**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Hakikat Belajar dan Pembelajaran**
3. Pengertian Belajar

Burton, dalam sebuah buku “*The Guidance of Learning Activities*” (dalam Aunurrahman, 2010 h.35) mengatakan bahwa pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

H.C. Witherington dalam buku “*Educational Psychology*” (dalam Aunurrahman, 2010 h.35), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.

Oemar Hamalik (2012, h.36) mengatakan:

“Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasul latihan, melainkan perubahan kelakuan.”

1. Ciri-ciri Belajar

Beberapa ciri umum kegiatan belajar menurut Wragg (dalam Aunurrahman, 2010 h.35) sebagai berikut:

1. Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh pembelajar sendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan tertentu, baik pada aspek-aspek jasmaniah maupun aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan semakin baik bilamana intensitas keaktifan jasmaniah maupun mental seseorang semakin tinggi.

1. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya

Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Adanya interaksi individu dengan lingkungan ini mendorong seseorang untuk lebih intensif meningkatkan keaktifan jasmaniah maupun mentalnya guna lebih mendalami sesuatu yang menjadi perhatian.

1. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku

Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan pada spek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama. Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berpikir siswa.

1. Masalah-masalah Internal Belajar
2. Ciri khas/karakteristik siswa

Persoalan internal pembelajaran berkaitan dengan kondisi kepribadian siswa, baik fisik maupun mental. Aspek-aspek fisik lebih mudah diamati dan dipahami dibandingkan dengan aspek mental atau emosional. Sementara dalam kenyataannya, persoalan-persoalan pembelajaran lebih banyak berkaitan dengan aspek mental atau emosional.

Masalah-masalah belajar yang berkenaan dengan aspek dimensi siswa sebelumbelajar pada umumnya berkenaan dengan minat, kecakapan dan pengalaman-pengalaman.

1. Sikap terhadap belajar

Sikap siswa dalam proses belajar merupakan bagian penting untuk diperhatikan karena aktivitas belajar siswa selanjutnya banyak ditentukan oleh sikap siswa ketika akan memulai kegiatan belajar. Sikap terhadap belajar juga nampak dari kesungguhan mengikuti pelajaran, atau sebaliknya bersikap acuh terhadap aktivitas belajar.

1. Motivasi belajar

Motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan nampak melalui kesungguhan untuk terlibat di dalam proses belajar, antara lain nampak melalui keaktifan bertanya, mengemukakan pendapat, menyimpulkan pelajaran, mencatat, membuat resume, mempraktekkan sesuatu, mengerjakan latihan-latihan dan evaluasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

1. Konsentrasi belajar

Konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sering kali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar. Hal ini disebabkan apa yang terlihat melalui aktivitas seseorang belum tentu sejalan dengan apa yang individu itu pikirkan.

1. Mengolah bahan ajar

Mengolah bahan belajar dapat diartikan sebagai proses berpikir seseorang untuk mengolah informasi-informasi yang diterima sehingga menjadi bermakna. Dalam kajian konstruktivisme mengolah bahan belajar atau mengolah informasi merupakan kemampuan penting agar seseorang dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri berdasarkan informasi yang telah ia dapatkan. Pada proses pembelajaran, makana yang dihasilkan dari proses pengolahan pesan merupakan hasil bentukan siswa sediri yang bersumber dari apa yang mereka dengar, lihat, rasakan dan alami.

1. Menggali hasil belajar

Suatu proses mengaktifkan kembali pesan-pesan yang telah tersimpan dinamakan menggali hasil belajar. Kesulitan di dalam proses menggali kembali pesan-pesan lama merupakan kendala di dalam proses pembelajaran karena siswa akan mengalami kesulitan untuk mengolah pesan-pesan baru yang memiliki keterkaitan dengan pesan-pesan lama yang telah diterima sebelumnya.

1. Rasa percaya diri

Rasa percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rasa percaya diri pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakuakn atau terlibat di dalam suatu aktivitas tertentu di aman pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkan.

1. Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan ciri dalam aktivitas belajar yang dilakukannya.

1. Faktor-faktor Eksternal Belajar

Keberhasilan belajar siswa di samping ditentukan oleh faktor-faktor internal juga turut dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Faktor eksternal adalah segala faktor yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa.

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor guru

Pengenalan terhadap siswa dalam interaksi belajar mengajar merupakan faktor yang sangat mendasar dan penting untuk dilakukan oleh setiap guru agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat menyentuh kepentingan siswa, minat mereka, kemampuan serta berbagai karakteristik lain yang terdapat pada siswa, dan pada akhirnya dapat mencapat tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pengenalan terhadap siswa mengandung arti bahwa guru harus dapat memahami dan menghargai keunikan cara belajar siswa dan kebutuhan-kebutuhan perkembangan mereka. Selain itu guru juga harus memiliki sejumlah keterampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakannya.

1. Lingkungan sosial

Sebagai makhluk sosial maka setiap siswa tidak mungkin melepaskan dirinya dari interaksi dengan lingkungan, terutama teman-teman sebaya di sekolah. Lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif terhadap siswa.

1. Kurikulum sekolah

Dalam rangkaian proses pembelajaran di sekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Seluruh aktivitas pembelajaran, mulai dari penyusunan rencana pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, menentukan pendekatan dan strategi/metode, memilih dan menentukan media pembelajaran, menentukan teknik evaluasi, semuanya harus berpedoman pada kurikulum.

1. Sarana dan prasarana

Prasarana dan sarana pembelajaran merupakan faktor yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah dan ruang kelas yang tertata dengan baik, ruang perpustakaan sekolah yang teratur, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, tersedianya buku-buku pelajaran, media/alat bantu belajar merupakan komponen-komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa.

Dari dimensi guru ketersediaan prasarana dan sarana pembelajaran akan memberikan kemudahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Di samping itu juga akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, karena guru dapat menggunakan alat-alat bantu pembelajaran dalam memperjelas materi pelajaran serta kelancaran kegiatan belajar lainnya.

Sedangkan dari dimensi siswa, ketersediaan prasarana dan sarana pembelajaran berdampak terhadap terciptanya iklim pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan informasi dan sumber belajar yang pada gilirannya dapat mendorong berkembangnya motivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

1. Hakikat Pembelajaran

Oemar Hamalik (2012: 57) mengatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, dan lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.”

Pembelajaran menurut Dimyati dan Mudjiyno (1999:297) dalam Syaiful Sagala (2013:62) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain insruksional, untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa. Guru harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna dan dapat terukur.

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2012, h.65), antara lain ialah sebagai berikut:

1. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
2. Kesalingtergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai sistem tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif.
4. **Pembelajaran IPS**
5. Pengertian Pendidkan IPS

Ilmu pengetahuan social adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan ekonomi. Puskur (Kasim: 2008:4). Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi.

Menurut Somantri dan Sapriya (2012:11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

1. Tujuan dan Fungsi Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD ,emurut Rudy Gunawan (2013:52) adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya di kelas masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang enjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, imu pengetahuan dan teknologi.
6. Pelajaran IPS dalam Struktur KTSP

IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi dan temuan-temuan penelitian dari synthetic science ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. (Welton dan Mallan, 1988:66-67 dalam Rudy Gunawan, 2013:50)

Tujuan pembelajaran IPS menurut Rudy Gunawan (2013:51) adalah sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Ruang lingkup Mata Pelajaran IPS menurut Rudy Gunawan (2013:51) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
5. **Model *Problem Based Learning***
6. Pengertian Model *Problem Based Learning*

E. Kosasih (2014: 88) mengatakan bahwa:

*“Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar yang sedang dipelajari siswa. Masalah yang dimaksud bersifat nyata atau sesuatu yang menjadi pertanyaan-pertanyaan pelik bagi siswa.”

Panen (2001: 85) dalam Rusmono (2012: 74) strategi pembelajaran dengan *problem based learning* (PBL), siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah.

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2014, h.75) mengatakan bahwa:

*“Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).”

Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2010, h.241) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.”

Dalam model pembelajaran *problem based learning*, belajar dan pembelajaran dioreientasikan kepada pemecahan berbagai masalah terutama yang terkait dengan aplikasi materi pelajaran di dalam kehidupan nyata. Selama siswa melakukan kegiatan memecahkan masalah, guru berperan sebagai tutor yang akan membantu mereka mendefinisikan apa yang mereka tidak tahu dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memahami dan atau memecahkan masalah. (Newbledan Cannon, 111 dalam Abdorrakhman Gintings, 2010: 210).

Dari pengertian di atas peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menggali rasa ingin tahu siswa untuk menemukan solusi dari masalah-masalah yang dihadapkan kepadanya.

1. Peran Guru dalam Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* akan berlangsung dengan baik apabila para siswa sudah memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap suatu fenomena. Siswa memiliki keleluasan untuk berpendapat tanpa terbebani oleh berbagai tekanan. Juga diliputi oleh suasana yang penuh dengan toleransi akan munculnya beragam tanggapan yang mungkin saling bertentangan.

Untuk menuju tahap seperti itu, para siswa terlebih dahulu perlu memiliki pengetahuan mendalam ataupun referensi yang banyak sehingga mereka bisa membedakan benar salahnya suatu konsep, peristiwa, keadaan, dan lainnya. Apabila anggapan adanya sesuatu yang salah, berarti siswa itu sudah menemukan suatu masalah dan hal itu perlu ditindaklanjuti dengan merumuskan pemecahannya.

Peran guru dalam hal ini adalah mendorong siswa untuk bersikap kritis, yakni dapat menilai benar salahnya, tepat tidaknya, dan baik buruknya sesuatu. Guru perlu menstimulus dan menantang para siswa untuk berpikir, memberi kebebasan untuk berpendapat, berinisiatif dan bertindak.

Menurut E. Kosasih (2014, h. 89) peran-peran lain yang dapat dilakukan guru ketika siswa melakoni PBL adalah sebagai berikut:

1. Memfasilitasi lingkungan belajar yang kondusif sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk memahami beragam informasi dan memperoleh data secara lengkap.
2. Menciptakan kebebasan dalam menuangkan pendapat-pendapatnya, termasuk di dalam menyatakan beragam informasi ataupun fakta dengan sumber-sumber yang jelas.
3. Membantu siswa dalam memperoleh akses informasi yang seluas-luasnya dari berbagai sumber, baik melalui media cetak maupun elektronik.
4. Selalu mendorong siswa untuk selalu tampil percaya diri dalam melakoni proses pembelajaran, bersikap kritis terhadap beragam informasi dan pendapat yangditerimanya.
5. Memberikan sikap antusiasme, kepedulian, dan tanggung jawab terhadap beragam masalah untuk terlibat di dalam usaha memecahkannya.
6. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Tujuan dari *problem based learning* menurut E. Kosasih (2014, h.89) bukan pada penguasaan pengetahuan siswa yang seluas-luasnya. Akan tetapi, dengan pengembangan model pembelajaran seperti itu siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta sekaligus mengembangkan kemampuan mereka secara aktif membangun pengetahuan sendiri.

Dengan penerapan model *problem based learning*, siswa menjadi terampil dalam memecahkan masalah, naik yang berkaitan dengan masalah akademik ataupun kehidupan mereka sehari-hari. Mereka pun diharapkan menjadi solusi dari beragam masalah yang mungkin dihadapi lingkungan dan masyarakatnya.

*Problem based learning* juga mendorong siswa untuk terbiasa berkolaborasi dngan temannya. Hal ini karena dalam pelaksanaan model tersebut mereka tidak lepas dari kegiatan sumbang saran antara siswa yang satu dengan yang lainnya, termasuk dalam rangkaian kegaiatan dalam usaha menemukan solusinya. Model *problem based learning* mendorong terbentuknya saling ketergantungan positif antar siswa. Hal itu terjadi karena di dalam prosesnya, pemecahan masalah memerlukan pandangan banyak pihak sehingga mendapatkan solusi yang terbaik dan disepakati bersama. Setiap siswa berperan aktif, memberikan sumbang sarannya, sesuai dengan pengalamannya masing-masing.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan, sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. (E. Kosasih, 2014:89)

1. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar
2. Permasalahan yang diangkat adalah yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan persfektif ganda.
4. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki sisiwa, 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 proses belajar mengajar.
7. Belajar adalah kolaboratif, kamunikatif dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dan sebuah perasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam Pembelajaran Berbasis Masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. Pembelajaran Berbasis Masalah melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Sedangkan karakteristik pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* sebagaimana dikemukakan oleh M. Amien (1979, h.7) dalam E. Kosasih (2014, h.90) adalah sebagai berikut:

1. Bertanya, tidak semata-mata menghafal.
2. Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengar.
3. Menemukan problema, tidak semata-mata belajar fakta-fakta.
4. Memberikan pemecahan, tidak semata-mata belajar untuk mendapatkan.
5. Menganalisis, tidak semata-mata mengamati.
6. Membuat sintesis, tidak semata-mata membuktikan.
7. Berpikir, tidak semata-mata bermimpi.
8. Menghasilkan, tidak semata-mata menggunakan.
9. Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan.
10. Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali.
11. Menerapkan, tidak semata-mata mengingat-ngingat.
12. Mengeksperimentasikan, tidak semata-mata membenarkan.
13. Mengkritik, tidak semata-mata menerima.
14. Merancang, tidak semata-mata beraksi.
15. Mengevaluasi dan menghubungkan, tidak semata-mata mengulangi.
16. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Problem Based Learning*

Menurut E. Kosasih (2014, h. 91) Secara umum model *problem based learning* hendaknya tetap berkenaan pada pendekatan pembelajaran saintifik, yakni diawali dengan langkah pengamatan terhadap teks ataupun fenomena tertentu dan diakhiri dengan mengkomunikasikan. Langkah-langkah tersebut kemudian diisi dengan strategi yang berlaku dalam PBL.

Sebelum memasuki langkah kegiatan inti, guru perlu merancang pembelajaran, mempertimbangkan dan menetapkan tujuan pembelajaran dan indikator-indikator pencapaian. Guru juga menetapkan ranah afektif, kognitif dan psikomotor yang dapat dikembangkan dan diperlihatkan oleh siswa selama pembelajaran itu berlangsung. Guru mengorganisasikan materi dan tugas-tugas yang dikerjakan siswa, baik secara individual maupun dalam kerja kelompok. Guru juga perlu merancang intrumen penilaian proses, terutama untuk ranah afektif dan psikomotornya. Adapun penilaian untuk ranah kognitif bisa ditempatkan pada bagian akhir pembelajaran.

Pada bagian awal pembelajaran, sebelum memasuki inti kegiatan PBL, siswa terlebih dahulu mengobservasi suatu fenomena yang ada di lingkungannya yang relevan pula dengan KD yang telah ditentukan. Kemudian siswa mengajukan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan terkait dengan fenomena yang mereka amati. Dalam hal ini tugas guru adalah menstimulus siswa untuk bisa berpikir kritis terhadap fenomena yang diamatinya. Guru mengajukan pertanyaan yang mendorong daya kritis para siswa, yakni menunjukkan kelemahan atau sisi negatif dari fenomena itu apabila dikaitkan dengan ketentuan-ketentuan baku. Hasil berpikir kritis para siswa akan terlihat dari kemamuan mereka untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Kemudian pertanyaan-pertanyaan itu dijadikan bahan pemecahan masalah dalam langkah-langkah pembelajaran berikutnya.

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

|  |  |
| --- | --- |
| **Langkah-langkah** | **Aktivitas Guru dan Siswa** |
| 1. Mengamati, mengorientasikan siswa terhadap masalah | Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap fenomena tertentu, terkait dengan KD yang akan dikembangkan. |
| 1. Menanya, memunculkan permasalahan | Guru mendorong siswa untuk merumuskan suatu masalah terkait dengan fenomena yang diamatinya. Masalah itu dirumuskan berupa pertanyaan yang bersifat problematis. |
| 1. Menalar, mengumpulkan data | Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi (data) dalam rangka menyelesaikan masalah, baik secara individu ataupun berkelompok, dengan membaca berbagai referensi , pengamatan lapangan, wawancara, dan sebagainya. |
| 1. Mengasosiasi, merumuskan jawaban | Guru meminta siswa untuk melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya. |
| 1. Mengkomunikasikan | Guru memfasilitasi siswa untuk mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan sebelumnya. Guru juga membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. |

**Langkah 1: Mengamati, mengorientasikan siswa terhadap masalah**

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan siswa. Kegiatan tersebut penting dilakukan. Kegiatan para siswa akan menjadi terarah. Mereka pun diharapkan menjadi benar pula dalam menjalaninya.

Perlu penyiapan informasi ataupun sumber-sumber bacaan yang berhubungan dengan KD yang akan mereka pelajari agar memiliki pengetahuan siap yang dibutuhkan ketika mereka diharuskan untuk mencari/merumuskan masalah. Keggiatan tersebut dapat berupa membaca buku, koran ataupun artikel, browsing internet, menyaksikan film, dan kegiatan-kegiatan sejenis.

Langkah berikutnya adalah memfokuskan pada pengamatan terhadap suatu fenomena, terkait dengan KD yang akan dipelajarinya. Objek pengamatan itu dapat berupa teks, tayangan peristiwa alam, budaya, dan sosial. Mungkin pula mereka diajak untuk mengamati kondisi lingkungan secraa langsung. Untuk itu, siswa perlu mendapat rambu-rambu tentang rumusan permasalahan yang dianggap penting dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

**Langkah 2: Menanya, merumuskan permasalahan**

Dalam langkah ini siswa didorong untuk menemukan masalah dari hal yang diamatinya itu. Misalnya, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa mengamati teks prosedur kompleks dengan KD penyuntingan. Dalam teks itu terdapat kata yang penulisannya huruf kecil dan biasanya kata itu ditulis dalam bentuk huruf kapital: ambon, sumedang. Dari kassus tersebut diharapkan muncul pertanyaan, “mengapa kata ambon dan sumedang ditulis tidak dengan huruf kapital; bagaimanakah cara penulisannya yang benar?”

**Tabel 2.2 Contoh Pengembangan KD dalam Mata Pelajaran Lain**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kompetensi Dasar** | **Objek Pengamatan** | **Contoh Masalah** |
| Mengidentifikasi ciri hidup dan tak hidup dari benda-benda dan makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar (IPA Kelas VII) | Tayangan perilaku unggas (ayam dan bebek) | Mengapa ayam dan bebek tidak bisa terbang seperti halnya burung, padahal kedua unggas itu memiliki sayap yang besar dan kuat? |
| Menentukan luas selimut dan volume tabung, kerucut dan bola (Matematika Kelas IX) | Mengamati benda langsung yang berbentuk bola | Mengapa cara pengukuran luas bola tidak sama dengan cara mengukur luas tabung padahal kedua-duanya sama-sama memiliki suatu bidang yang melengkung? |
| Mendeskripsikan fungsi dan peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat (IPS Kelas VIII) | Mengamati perilaku penjual dan pembeli di pasar tradisional melalui tayangan video | Mengapa masyarakat masih memerlukan pasar tradisional padahal supermarket sudah banyak berdiri hampir di setiap tempat? |
| Memahami konsep dan prosedur menggambar flora, fauna dan benda alam (Seni Budaya Kelas VII) | Mengamati gambar flora, fauna dan benda alam | Mengapa menggambar benda alam lebih banyak diminati anak-anak daripada oleh orang dewasa? |

Sebagaimana yang tampak pada contoh-contoh tersebut bahwa pertanyaan untuk pembelajaran berbasis masalah ditandai oleh kata tanya mengapa. Pertanyaan seperti itu dapat mendorong siswa dalam mengetahui sesuatu, memperoleh informasi, dan menilai kemampuan berpikir kritis. Hal-hal seperti itu merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis masalah.

Pertanyaan dapat membuat siswa berpikir. Merangsang berpikir dalam arti “merangsang siswa menggunakan gagasan sendiri dalam menjawabnya” dan bukan mengulangi gagasan yang sudah dikemukakan guru. Kategori pertanyaan yang termasuk jenis pertanyaan ini antara lain pertanyaan produktif, terbuka ataupun yang bersifat.

Pertanyaan yang dimaksud juga bisa mendorong siswa untuk merumuskan alasan-alasan, sebagai bentuk pemecahan masalahnya. Dalam PBL pertanyaan itu benar-benar merupakan suatu masalah yang penting bagi siswa dan kalau tidak dipecahkan akan mengganggu pemahaman siswa dalam pelajaran-pelajaran berikutnya. Dengan demikian, di dalam tahap perumusan dan penginvetarisasiannya, perlu ada kritesia penting dan tidak penting. Hal ini karena masalah-masalah yang dirumuskan siswa mungkin saja ada yang biasa-biasa saja tanpa perlu langkah pemecahan.

Masalah-masalah itu perlu dievaluasi oleh para siswa, antara yang penting dan tidak penting atau yang layak dicari jawabannya dengan yang tidak perlu. Langkah ini perlu dilakukan agar para siswa tidak terjebak pada masalah-masalah yang urgensinya bagi para siswa itu sendiri sangat kurang sehingga menimbulkan debat kusir. Lebih-lebih apabila memerhatikan waktu yang tersedia sangat terbatas.

Pemfokusan masalah perlu dilakukan apabila terdapat beragam persoalan yang diajukan siswa. Dari sekian pertanyaan yang mungkin mereka ajukan, para siswa diharapkan dapat memilih satu masalah yang berbeda dengan kelompok lainnya, dengan dasar pertimbangan (1) masalah itu menarik minat siswa, (2) penting untuk dipecahkan, (3) tetap relevan dengan materi pokok.

**Langkah 3: menalar, proses pengumpulan data**

Rumusan masalah yang telah dirumuskan siswa perlu diidentifikasi langkah pemecahannyasehingga diperoleh jawaban benar. Berikut contohnya:

**Tabel 2.3 Contoh Langkah Pemecahan Model *Problem Based Learning***

|  |  |
| --- | --- |
| **Masalah** | **Langkah Pemecahan** |
| 1. Mengapa sikap gotong royong di kalangan masyarakat semakin memudar dibandingkan dengan kondisi tahun-tahun sebelumnya? | * Melakukan pengamatan langsung terhadap kehidupan masyarakat. * Melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat dan anggota masyarakat. |
| 1. Mengapa banyak orang tua di desa kami yang lebih menginginkan anaknya pintar berhitung daripada pintar berolahraga? | Menyebarkan angket ke sejumlah anggota masyarakat. |

Dengan adanya petunjuk pemecahan seperti itu, siswa diharapkan bisa mencari jawaban sendiri, tetapi dengan langkah-langkah yang benar. Selain itu, guru harus mengarahkan pula instrumen pengumpulan data serta strategi yang harus dilakukan siswa terutama ketika mereka melakukan kegiatan di lapangan.

Adapun untuk menghidupkan jalannya diskusi dan cara bernalar, berikut upaya yang dapat dilakukan oleh guru menurut E. Kosasih (2014, h. 94):

1. Mengulang atau mengikhtisarkan kembali pendapat siswa.

“ya, benar demikian bahwa ciri-ciri pasar tradisional yang ada di tempatmu itu adalah....”

1. Memastikan untuk memperoleh kejelasan.

“apa yang kamu maksud dengan pasar tradisional itu tadi?”

1. Memberikan pujian.

“wah, itu pendapat yang sangat menarik...”

1. Membantu memperjelas.

“bisa kita pahami pendapat dari..., yaitu maksudnya adalah....”

1. Menyemarakan suasana.

“rupanya kalian sangat antusias di dalam mencari jalan keluar tentang....” “Nah, ini ada masalah baru yang kembali perlu kalian diskusikan....”

1. Menunjukkan pertentangan

“sepertinya banyak pendapat yang tidak sepaham dengan....”

1. Meredakan ketegangan

“menurut saya tidak ada perbedaan pendapat di antara kalian. Hanya persepsi yang berbeda....”

Dalam langkah ini, guru diharapkan dapat membantu siswa untuk mengunpulkan informasi atau data sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber.informasi/data yang mereka kumpulkan nantinya menjadi bahan di dalam merumuskan jawaban atas masalah yang telah mereka rumuskan sebelumnya.

**Langkah 4: Mengasosiasi, merumuskan pemecahan masalah**

Informasi yang terkumpul difokuskan untuk menjawab masalah yang telah mereka tentukan sebelumnya. Namun, sebelumnya informasi-informasi tersebut perlu dipilah dan dipilih melalui proses penyortiran. Langkah ini disebut penganalisisan data. Informasi-informasi yang tidak relevan dengan masalah dikeluarkan agar jawaban yang dirumuskan tidaklah menyimpang. Kegiatan tersebut dilakukan melalui diskusi. Masing-masing siswa menyampaikan pandangannya terkait jawaban yang harus mereka rumuskan dengan tetap berdasarkan data yang telah mereka kumpulkan.

**Langkah 5: Melaporkan, mengkomunikasikan**

Langkah terakhir dari model *problem based learning* juga pendekatan saintifik adalah melaporkan jawaban atas masalah yang dirumuskan sebelumnya. Jawaban yang dimaksud dapat berupa kesimpulan atau paparan lengkap, baik lisan ataupun tertulis. Laporan itu sendiri perlu disesuaikan pula dengan proses perumusan jawabannya, apakah melalui diskusi, studi pustaka, ataupun pengamatan lapangan.

1. Sistem Penilaian

Menurut E. Kosasih (2014, h. 96) penilaian untuk model ini tidak boleh lepas dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Penialain terhadap aspek-aspek tersebut dilakukan selama proses ataupun pada akhir pembelajaran.

1. Aspek Afektif

Penilaian aspek ini dilakukan selama proses pembelajaran. Adapun macam afeksi yang dinilai sededuaikan dengan KI-1 dan KI-2 yang relevan. Penilaiannya bisa dilakukan oleh siswa itu senndiri, teman sejawat, atau dilakukan oleh guru.

1. Penilaian Kognitif

Penilaian aspek kognitif dapat dilakukan selama proses ataupun pada akhir kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa bisa dinilai penguasaannya pada materi tertentu, ketika berdiskusi atau mengemukakan pendapat-pendapatnya dalam memecahkan permasalahan-permasalahan. Kognisi siswa juga dapat diukur secara khusus pada akhir pembelajaran berupa tes formatif dengan soal-soal isian, uraian, pilihan ganda, dan bentuk-bentuk lainnya. Soal-soal itu harus tetap mengacu pada indikator pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur wawasan siswa di dalam memecahkan suatu masalah.

1. Aspek Psikomotor

Aspek inidilakukan selama proses pembelajaran. Dengan cara demikian guru akan memperoleh data tentang kemampuan siswa secara nyata (autentik). Adapun aspek-aspek yang perlu dinilai mengacu pada indikator yang dirumuskan sebelumnya. Jenis penilaiannya dapat berupa unjuk kerja (*performans*), penilaian praktik, penilaian, proyek atau portofolio.

1. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Ibrahim dan Nur dalam Cahyo (2013, h.285) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa lebih memilih 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 skema yang dimiliki oleh siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung berkaitan dengan kehidupan nyata. Hal ini bisa meningkatkan motivasi dan keterkaitan siswa terhadap bahan yang dipelajari.
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain serta menanamkan sikap sosial yang positif di antara siswa.
6. Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.
7. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Sanjaya (2011, h.221) berpendapat bahwa model pembelajaran *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah memiliki kelemahan, diantaranya:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui problem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
4. **Rasa Ingin Tahu**

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010:3) mengatakan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahuinya. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses berpikir aktif, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal.

Sulistyowati (2012: 74) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Mustari (2011, h.103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamia seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia.

Menurut Sudarwan Danim (2011, h.17) Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan awal dari akuisisi pengetahuan. Seorang peserta didik yang tidak pernah puas akan apa yang diketahuinya sekarang, selalu mengembangkan rasa ingin tahu. Sebagian dari rasa ingin tahunya itu dipenuhinya dengan caranya sendiri, sebagian lagi ingin diperolehnya dengan cara bertanya kepada guru atau orang dewasa. Peserta didik semacam ini sangat baik, pembelajar yang tekun. Sebaliknya, peserta didik yang sangat redah rasa ingin tahunya, biasanya statis, kurang pergaulan dan memiliki pengetahuan yang terbatas.

Dari pengertian tersebut peneliti simpulkan bahwa sikap rasa ingin tahu dalam penelitian ini merupakan keinginan untuk mengetahui lebih mendalam materi atau topik yang dipelajarinya. Sikap rasa ingin tahu ini dapat ditingkatkan melalui kegiatan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan materi, membaca buku, majalah atau sumber-sumber lainnya, dan bertanya kepada guru atau sumber-sumber lain yang ahli di bidangnya.

Hadi dan Permata (2010, h.6-8) berpendapat ada tiga sumber rasa ingin tahu, yaitu:

1. Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondoso masyarakat yang terdapat di sekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan ingin tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaikan, yang misalnya karena masyarakat tidak mampu menanganinya. Ketidak mampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim.

Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut. disinilah rasa ingin tahu mulai beraksi. Orang akan mencari cara untuk mengatasi persoalan tersebut. cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

1. Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada sesuatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat.

1. Kebutuhan dan keanehan

Rasa ingin tahu berdasarkan sumber kebutuhan lebih berkaitan dengan ketidakmampuan masyarakat. Rasa ingin tahu siswa ini diawali dengan upaya mencari penjelasan, lalu berusaha memberi jalan keluar. Sedangkan rasa ingin tahu yang berasal dari keanehan berkaitan dengan cara kita memaknai fenomena yang ada di masyarakat. Secara singkat, rasa ingin tahu dari kebutuhan dapat menghasilkan penelitian berupa produk yang dapat dimanfaatkan, yang dapat disebut sebagai temuan. Sedangkan rasa ingin tahu dari keanehan tujuannya adalah penggambaran dan penjelasan, yang kemudian disebut sebagai pemahaman.

Indikator sikap rasa ingin tahu berdasarkan data yang diakses melalui [http://digilib.unila.ac.id] adalah sebagai berikut:

1. Sikap antusiasme siswa melakukan praktikum dan diskusi
2. Sikap berani siswa dalam bertanya
3. Siswa mencari hubungan sebab akibat sesuatu dapat terjadi berdasarkan percobaan dan diskusi yang dilakukan.
4. **Hasil Belajar**
5. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2013:22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hamalik (dalam Ekawarna, 2011, h.41) mengatakan bahwa:

“Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, dan kurang.”

Nana Sudjana (2013:22) mengemukakan bahwa beberapa tokoh membedakan hasil belajar kedalam beberapa kategori, antara lain:

1. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:
2. Keterampilan dan kebiasaan
3. Pengetahuan dan pengertian
4. Sikap dan cita-cita
5. Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni:
6. Informasi verbal
7. Keterampilan intelektual
8. Strategi kognitif
9. Sikap
10. Keterampilan motoris
11. Benyamin Bloom membagi ke dalam tiga ranah, yakni:
12. Ranah kognitif
13. Ranah afektif
14. Ranah Psikomotoris

Dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, kategori hasil belajar yang digunakan adalah kategori Bloom, yang membagi penilaian ke dalam tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Nana Sudjana (2013:22) menjelaskan ketiga spek itu sebagai berikut:

**Ranah kognitif** berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan empat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.

**Ranah afektif** berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

**Ranah psikomotoris** berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

1. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal (dari dalam diri siswa) dan eksternal (dari luar diri siswa) siswa menjadi bagian yang penting dalam mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajarannya.

1. Faktor Internal (dari dalam diri siswa)

Sudjana (2011, h.39) mengemukakan bahwa faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Clark dalam Sudjana (2011, h.39) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, ada juga faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan fsikis.

1. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

Menurut Sudjana (2011, h.40) salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedankan menurut Sugihartono (2007, h.76) faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1. Evaluasi Hasil Belajar

Oemar Hamalik (2012, h.159) mengatakan bahwa:

“Evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku”

Menurut Oemar Hamalik (2012, h. 161) sasaran hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan/pemahaman) Penilaian terhadap pengetahuan pada tingkat satuan pelajaran menuntuk perumusan secara lebih khusus setiap aspek pengetahuan, yang dikategorikan sebagai: konsep, prosedur, fakta dan prinsip. Tiap kategori dirinci menjadi suatu struktur dan urutan tertentu, misalnya dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Dengan struktur tersebut dapat ditentukan urutan pelajaran dan isi pelajaran, sebagaimana dirumuskan dalam satuan pelajaran. Teknik penilaian terhadap pengetahuan dalam kontek ini dikembangkan dalam tes tertentu.

Evaluasi akhir pengajaran terhadap ketercapaian tujuan-tujuan aspek pengetahuan perlu dilakukan secara terpisah disamping evaluasi terhadap perilaku. Untuk menilai pengetahuan dapat kita pergunakan pengujian sebagai berikut:

1. Sasaran penilaian aspek pengenalan (*recognition*)

Caranya, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan bentuk pilihan berganda, yang menuntut siswa agar melakukan identifikasi tentang fakta, definisi, contoh-cpntoh yang betul (*correct*).

1. Sasaran penilaian aspek mengingat kembali (*recal*)

Caranya, dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka tertutup langsung untuk mengungkapkan jawaban-jawaban yang unik.

1. Sasaran penilaian aspek pemahaman (*comprehension*)

Caranya, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut identifikasi terhadap pernyataan-pernyataan yang betul dan yang klasifikasi; dengan daftar pertanyaan menjodohkan yang berkenaan dengan konsep, contoh, aturan, penerapan, langkah-langkah dan urutan, dengan pertanyaan bentuk essay yang menghendaki uraian, perumusan kembali dengan kata-kata sendiri, contoh-contoh.

1. **TEMUAN HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN**
2. Hasil Penelitian Siti Ilma Setiawan

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ilma Setiawan dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu dalam Mencari Informasi Tentang Keberagaman Budaya (Penelitian tindakan Kelas pada Tema Indahnya Kebersamaan, Subtema keberagaman Budaya Bangsaku Kegiatan Pembelajaran I di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pelangi 2 Tahun Ajaran 2014-1015)”, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu siswa melalui model *problem based learning* dalam pembelajaran tematik pada topik keberagaman budaya.

Penelitian yang dilakukan di SDN Pelangi 2 Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung ini dilatarbelakangi dengan keadaan siswa di kelas IV yang tidak aktif dan kritis di dalam pembelajaran karena guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis, dan refleksi. Teknik evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan teknik non tes untuk mengetahui sikap rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan kemampuan rasa ingin tahu siswa dari siklus I sampai siklus II yaitu pada siklus I muncul sikap rasa ingin tahu 67% dengan kategori cukup, siklus II 86% dengan kategori baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Tia Wulandari (2013) dengan judul PTK “Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiousity*) Siswa”, model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung dalam pembelajaran IPS. Upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa adalah dengan memberikan kasus-kasus atau permasalahan yang terjadi di masyarakat yang menarik agar siswa mudah memahaminya dari masalah-masalah yang diberikan maka muncul keingintahuannya untuk bertanya dan membaca agar penyelesaian masalah tersebut terselesaikan.

1. **KERANGKA BERPIKIR**

Observasi sementara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Ketrahayu menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS guru masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru, sedangkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar cenderung pasif. Pada pembelajaran IPS, materi seringkali disampaikan dengan cara mendikte, mendengarkan, dan membaca buku. Kegiatan siswa dalam bertanya, mengemukakan pendapat dan membaca dari sumber-sumber lainnya sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sikap rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu belum terbentuk dengan baik serta berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa. Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran akan menyebabkan siswa memiliki pengetahuan yang terbatas.

Sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan cara menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara efektif. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam dalam pembelajaran IPS adalah model *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah).

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2014, h.75) mengatakan bahwa:

*“Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).”

Sehubungan dengan itu, E. Kosasih (2014, h. 89) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan, sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

Jika peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Ketrahayu melalui kegiatan diskusi kelompok, maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa akan meningkat. Untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif, guru perlu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan serta mengimplementasikan perencanaan tersebut dalam pembelajaran yang bermakna.

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pada Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Model *Problem Based Learning***

* Guru:

Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah sehingga pembelajaran lebih didominasi oleh guru, sedangkan partisipasi siswa cenderung pasif.

* Siswa:

Kegiatan bertanya, mengemukakan pendapat serta menggali informasi dari buku dan sumber-sumber lainnya masih kurang, hal ini menunjukkan rendahnya sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

Menggunakan model *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

**Kondisi Akhir**

Diduga melalui penggunaan model *problem based learning*, maka sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS akan meningkat.

**Siklus II**

**Siklus I**

**Tindakan**

**Kondisi Awal**

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan
4. Refleksi
5. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Jika menyusun perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS dapat meningkat.
2. Jika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, maka rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS dapat meningkat.
3. Jika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, maka akan mengetahui seberapa besar peningkatan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS.
4. Jika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*, maka akan mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ketrahayu dalam pembelajaran IPS.