelidikan rasa rendah diri. Ia mengatakan bahwa kebutuhan yang paling penting adalah kebutuhan akan rasa percaya diri dan rasa superioritas.

Menurut Carl Rogers dalam Sumadi Suryabrata (2005: 248),

Sebelum mengetahui arti dari rasa percaya diri, kita harus mengawali dari istilah *self* yang dalam psikologi mempunyai dua arti, yaitu sikap dan perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri dan suatu keseluruhan proses psikologi yang menguasai tingkah laku dan penyesuaian diri.

Menurut Goleman dkk (2004: 44-47)

Kepercayaan diri berawal dari tekad pada diri sendiri, untuk melakukan segala yang diinginkan dan dibutuhkan dalam hidup. Selain itu, individu yang percaya diri tetap optimis, terus maju meski mendapatkan kesulitan karena individu-individu tersebut memiliki kepekaan yang sehat atas harga diri dan kemampuan diri.

Menurut Hakim (2005: 6) Kepercayaan diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya mampu mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya.

Jadi, kepercayaan diri yang dimaksud dalam peneletian ini adalah pada siswa sekolah dasar masuk kategori masa kanak-kanak akhir. Maka percaya diri adalah sikap positif dan perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri, untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan atau situasi yang dihadapinya.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri**

Dalam diri seseorang, rasa percaya yang dimilikinya berbeda-beda tingkatannya, ada seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang sangat tinggi dan ada juga yang memiliki rasa percaya diri yang rendah.

Menurut Rachmahana (2002: 134) faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah kepribadian, motivasi dan kecemasan, yang masuk dalam faktor internal, sedangkan faktor eksternalnya adalah pola asuh orang tua.

Maka kepercayaan diri yang dimaksud adalah dengan kepercayaan diri pada anak adalah kemampuan seseorang anak dalam melihat sisi terang kehidupan dan memelihara sikap positif sekalipun ketika berada dalam kesulitan.

Menurut Grenvile Kleiser dalam Sumantri (1982:109) mendapatkan bagaimana kita bisa menanam dan menumbuhkan kepercayaan diri kita, yakni sebagai berikut:

1. Percayalah akan kemampuan yang dimiliki
2. Percayalah kepada keberhasilan dimasa depan
3. Bergaullah kepada orang-orang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi
4. Percayalah bahwa kebodohan bisa dilengkapkan oleh rasa percaya diri.

Bahwasannya rasa percaya diri membuat seseorang berani memandang sesamanya dengan pandangan yang jernih dan jujur, karena dengan rasa percaya diri menimbulkan kesan baik kepada orang lain.

Menurut Maslow dalam Julian Short (2006: 208)

Setiap manusia memiliki 2 kebutuhan akan penghargaan, yakni harga diri dan penghargaan orang lain. Harga diri mencakup kebutuhan kepercayaan diri, perasaan edukatif, kemandirian dan kebebasan pribadi. Adapun penghargaan orang lain meliputi prestise, kedudukan dan nama baik seseorang dengan harga diri yang baik akan lebih percaya diri, lebih mampu dan produktif.

Menurut Muhibin Syah (2004: 132) indikator dalam instrument percaya diri yaitu:

1. Memiliki keyakinan pada kemampuan sendiri.
2. Optimis, mandiri, memiliki sikap tenang.
3. Berpikir positif, berani mencoba, tidak takut gagal
4. Mencintai dan menghargai diri sendiri
5. Suka berkomunikasi dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri pada siswa meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi fisik, ciri kepribadian, motivasi, kecemasan. Faktor eksternal adalah pola pengasuhan orang tua dan cara pembelajaran di dalam kelas oleh guru.

1. **Ciri-ciri Rasa Percaya Diri**

Ada beberapa ciri seseorang memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Maka akan kita bahas dari beberapa kutipan dibawah ini.

Menurut De Angelis (2003: 61-64) ciri-ciri orang percaya diri adalah:

1. Keyakinan atas kemampuan sendiri untuk melakukan sesuatu
2. Keyakinan atas kemampuan untuk menindaklanjuti prakarsa, sendiri secara konsekuen
3. Keyakinan atas kemampuan pribadi dalam menanggulangi kendala
4. Keyakinan atas kemampuan diri untuk memperoleh bantuan.

Menurut Hakim (2005: 5-6) ciri-ciri orang yang percaya diri adalah:

1. Selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
2. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai
3. Mampu menetralisir ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi
4. Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi
5. Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilanya
6. Memiliki kecerdasan yang cukup
7. Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup
8. Memiliki keahlian atau ketrampilan lain yang menunjang kehidupannya
9. Memiliki kemampuan bersosialisasi
10. Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan dalam menghadapi berbagai cobaan hidup
11. Selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari rasa percaya diri tersebut adalah harga diri, bertanggung jawab, mandiri, tidak ragu-ragu, dan memiliki rasa aman.

1. **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.

Diungkapkan 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.

Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pemprosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang terdiri atas:

1. Informasi verbal adalah hasil pembelajaran yang berupa informasi yang dinyatakan dalam bentuk verbal (kata-kata atau kalimat) baik secara tertulis ataupun lisan.
2. Kecakapan intelektual adalah kecakapan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan dengan menggunakan simbol-simbol. Kecakapan intelektual ini mencakup kecakapan dalam membedakan, konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum-hukum.
3. Strategi kognitif adalah kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dalam mengelola keseluruhan aktivitasnya. Dalam proses pembelajaran, strategi kognitif ini kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif.
4. Sikap adalah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih berbagai tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap dapat dirtikan sebagai keadaan didalam diri individu yang akan member arah kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau rangsangan.

Jadi, dapat disimpulkan 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.

Menurut Gagne dalam Sudjana Nana (2013: 22) membagi lima kategori hasil belajar yakni:

1. Informasi verbal
2. Keterampilan intelektual
3. Strategi kognitif
4. Sikap, dan
5. Keterampilan motorik.

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 Sudjana Nana (2013: 61)

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal;

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
2. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
3. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
4. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Maka berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

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 dengan hasil 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.

Jadi 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 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, (2013: 176). Tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana bahan yang dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Adapun evaluai hasil belajar menurut Arikunto (2008: 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 (2008:35) 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 *(Analysis),* 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 lancar, karena sudah dilatih sebelumnya.
5. Gerakan kompleks *(Complexs Response),* mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan.
6. Kreativitas *(Creativity),* mencakup kemampuan untuk melahirkan pola gerak-gerik yang baru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ranah tingkah laku dalam hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang dapat di lihat dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi siswa yang meningkat. Kemampuan afektif di lihat dari kemampuan menerima, sambutan, penghargaan, dan pengorganisasian siswa juga meningkat. Kemampuan psikomotor di lihat dari kemampuan persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, kreativitas siswa dapat meningkat maka hasil belajar siswa dikatakan berhasil.

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

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang perlu guru amati.

Menurut Slameto (2007: 54) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor Intern, meliputi :
2. Faktor jasmaniah 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, meliputi :
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.

Dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern meliputi faktor jasmaniah dari kesehatan siswa, faktor psikologis, faktor kelelahan secara jasmani dan rohani. Faktor ektern meliputi faktor keluarga yang mendidik, faktor sekolah dalam metode mengajar, faktor masyarakat dari kegiatan siswa dalam masyarakat dan bergaul.

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

Pembelajaran yang kreatif akan menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga menciptkan pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif di dalam kelas.

Guru dapat menggabungkan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema maka menurut Depdiknas (2006: 5)

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model terpadu. Istilah pembelajarantematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Rusman (2012: 254)

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Ihat, dkk dalam Diding Nurdin (2010: 303) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Rusman (2012: 254)

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.

Dikatakan bermakna pada pengertian diatas karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran ejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dengan suatu tema pembelajaran dengan tujuan guru menciptakan pembelajaran yang kreatif sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

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

Pembelajaran tematik yang diterapkan di dalam kelas mempunyai beberapa jenis, tujuan dari pembelajaran tematik itu untuk membantu guru agar kreatif dalam mengemas pembelajaran dan menarik siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Jenis-jenis pembelajaran terpadu atau tematik terdapat 10 macam menurut Robin Fogarti, 1991 dalam Diding Nurdin (2012: 300) mengelompokan desain kurikulum dan pembelajaran ini atas 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 satu 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 bersama 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 studi, atau tema pembelajaran merangkum materi dari berbagai bidang studi. Desain ini disebut juga sebagai pembelajaran interdisiplin atau pembelajaran lintas bidang studi *(croos-disiplinary)*.

1. Desain Menyatu atau *Immersed*

Desain dan pelaksanaan pembelajaran bersatu dengan diri siswa. Bidang studi, tema atau bahan pembelajaran dipilih oleh siswa sendiri yang paling mereka senangi dan dibutuhkan. 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, menghimpun, dan menyeleksi pengetahuan yang dibutuhkan.

Jadi pembelajaran tematik pada dasarnya saling mengaitkan materi pelajaran antar mata pelajaran ke dalam satu tema tertentu. Saling menghubungkan materi pelajaran agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Guru hanya mengemas mata pelajaran yang akan disampaikan di kelas ke dalam sebuah tema tertentu.

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. Fokus 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 suatu proses 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, karakteristik pada model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diberikan akan berpusat pada siswa, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu terlihat dan menyajikan konsep dalam tiap mata pelajarannya, sehingga bersifat fleksibel dalam penyampaiannya maka hasil belajar siswa sesusai dengan minat dan kebutuhan siswa dan menciptkan suasana belajar yang menyenangkan.

1. **Kelebihan Model Pembelajaran Tematik**

Pada pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan yang perlu diketahui oleh guru. Menurut Rusman (2012: 257) 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.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan keterampilan siswa, pembelajaran akan berpusat pada siswa sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

1. **Materi Pembelajaran Sub Tema 1 Indahnya Keberagaman Budaya Bangsaku**
2. **Kompetensi Inti Kelas IV**

**Tabel 2.2**

**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**   **Bahasa Indonesia**   * 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   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   3. Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap penggunaan alat teknologi modern dan tradisional, proses pembuatannya melalui pemanfaatan bahasa Indonesia   4. Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya alam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia   Subtema 1  **Keberagaman**  **Budaya**  **Bangsaku**  **PPKn**   * 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   2. Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar   3. 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   4. Menunjukkan perilaku bersatu sebagai wujud keyakinan bahwa tempat tinggal dan lingkungannya sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)   **Matematika**   * 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya   2. Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar   3. Memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar   **IPA**   * 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. 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   3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas seharihari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok   **IPS**   * 1. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya   2. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya   **PJOK**   * 1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai   2. Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta   3. Menunjukkan disiplin, kerja sama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, sportif dan tanggung jawab, menghargai perbedaan   4. Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan   **Bagan 2.2**  **Pemetaan Kompetensi Dasar KI 1 dan KI 2** |

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

**Matematika**

* 1. Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda
  2. Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

**PJOK**

* 1. Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh
  2. 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

**IPS**

* 1. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
  2. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

**SBdP**

* 1. Mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan
  2. Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
  3. Mengenal tari-tari daerah dan keunikan geraknya
  4. Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar
  5. Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada
  6. Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak

Subtema 1

**Keberagaman**

**Budaya**

**Bangsaku**

**PPKn**

* 1. Memahami makna dan keterkaiatan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh
  2. Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat
  3. Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
  4. Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh
  5. Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat
  6. 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

**IPA**

* 1. Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran
  2. Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

**Bahasa Indonesia**

* 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
  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. 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. 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
  5. 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
  6. 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

**Bagan 2.3**

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

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran**

**Tabel 2.3**

**Ruang Lingkup Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pembelajaran** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Kompetensi yang Dikembangkan** |
| 1 | * + - 1. Mengenal keberagaman budaya Indonesia       2. Memahami keberagaman budaya       3. Berekspresi dengan lagu | Sikap:   1. Percaya diri dan rasa ingin tahu   Pengetahuan:  Keberagaman budaya dan lagu nasional  Keterampilan:   * + - 1. Berkomunikasi dan mencari informasi |
| 2 | Bereksplorasi tentang sudut dengan rumah adat  Memahami keberagaman budaya rumah adat  Memahami keberagaman tarian tradisional | Sikap:   * + - 1. Toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti   Pengetahuan:  Keberagaman budaya rumah adat, tarian tradisional, dan sudut  Keterampilan:   1. Mengukur dan mencari informasi |
| 3 | 1. Memainkan permainan tradisional 2. Mengamalkan sila Pancasila 3. Menulis pengalaman berinteraksi dengan orang lain 4. Membuat poster tentang keberagaman | Sikap:   1. Toleransi, tekun, dan teliti   Pengetahuan:   1. Permainan tradisional, poster, sila Pancasila, dan keberagaman   Keterampilan:   1. Membuat poster dan mencari informasi |
| 4 | 1. Memainkan permainan tradisional 2. Mengamalkan sila Pancasila 3. Menulis pengalaman berinteraksi dengan orang lain 4. Membuat poster tentang keberagaman | Sikap:   1. Toleransi, percaya diri, dan rasa ingin tahu   Pengetahuan:   1. Musik tradisional, sumber bunyi, dan nilai-nilai Pancasila   Keterampilan:   1. Mencari informasi, kerja ilmiah, dan menulis |
| 5 | 1. Bereksplorasi tentang media perambatan bunyi 2. Menulis laporan 3. Berkreasi membuat rumah adat impian | Sikap:   1. Rasa ingin tahu, teliti dan kerja sama   Pengetahuan:   1. Media perambatan bunyi, teks instruksi, sudut, dan laporan   Keterampilan:   1. Kerja ilmiah, mengukur besar sudut, menulis, membuat rumah adat |
| 6 | 1. Bereksplorasi dengan segi banyak 2. Menganalisis teks cerita | Sikap:   1. Toleransi dan teliti   Pengetahuan:   1. Segi banyak, teks cerita, kata baku dan tidak baku   Keterampilan:   1. Menghitung, mencari informasi, dan membaca Peta |

|  |
| --- |
| 1. **Pemetaan Indikator Pembelajaran**   **Pembelajaran 1**  **SBdP**  **Kompetensi Dasar:**   * 1. Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan   2. Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada   **Indikator:**   * Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia“ dengan tinggi rendah nada yang sesuai   **Bahasa Indonesia**  **Kompetensi Dasar:**   * 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   2. 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   **PPKn**  **Kompetensi Dasar:**   * 1. Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat   2. Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.   3. 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   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   Pembelajaran1  **Keberagaman**  **Budaya**  **Bangsaku**  **IPS**  **Kompetensi Dasar:**   * 1. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi   2. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi   **Indikator:**   * Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan   **Bagan 2.4**  **Pemetaan Indikator Pembelajaran 1** |

1. **Pemetaan Indikator Pembelajaran**

**Pembelajaran 2**

Pembelajaran 2

**Keberagaman**

**Budaya**

**Bangsaku**

**Matematika**

**Kompetensi Dasar:**

* 1. Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda
  2. 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

**Bahasa Indonesia**

**Kompetensi Dasar:**

* 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
  2. 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:**

* 1. Mengenal tari-tari daerah dan keunikan geraknya
  2. 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)

**Bagan 2.5**

**Pemetaan Indikator Pembelajaran 2**

|  |
| --- |
| 1. **Pemetaan Indikator Pembelajaran**   Pembelajaran 3 **Keberagaman**  **Budaya**  **Bangsaku**  **PJOK**  **Kompetensi Dasar:**   * 1. Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh   2. 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   **IPS**  **Kompetensi Dasar:**   * 1. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.   2. 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**  **PPKn**  **Kompetensi Dasar:**   * 1. Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.   2. Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.   3. 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   **Bagan 2.6**  **Pemetaan Indikator Pembelajaran 3** |

1. **Penyusunan RPP**

**Definisi RPP**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dengan kata lain RPP digunakan guru sebagai skenario pembelajaran di dalam kelas.

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 No. 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).

Maka dapat disimpulkan RPP adalah rencana pembelajaran yang digunakan guru saat akan tatap muka dengan siswa dalam untuksatu pertemuan atau lebih yang dikembangkan secara rinci mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar mengajar dalam tercapainya Kompetensi Dasar.

* 1. **Prinsip RPP**

Menurut Kemdikbud (2014: 112) Berbagai prinsip dalam penyusunan RPP adalah sebagai berikut:

1. RPP disusun guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.
2. RPP dikembangkan guru dengan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi di satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan emosi, maupun gaya belajar.
3. RPP mendorong partisipasi aktif siswa.
4. RPP sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 untuk menghasilkan siswa 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, menulis, dan berhitung.
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, remidi, dan umpan balik.
8. 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 mata pelajaran 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
   1. **Langkah Penyusunan RPP**

Menurut Kemdikbud (2014: 113) Adapun langkah-langkah penyusunan RPP yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu:

1. **Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;**
2. **Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;**
3. **Kelas/semester;**
4. **Materi pokok;**
5. **Alokasi waktu**

Ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai

1. **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

1. **Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi** 
   1. Kompetensi Dasar; merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
   2. Indikator pencapaian merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
   3. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, satuan pendidikan, dan potensi daerah. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.
2. **Tujuan pembelajaran** 
   1. Dirumuskan berdasarkan KD dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
   2. Dapat diorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan untuk setiap pertemuan.
   3. Mengacu pada indikator dan mengandung aspek: *audience* (peserta didik) dan *behavior* (aspek kemampuan), *condition* (kondisi), dan *degree*
3. **Materi pembelajaran**

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.

1. **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.

1. **Media, alat, dan sumber pembelajaran**
   1. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.
   2. Alat pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran; yaitu alat bantu pembelajaran yang memudahkan memberikan pengertian kepada siswa.
   3. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan.
2. **Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran** 
   1. Pertemuan pertama, berisi pendahuluan; kegiatan Inti, dan penutup.
   2. Pertemuan kedua, berisi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
3. **Penilaian** 
   1. Berisi jenis/teknik penilaian.
   2. Bentuk instrumen.
   3. Pedoman perskoran.

**RPP sesuai kejadian PTK terlampir.**

1. **HASIL PENELITIAN TERDAHULU YANG SESUAI DENGAN PENELITIAN**
2. **Penelitian Skripsi Linda Rachmawati, Tahun 2011**

Linda Rachmawati adalah mahasiswa Universitas Negeri Malang, dengan judul skripsi ”Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek” di teliti pada tahun 2011. Permasalahan yang ditemukan penulis adalah penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran IPA beserta implementasi penerapan model problem Based Learnig pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. PBL merupakan suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi dilakukan oleh peneliti pada kelas V SDN Pringapus 2 Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek, pada waktu pembelajaran IPA aktivitas didominasi oleh guru, siswa masih ramai sendiri, guru kurang mengarahkan siswa dalam kelompok. Akibatnya hasil belajar siswa pada materi pesawat sederhana masih rendah. Diperoleh data rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 49,24 dengan ketuntasan kelas hanya mencapai 24,24 %, sedangkan SKBM (Standart Ketuntasan Belajar Minimal) yang ditentukan adalah. Agar dapat meningkatkan pembelajaran IPA perlu diadakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran PBL.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan (1) penerapan model PBL untuk meningkatkan pembelajaran IPA, (2) aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model PBL, (3) hasil belajar siswa setelah diterapkan model PBL.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Jenis Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model kolaboratif partisipatoris. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu lembar observasi penyusunan RPP, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran model PBL, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes, dan lembar catatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Pringapus 2 dapat dilaksanakan sesuai harapan peneliti. Hal ini ditunjukkan dengan adanya skor keberhasilan guru dalam penerapan model PBL, pada siklus I yaitu 76,65 dan meningkat pada siklus II menjadi 93,3. Aktivitas siswa meningkat, siklus I diperoleh 58,6 dan pada siklus II menjadi 71,4. Hasil belajar juga meningkat dari rata-rata 63,4 pada siklus I menjadi rata-rata 80,94.

Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di SDN Pringapus 2. Hasil penelitian ini memiliki saran agar model PBL dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam penilaian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA di SD.

1. **Penelitian Skripsi Pipit Mau Ria, Tahun 2011**

Pipit Mau Ria adalah mahasiswa S1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang, dengan judul skripsi “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Plintahan II Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan” diteliti pada tahun 2011. Berdasarkan observasi awal di SDN Plintahan II Pandaan, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V masih relatif rendah. Guru cenderumg menggunakan metode ceramah. Metode-metode ini membentuk siswa menjadi pasif dan kurang kreatif sehingga perlu adanya model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif. Selain itu guru tidak pernah memberikan pertanyaan ataupun permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk lebih dapat mengaktifkan siswa dan melatih siswa dalam pemecahan masalah salah satunya adalah model pembelajaran Problem Based Learning.

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Plintahan II Pandaan dengan Kompetensi Dasar (KD) Mendeskripsikan hubungan antara gaya, gerak, dan energi melaui percobaan (gaya gravitasi, gaya gesek, gaya magnet). Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan pembelajaran model Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas V, 2) mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran model Problem Based Learnig, 3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran model Problem Based Learning.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model Problem Based Learning dapat meningkatkan: 1) aktivitas siswa dari pra tindakan ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan ke arah baik (B), yaitu pada tingkat K dari siklus I (9,35%) menjadi (0%) ke siklus II. Tingkat C dari siklus I (22,9%) menjadi (6,25%) ke siklus II, dan tingkat B mengalami kenaikan sebesar 27% yaitu dari siklus I (66,7%) menjadi (93,7%) ke siklus II, dan 2) Ketuntasan belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 29,1%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 8,4%, dan dari siklus II ke postest tidak mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Jika dibandingkan antara pretest dengan postes, terjadi peningkatan sebesar 37,5%.

Dari kegiatan pra tindakan, siklus I, dan ke siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran model PBL dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun saran untuk perbaikan pembelajaran ini yaitu diharapkan guru lebih memotivasi siswa dalam kegiatan kelompok. Bagi para guru yang akan menggunakan model ini hendaknya perencanaan awal disiapkan secara matang seperti RPP, LKS, soal evaluasi, media, pengaturan kelas, dan lain-lain yang perlu disiapkan.

1. **KERANGKA BERPIKIR**

Kebijakan penggunaan kurikulum 2013 pada sekolah-sekolah di Indonesia menuntut guru untuk kreatif dalam menyampaikan sebuah pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan kenyataan di lapangan guru masih belum menerapkan sepenuhnya kurikulum tersebut pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Kurangnya pemahaman guru akan penerapan kurikulum baru tersebut menjadi faktor utama guru kurang maksimal mengaplikasikannya.

Siswa yang kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, menjadi tugas guru bagaimana membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Guru harus kreatif dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswanya pun dapat menjadi kreatif dan meningkatkan rasa percaya diri pada siswa.

Untuk membuat siswa kreatif, meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar pada siswa maka guru yang kreatif pada penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

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.

Jadi penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pembelajaran yang menuntut siswa agar aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk memahami materi yang sedang disampaikan guru, siswa diminta memecahkan sebuah masalah sendiri. Maka lingkungan sekitar sangat berperan dalam memecahakan masalah yang dihadapi siswa.

Nana Syaodih (2005:104) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan yang sebelumnya. Jadi hal baru itu sesuatu yang sifatnya inovatif.

Utami Munandar dalam Nana Syaodih (2005:104) memberikan rumusan tentang kreativitas sebagai berikut:

Kreativitas adalah kemampuan: a) untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatgunaan dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Menurut Carl Rogers dalam Sumadi Suryabrata (2005: 248),

Sebelum mengetahui arti dari rasa percaya diri, kita harus mengawali dari istilah *self* yang dalam psikologi mempunyai dua arti, yaitu sikap dan perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri dan suatu keseluruhan proses psikologi yang menguasai tingkah laku dan penyesuaian diri.

Di era globalisasi ini dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya, kreativitas merupakan jalan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi serta untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Dalam mengembangkan kreativitas terutama pada proses belajar mengajar di sekolah, siswa perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif yaitu dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Linda Rachmawati tahun 2011 dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di SDN Pringapus 2. Hasil penelitian ini memiliki saran agar model PBL dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam penilaian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA di SD.

Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Pipit Mau Ria tahun 2011 dapat disimpulkan bahwapenggunaan pembelajaran model PBL dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun saran untuk perbaikan pembelajaran ini yaitu diharapkan guru lebih memotivasi siswa dalam kegiatan kelompok. Bagi para guru yang akan menggunakan model ini hendaknya perencanaan awal disiapkan secara matang seperti RPP, LKS, soal evaluasi, media, pengaturan kelas, dan lain-lain yang perlu disiapkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti ingin mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* untuk kelas IV. Kondisi awal guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran. Kondisi siswa sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri 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 kreativitas, rasa percaya diri dan hasil belajar siswa. Siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran sehingga rasa percaya diri 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 kreativitas, rasa percaya diri dan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 06 Cijerah Kota Bandung pada Sub tema keberagaman budaya bangsaku meningkat.

|  |
| --- |
| **Guru**  Guru menggunakan metode tradisional yaitu metode cermah dalam menyampaikan pembelajaran  **Siswa (objek yang diteliti)**  Masih rendahnya kreativitas dan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran tematik    **Siklus III**  Berdasarkan dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan guru.  **Siklus II**  Mencoba kembali dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan guru.  **Siklus I**  Penyusaian proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa secara berkelompok memperhatikan pembelajaran yang diberikan.  Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan Kreativitas, Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar. Siswa saling bekerjasama dan bertangung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi  Diduga melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan Kreativitas, Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar siswa kelas IV SD Negeri Cijerah 06 Pada Sub Tema Kebersamaan Budaya Bangsaku  **Bagan 2.7**  **Kerangka Berpikir** |

**D. HIPOTESIS PENELITIAN**

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

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini secara umum adalah “jika dalam pembelajaran tematik pada sub tema keberagaman budaya bangsaku dilakukan dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) maka kreativitas, rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Cijerah 06 Kota Bandung akan meningkat”.

Sedangkan hipotesis penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sesuai permendikbud No. 65 Tahun 2013 dengan model *Problem Based Learning*(PBL) maka kreativitas, rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Cijerah 06 Kota Bandung Pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku dapat meningkat.
2. Jika pembelajaran pada sub tema Keberagaman Budaya Bangsaku disusun dengan sintak model *Problem Based Learning*(PBL) di kelas IV SD Negeri Cijerah 06 Kota Bandung maka kreativitas, rasa percaya diri dan hasil belajar pada siswa dapat meningkat.
3. Jika pembelajaran tematik Pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning*(PBL) maka kreativitas siswa IV SD Negeri Cijerah 06 Kota Bandung dapat meningkat.
4. Jika pembelajaran tematik Pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL)maka rasa percaya diri siswa IV SD Negeri Cijerah 06 Kota Bandung dapat meningkat.
5. Jika pembelajaran tematik Pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning*(PBL)maka hasil belajar siswa IV SD Negeri Cijerah 06 Kota Bandung dapat meningkat.