

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Pengertian Belajar menurut beberapa pakar, sebagai berikut:

Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Traves, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Cronbach, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Harold Spears, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Geoch, belajar adalah perubahan performa sebagai hasil latihan. Morgan, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.¹⁹

Ada dua pengertian belajar. Pertama, belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dari beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu

¹⁹ Agus Suprijono. *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta: Gramedia pustaka Jaya. 2011), Hal 2-3.

proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.²⁰

2) Ciri dan Prinsip Belajar

Ciri-ciri belajar atau prinsip belajar menurut Paul Suparno sebagai berikut²¹:

- a) Belajar berarti mencari makna. Makna itu diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan dideskripsikan sendiri.
- b) Konstruksi makna adalah proses yang terus-menerus selama siswa tersebut masih terus belajar.
- c) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Jadi, seorang siswa menyimpulkan sendiri apa yang mereka dapat sesuai dengan pemikiran siswa itu sendiri.
- d) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Jadi, tidak hanya menurut ingatan siswa saja, tapi juga dari lingkungan, misalnya keluarga dan teman.

²⁰ Sugihartono, dkk. Psikologi pendidikan. (Yogyakarta: UNY Press. 2007) Hal 74.

²¹ A.M, Sardiman. Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003) Hal 38.

- e) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari yang mengena pada siswa.

Sedangkan prinsip-prinsip belajar, yaitu:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri: a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari. b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya. c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup. d) Positif atau berakumulasi. e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan. f) Permanen atau tetap, g) Bertujuan dan terarah. h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan. Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.²²

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa ciri dan prinsip belajar merupakan suatu proses yang terus menerus dan berkesinambungan yang mengubah perilaku

²² Agus Suprijono. *Model-Model Pembelajaran*. (Jakarta. Gramedia Pustaka Jaya. 2011) hal 11.

atau sikap seorang individu tergantung pada apa yang diketahui oleh individu tersebut.

3) Faktor- faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh dan psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, dll. Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan media massa.²³

Selain itu ada beberapa faktor belajar, yaitu: motivasi untuk belajar, tujuan yang hendak dicapai, dan situasi yang mempengaruhi proses belajar.²⁴ Dengan demikian, faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu yang berasal dari luar dan dari dalam yang dapat mempengaruhi tujuan yang dicapai dan proses belajar.

4) Motivasi Belajar

²³ Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta. UNY Press. 2007) hal 74.

²⁴ Sumiati & Asra. *Metode Pembelajaran*. (Bandung. CV Wacana Prima. 2009) hal 59.

Motivasi menurut Woodwort dan Marquis ada tiga, yaitu motif atau kebutuhan organis, motif darurat, dan motif objektif. Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa.²⁵

Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain:²⁶

- a) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
- b) Adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- c) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Jadi motivasi belajar siswa dapat ditemukan dalam perilaku yang berbeda-beda menurut intensitas keterlibatan siswa, yaitu ada yang rendah dan ada yang tinggi.

b. Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Secara umum, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik²⁷. Secara khusus, pengertian pembelajaran adalah sebagai berikut²⁸:

²⁵ A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. (Jakarta. PT Raja Grafindo Persada. 2003) hal 88.

²⁶ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung. Bumi Aksara. 2006) hal 50.

²⁷ Max Darsono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Semarang. IKIP Press. 2000) hal 24

²⁸ Ibid. Hal 25.

- a) Menurut aliran Behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus).
- b) Menurut pandangan Kognitif, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.
- c) Menurut pandangan Gestalt, pembelajaran adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik lebih mudah mengorganisirnya menjadi Gestalt (pola bermakna).
- d) Menurut pandangan Humanistik, pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha seorang guru untuk menyadarkan siswa untuk mau dibelajarkan agar tujuannya tercapai.

2) Ciri dan Prinsip Pembelajaran Kelas VIII

Berdasarkan tahap kemampuan kognitif (berfikir), anak usia SMP sangat potensial dalam mengoptimalkan kemampuan intelektualnya. Intelektual merupakan suatu kecerdasan yang dimiliki seorang individu yang dapat dikembangkan melalui proses belajar. Sebagai generasi penerus bangsa, anak usia SMP diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan yang dimilikinya tersebut

melalui belajar, baik melalui buku, pengalaman, lingkungan sekitarnya dan melalui media-media yang dapat menunjang proses belajar tersebut. Dengan mengembangkan ketrampilan intelektual remaja dapat berfikir secara kritis. Berfikir kritis adalah kunci utama keberhasilan dalam menyelesaikan masalah. Pengetahuan yang didapatkan melalui proses berfikir kritis mempunyai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.²⁹

Adapun ciri-ciri pembelajaran, yaitu adanya rencana, saling ketergantungan, dan tujuan tertentu yang hendak dicapai³⁰. Prinsip dasar pembelajaran adalah agar siswa dapat mengembangkan cara belajar sendiri dan selalu mengaitkan dengan apa yang telah diketahui dan apa yang ada di masyarakat, yaitu aplikasi dari apa yang telah dipelajari.³¹

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa ciri dan pembelajaran, yaitu ada rencana yang dikaitkan dengan keadaan di masyarakat sesuai dengan apa yang telah dipelajari seorang siswa.

2. Pendidikan IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara sederhana, merupakan integrasi antara mata pelajaran Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. IPS dirumuskan atas dasar realita dan fenomena

²⁹ Hinduan Dan Liliyasi, Pengembangan Model- Model Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru, Laporan Penelitian Hibah Bersaing (Jakarta: Dikti, 2002) hal 02.

³⁰ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta. PT Bumi Aksara. 2009.) Hal 65-66.

³¹ Sumiati & Asra. *Metode Pembelajaran*. (Bandung. CV Wacana Prima. 2009) hal 18.

sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial yang dibelajarkan di tingkat sekolah dasar dan menengah. Oleh karena itu penjabaran konsep-konsep, pokok bahasan dan sub-pokok bahasan harus disesuaikan dengan tingkat pengalaman dan perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan yang bersangkutan³².

IPS berasal dari Amerika dengan nama Social Studies, National Council for Social Studies (NCSS) mendefinisikan Social Studies sebagai berikut.

“Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such discipline as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematic, and natural sciences” NCSS³³.

Menurut rumusan NCSS, *social studies* adalah studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warga negara yang baik. Mata pelajaran di sekolah merupakan sebuah studi yang terkoordinasi, sistematis yang dikembangkan atas dasar konsep-konsep disiplin dari ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi, dan juga konsep-konsep yang dibutuhkan dari ilmu alam dan matematika.

IPS hanyalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu,

³² Trianto. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta. Bumi Aksara. 2010 Hal 171.

³³ Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2009 hal 10.

disiplin ilmu-ilmu sosial (social sciences), maupun ilmu pendidikan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang memuat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) memuat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.³⁴

Dengan demikian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

b. Karakteristik IPS

Karakteristik pendidikan IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner³⁵.

³⁴ Numan Sumantri. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung. Rosda Karya. 2001. Hal 89.

³⁵ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara. 2010 Hal 174.

Sedangkan menurut Sapriya, karakteristik pendidikan IPS konteks utamanya masih pada ilmu-ilmu sosial (social science) yang berkaitan dengan manusia dalam konteks sosial. Jadi, mata pelajaran IPS memiliki unsur gabungan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, budaya, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama. IPS berdasarkan masalah sosial dan dirumuskan dalam pendekatan interdisipliner dan multidisipliner³⁶.

c. Tujuan Pembelajaran Konflik dan Integrasi Sosial

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan agar seseorang bisa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat dan tujuan lainnya adalah mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi.³⁷

Berdasarkan tujuan pendidikan IPS tersebut materi Konflik dan Integrasi sosial memiliki peranan tersendiri dalam membantu siswa membangun sifat peduli dan berusaha menjadi warga Negara yang baik. Berikut kompetensi dasar materi konflik dan integrasi sosial yang sesuai dengan tujuan pendidikan IPS:

³⁶ Supriya. Pendidikan IPS. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2011 hal 21.

³⁷ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta. Bumi aksara. 2010 hal 173.

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

3.2.11 Menjelaskan pengertian konflik;

3.2.12 Menjelaskan faktor yang menyebabkan terjadinya konflik;

3.2.13 Mengidentifikasi bentuk-bentuk konflik;

3.2.14 Menemukan cara menyelesaikan konflik yang terjadi dalam masyarakat;

3.2.15 Mendeskripsikan pengertian integrasi sosial;

3.2.16 Mendeskripsikan syarat terjadinya integrasi sosial

3.2.17 Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi cepat lambatnya proses integrasi sosial;

3.2.18 Mengidentifikasi bentuk-bentuk integrasi sosial;

3.2.19 Mendeskripsikan sarana proses integrasi sosial;

3.2.20 Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong integrasi sosial;

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

4.2.4 Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang Konflik dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial.

Tujuan Pembelajaran

Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah, diharapkan siswa dapat :

1. Menjelaskan pengertian konflik;
2. Menjelaskan faktor yang menyebabkan terjadinya konflik;
3. Mengidentifikasi bentuk-bentuk konflik;
4. Menemukan cara menyelesaikan konflik yang terjadi dalam masyarakat;
5. Mendeskripsikan pengertian integrasi sosial;
6. Mendeskripsikan syarat terjadinya integrasi sosial
7. Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi cepat lambatnya proses integrasi sosial;
8. Mengidentifikasi bentuk-bentuk integrasi sosial;
9. Mendeskripsikan sarana proses integrasi sosial;
10. Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong integrasi sosial;

Jadi dapat diambil kesimpulan, tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka dan tanggap terhadap lingkungannya dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun orang lain disekitarnya.³⁸

³⁸ Numan Somantri. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2001 hal 44.

d. Dimensi IPS

Proses pembelajaran di kelas untuk siswa sebaiknya dapat mengarahkan, membimbing dan mempermudah mereka dalam menguasai sejumlah konsep dasar sehingga mereka dapat membentuk struktur ilmu pengetahuannya sendiri. Sehingga perlu upaya pencarian dan penerapan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar lebih berkualitas.³⁹

3. Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran artinya dihadapkan pada suatu masalah, yang kemudian dengan melalui pemecahan masalah, melalui masalah tersebut siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar.⁴⁰

Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) adalah suatu pendekatan untuk membelajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik serta menjadi pelajar mandiri. Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi yang sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah

³⁹ Sapriya pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. 2009. Hal 48-56.

⁴⁰ Jodion Siburian, dkk. *Panduan Materi Pembelajaran Model Pembelajaran Sains* (Jambi: Universitas Jambi. 2010) Hal 174.

dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajaran yang mandiri.⁴¹

Model pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah model pembelajaran yang dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh siswa yang diharapkan dapat menambah keterampilan siswa dalam pencapaian materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempersentasikan penemuan. Strategi pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk memecahkan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Strategi ini mencakup

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Cet kedua (Jakarta: PT Reneka Cipta, 2002). Hlm. 1-2.

pengumpulkan informasi berkaitan dengan pertanyaan, menyintesa, dan mempresentasikan penemuannya kepada orang lain.⁴²

Dalam penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah, walaupun sebenarnya guru sudah mempersiapkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis. Dilihat dari aspek psikologi belajar SPBM bersandarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh. Artinya, perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui pernghayatan secara internal akan problema yang dihadapi.

b. Hakikat Masalah dalam SPBM

Antara strategi pembelajaran inkuiri (SPI) dan strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM) memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada jenis masalah serta tujuan yang ingin di capai. Berbeda dengan SPI, masalah dalam SPBM adalah masalah yang bersifat terbuka. Artinya jawaban dari masalah tersebut belum pasti. Setiap siswa bahkan guru dapat mengembangkan kemungkinan jawaban. Dengan demikian, SPBM memberikan kesempatan

⁴² Kokom Komalasari, Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi , Revika Aditama: Bandung, cet-3, 2013, hal. 59

kepada siswa untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Tujuan yang ingin dicapai oleh SPBM adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.⁴³

Hakikat masalah dalam SPBM adalah gap atau kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diharapkan, atau antar kenyataan yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kesenjangan tersebut bisa dirasakan dari adanya keresahan, keluhan dan kerisauan atau kecemasan. Oleh karena itu, maka materi pelajaran atau topik tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku saja, akan tetapi juga dapat juga bersumber dari peristiwa-peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dibawah ini diberikan kriteria pemilihan bahan pelajaran SPBM.⁴⁴

- 1) Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik (*conflict issue*) yang bisa bersumber dari berita, rekaman video, dan yang lainnya.
- 2) Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat familiar (akrab) dengan siswa, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik.

⁴³ Ibid, hal 62

⁴⁴ Dr.Rusman,MP.d, *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2011) hal 240.

- 3) Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak (universal), sehingga terasa manfaatnya.
- 4) Bahan yang dipilih merupakan bahan yang mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sesuai dengan kurikulum berlaku.
- 5) Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga setiap siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.

c. Pendekatan Belajar Berbasis Masalah

Belajar Berbasis masalah adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar siswa (*student-centered-learning*). PBL (*problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang sangat populer dalam dunia kedokteran sejak 1970-an. PBL berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa dimintai mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai bidang ilmu (*multiple perspective*). Permasalahan menjadi focus, stimulus, dan pemandu proses belajar. Sementara, guru menjadi fasilitator dan pembimbing. PBL mempunyai banyak variasi, diantaranya terdapat 5 bentuk belajar berbasis masalah, yaitu⁴⁵:

⁴⁵ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Preneda Sanjaya, 2011). Hlm. 214-221.

- 1) Permasalahan sebagai pemandu: masalah menjadi acuan kongkret yang harus menjadi perhatian pemelajar. Bacaan diberikan sejalan dengan masalah. Masalah menjadi kerangka berfikir pemelajar dalam mengerjakan tugas.
- 2) Permasalahan sebagai kesatuan dan alat evaluasi: masalah disajikan setelah tugas-tugas dan penjelasan diberikan. Tujuannya diberikan kesempatan bagi pemelajar untuk menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah.
- 3) Permasalahan sebagai contoh: masalah dijadikan contoh dan bagian dari bahan belajar. Masalah digunakan untuk menggambarkan teori, konsep dan prinsip dan dibahas antara pemelajar dan guru.
- 4) Permasalahan sebagai fasilitasi proses belajar: masalah dijadikan alat untuk melatih pemelajar bernalar dan berfikir kritis.
- 5) Permasalahan sebagai stimulus belajar: masalah merangsang pemelajar untuk mengembangkan keterampilan mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan masalah dan keterampilan metakognitif.

Definisi pendekatan belajar berbasis masalah adalah suatu lingkungan belajar di mana masalah mengendalikan proses belajar mengajar. Hal ini berarti sebelum pelajar belajar, mereka diberikan umpan berupa masalah. Masalah diajukan agar pelajar mengetahui bahwa mereka memecahkan masalah tersebut.

d. Tahapan- tahapan SPBM

Banyak ahli yang menjelaskan bentuk penerapan SPBM. John Dewey seorang 6 langkah SPBM yang kemudian dia namakan metode pemecahan masalah (problem solving), yaitu :

- 1) Merumuskan masalah yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- 2) Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
- 3) Merumuskan hipotesis yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- 4) Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- 6) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Sesuai dengan tujuan SPBM adalah untuk menumbuhkan sikap ilmiah, dari beberapa bentuk SPBM yang dikemukakan para ahli, maka secara umum SPBM bisa dilakukan dengan langkah-langkah :

1) Menyadari Masalah

Implementasi SPBM adalah harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus di pecahkan. Pada tahapan ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh siswa pada tahapan ini adalah siswa dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada. Mungkin pada tahap ini siswa dapat menemukan lebih dari satu, akan tetapi guru dapat mendorong siswa agar menentukan satu atau dua kesenjangan yang pantas untuk dikaji baik melalui kelompok kecil atau bahkan individual.

2) Merumuskan Masalah

Bahan pelajaran dalam bentuk topik yang dapat dicari dari kesenjangan, selanjutnya difokuskan pada masalah apa yang pantas untuk dikaji. Rumusan masalah sangat penting, sebab selanjutnya akan berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data apa yang harus dikumpulkan untuk menyelesaikannya. Kemampuan yang diharapkan dari siswa dalam langkah ini adalah siswa dapat menentukan prioritas masalah. Siswa dapat memanfaatkan pengetahuannya untuk mengkaji, memerinci, dan menganalisis masalah sehingga pada akhirnya muncul rumusan masalah yang jelas, spesifik, dan dapat dipecahkan.

3) Merumuskan Hipotesis

Sebagai proses berpikir ilmiah yang merupakan perpaduan dari berpikir deduktif dan induktif, maka merumuskan hipotesis merupakan langkah penting yang tidak boleh ditinggalkan.

4) Mengumpulkan Data

Yaitu sebagai proses berpikir empiris, keberadaan data dalam proses berpikir ilmiah merupakan hal yang sangat penting. Sebab, menentukan cara menyelesaikan masalah sesuai dengan hipotesis yang diajukan harus diajukan sesuai dengan data yang ada. Kemampuan yang diharapkan pada tahap ini adalah kecakapan siswa untuk mengumpulkan dan memilah data, kemudian memetakan dan menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga mudah dipahami.

5) Menguji hipotesis

Berdasarkan data yang dikumpulkan, akhirnya siswa mengumpulkan hipotesis mana yang diterima dan mana yang ditolak kemampuan yang diharapkan dari siswa dalam tahapan ini adalah kecakapan menelaah data dan sekaligus membahasnya untuk melihat hubungannya dengan masalah yang dikaji. Disamping itu, diharapkan siswa dapat mengambil keputusan dan mengambil kesimpulan.

6) Menentukan pilihan penyelesaian

Merupakan akhir dari proses SPBM. Kemampuan diharapkan dari tahapan ini adalah kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang akan terjadi

sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya, termasuk memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada pilihannya.

Beberapa tahapan yang perlu guru lalui dalam pembelajaran berbasis masalah adalah :

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik,tugas jadwal, dan lain-lain).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untukmendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah,pengumpulan data, hipotesis, pemcahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas denagn temannya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

e. Keunggulan dan kelemahan SPBM⁴⁶

1) Keunggulan

Sebagai suatu strategi pembelajaran, SPBM memiliki beberapa keunggulan diantaranya.

- a) Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat menantang kemampuan siswa serta dapat memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran siswa.
- d) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan masalah.
- e) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

⁴⁶ Sitiatava Rizema Putra. *DESAIN BELAJAR MENGAJAR KREATIF BERBASIS SAINS*. Jogjakarta. DIVA Press, 2013 hal 82.

- f) Melalui pemecahan masalah (*problem solving*) bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, ipa, sejarah dan lain sebagainya) pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- g) Pemecahan masalah (*problem solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- h) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- i) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- j) Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

2) Kelemahan

Disamping keunggulan, SPBM juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- a) Mana kala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

- b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui problem solving membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
 - c) Tanpa pemahaman maka mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
3. Keaktifan Siswa dalam Belajar
- a. Pengertian Keaktifan

Belajar tidaklah cukup hanya dengan duduk dan mendengarkan atau melihat sesuatu. Belajar memerlukan keterlibatan fikiran dan tindakan siswa sendiri. Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”. Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan.⁴⁷ Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Sedangkan menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif.⁴⁸

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun

⁴⁷ Fajri, Em Zul Dan Ratu, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, T.T.P: Difa Publisher, T.T

⁴⁸ Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Akasra, 2008), Hal. 90-91

mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.⁴⁹

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.⁵⁰

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

⁴⁹ A.m. sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2001) Hal 98.

⁵⁰ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) Hal 50.

b. Klasifikasi Keaktifan

Dalam belajar sangatlah diperlukan adanya aktivitas. Aktivitas di sini dapat bersifat fisik maupun mental. Keaktifan siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam⁵¹, yaitu sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya adalah membaca, percobaan, memperhatikan gambar, dan demonstrasi.
- b. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
- c. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, dan peta grafik.
- f. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, dan bermain.
- g. *Mental activities*, seperti: mengingat, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.

⁵¹ A.M, Sardiman. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada (2003) Hal 48.

- h. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal⁵², yaitu: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil– hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

⁵² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru algensindo Offset, 2004) Hal 61.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feedback); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.⁵³

Interaksi antara guru dan siswa sangat berguna bagi pembelajaran, penjelasan dari teman biasanya juga lebih bisa dipahami oleh siswa. Belajar berkelompok juga akan menimbulkan rasa malu jika tidak bisa menjawab pertanyaan sehingga akan memperkuat motivasi dan keinginan yang kuat mempelajari materi itu. Belajar bersama-sama juga akan terasa menyenangkan, suasana ini diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.⁵⁴

⁵³ Martinis Yamin,. Kiat Membelajarkan Siswa. (Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI). 2007)

⁵⁴ N. Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,(Bandung:Remaja Rosdakarya,2007), Hal 20.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa adalah aktivitas fisik dan mental siswa dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai aspek. Aspek-aspek dalam keaktifan siswa dapat dilihat dengan melihat aktivitas siswa yang diklasifikasikan menjadi aktivitas mata, telinga, mulut, tangan, gerak, mental, dan emosi. Keaktifan siswa tidak bisa dilepaskan dari interaksi dengan guru maupun siswa lain sehingga guru dan siswa lain turut mempengaruhi keaktifan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan

dan pengajaran. Walaupun demikian, tes dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotorik.⁵⁵

Dari pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria- kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Dasar proses belajar mengajar, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, di samping diukur dari segi prosesnya. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Tujuan pengajaran yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.⁵⁶ Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu:

⁵⁵ Sudjana, N. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2005) hal 34.

⁵⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal. 49.

a. Ranah kognitif⁵⁷

Ranah ini berkaitan dengan kemampuan intelektual mengenal lingkungan. Ranah kognitif terdiri dari enam tingkat yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah ini merupakan ranah yang menyangkut penguasaan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif yaitu (1) ingatan, yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat; (2) pemahaman, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami tentang sesuatu hal; (3) Penerapan, yaitu kemampuan berpikir untuk menjangkau dan menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, simbol pada situasi baru/nyata; (4) Analisis, yaitu kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta/objek menjadi lebih rinci; (5) Sintesis, yaitu kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru; serta (6) Evaluasi, yaitu kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metoda, persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan kriteria tertentu sebagai patokan.

b. Ranah Afektif⁵⁸

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang mengutamakan perasaan dan penalaran. Ranah ini mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif yaitu (1) kesadaran, yaitu kemampuan untuk memperhatikan sesuatu hal;

⁵⁷ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal 33

⁵⁸ *Ibid*, Hal 33

(2) partisipasi, yaitu kemampuan untuk turut serta dalam sesuatu hal; (3) penghayatan nilai, yaitu kemampuan untuk menerima nilai; (4) pengorganisasian nilai, yaitu kemampuan untuk memiliki sistem nilai; serta (5) karakteristik diri, yaitu kemampuan untuk memiliki pola hidup dimana sistem nilai yang terbentuk dalam dirinya mampu mengawasi tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotor⁵⁹

Ranah psikomotorik merupakan ranah penilaian yang berkaitan dengan gerakan tubuh. Ranah ini mencakup kemampuan-kemampuan motorik menggiatkan dan mengoordinasikan gerakan yang terdiri dari: (1) gerakan reflex, yaitu kemampuan melakukan tindakan-tindakan yang terjadi secara tidak sengaja; (2) gerakan dasar, yaitu kemampuan melakukan pola-pola gerakan yang bersifat pembawaan dan terbentuk dari kombinasi gerakan-gerakan reflex; (3) kemampuan perseptual, yaitu kemampuan menterjemahkan perangsang yang diterima melalui alat indera; (4) kemampuan jasmani, yaitu kemampuan untuk mengembangkan gerakan-gerakan yang terlatih; (5) gerakan-gerakan terlatih, yaitu kemampuan melakukan gerakan-gerakan canggih dan rumit; serta (6) komunikasi nondiskursif, yaitu komunikasi dengan menggunakan isyarat gerakan badan.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*).

⁵⁹ *Ibid*, Hal 34

- 1) Faktor *intern* adalah faktor dari dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan dan kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa. Minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda. Kecakapan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kecepatan belajar, yakni sangat cepat, sedang, dan lambat. Demikian pula pengelompokan kemampuan siswa berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau dibantu dengan alat/media.
- 2) Faktor *Ekstern* yaitu faktor dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan fisik dan non fisik belajar (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru.

B. Penelitian Terdahulu

1. Triyadi (4504244001) Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas Xi Tkr Smk Muhammadiyah Prambanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada kompetensi memahami sistem bahan bakar bensin. Hal tersebut dapat dilihat dari: (1) adanya peningkatan aktivitas positif (aktivitas yang mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar) dan penurunan aktivitas negatif (aktivitas yang mengganggu pelaksanaan proses belajar mengajar) pada tiap siklus. Aktivitas positif pada siklus I sebesar 58%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III sebesar 79%. Sedangkan aktivitas negatif pada siklus I sebesar 18%, siklus II sebesar 13%, dan siklus III sebesar 9%; (2) adanya peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan belajar peserta didik. Rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72,3, siklus II sebesar 77,8, dan siklus III sebesar 80,7. Sedangkan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 48%, siklus II sebesar 72%, dan siklus III sebesar 86%.
2. Okto Yusuf Prihantoro (14502241004) Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video Di Smk Muhammadiyah 1 Bantul. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perekayasaan sistem audio kelas XI TAV 2 SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata keaktifan belajar siswa siklus I sebesar 51%, dan meningkat menjadi 66% pada siklus II. Hasil belajar siswa ranah kognitif dan ranah psikomotorik juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif siklus I sebesar 75,15 dan persentase ketuntasan sebesar 78,9%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 82,05 dengan persentase ketuntasan sebesar 84,02%. Nilai rata-rata hasil belajar ranah psikomotorik siklus I sebesar 75,1 dan persentase ketuntasan sebesar 85%, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,2 dan persentase ketuntasan 90%.

3. Afifatul Khoiriyah (11520241022) Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (Kkpi) Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Kelas Xi Tkj Di Smk Negeri 1 Sine Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran KKPI dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XI TKJ 1 di SMK N 1 Sine. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata kelas hasil belajar pengetahuan siswa sebesar 74,73 dan pada siklus II meningkat

menjadi 79,64. Hasil belajar ketrampilan siswa pada siklus I sebesar 80,30 meningkat pada siklus II menjadi 84,44. Model PBL juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, pada siklus I rata-rata persentase keaktifan belajar siswa yaitu 67,59% . Pada siklus II rata-rata persentase keaktifan belajar siswa yaitu 78,30%.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No.	Judul	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas Xi Tkr Smk Muhammadiyah Prambanan	Triyadi	1. Variabel bebas Model pembelajaran berbasis masalah 2. Variabel terikat keaktifan dan hasil belajar	1. penelitian Tindakan Kelas. 2. Lokasi penelitian di SMK.
2.	Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video Di Smk Muhammadiyah 1 Bantul.	Okto Yusuf Prihantoro	1. Variabel terikat keaktifan dan hasil belajar	1. Variabel bebas Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> . 2. Jenis penelitian Tindakan Kelas 3. Lokasi penelitian di SMK.
3.	Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (Kkpi) Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Kelas Xi Tkj Di Smk Negeri 1 Sine	Afifatul Khoiriyah	1. Variabel bebas Model pembelajaran berbasis masalah 2. Variabel terikat keaktifan dan hasil belajar	1. Jenis penelitian Tindakan Kelas 2. Lokasi penelitian di SMK.

Lanjutan Tabel 2.1....

4.	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas VIII MTs Salafiyah Kasim Selopuro Blitar	Wira Khikmatul Umah	1. Variabel bebas Model pembelajaran berbasis masalah 2. Variabel terikat keaktifan dan hasil belajar	1. Jenis penelitian Kuantitatif. 2. Lokasi penelitian di MTs Salafiyah Kasim Selopuro Blita
----	--	---------------------	--	--

C. Kerangka Berpikir

Penerapan metode Pembelajaran Berbasis Masalah pada saat kegiatan belajar berlangsung akan berpengaruh pada keaktifan belajar siswa serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kerangka berpikir peneliti memiliki tujuan mempermudah dalam mengetahui hubungan antar variabel dan pengaruhnya. Berdasarkan rumusan masalah serta kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menggambarkan kerangka berfikir penelitian dengan bagan sebagai berikut:

Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas VIII

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Masalah Yang Dialami Siswa:

1. Keaktifan belajar IPS siswa yang rendah
2. Hasil belajar IPS siswa kurang dari Standar Minimal Kelulusan

Pembelajaran Berbasis Masalah

Metode pembelajaran yang dapat memberikan stimulus siswa berupa umpan balik berupa pemikiran secara kritis yang dapat menjadikan siswa aktif dan hasil belajar IPS memenuhi standar minimal kelulusan.

Siswa aktif dan mampu memaksimalkan potensi yang ada pada diri siswa sendiri sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sehingga hasil belajar dapat memenuhi standar kelulusan minimal.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Selama ini pendidikan IPS masih dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Bukan hanya karena pembelajarannya yang berupa materi - materi sejarah saja, namun juga karena pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif bisa menimbulkan keaktifan siswa dalam belajar rendah dan mempengaruhi hasil belajar siswa kurang dari standar minimal kelulusan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif adalah dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah. Dalam proses pembelajaran IPS dikelas, melibatkan keaktifan siswa secara penuh dalam kegiatan pembelajaran serta mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang dialami siswa.

Dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah ini diharapkan mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai standar kelulusan minimal.