

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi kita sendiri. Konstruktivisme sebagai aliran filsafat, banyak mempengaruhi ilmu pengetahuan, teori belajar dan pembelajaran. Konstruktivisme menawarkan paradigma baru dalam dunia pembelajaran yang menyerukan perlunya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, perlunya pengembangan program siswa belajar mandiri, dan perlunya siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri.¹

Menurut Suparno dalam buku M. Thobroni, paham konstruktivistik pengetahuan merupakan:²

Konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain karena setiap orang memiliki skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif tempat terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus menerus. Konstruksi berarti bersifat membangun.

Adapun menurut Tran Vui, konstruktivisme adalah:³

Suatu filsafat belajar yang dibangun atas pengalaman-pengalaman sendiri. Sedangkan teori konstruktivisme adalah sebuah teori yang

¹Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowidodo, *Desain Model...*, hlm. 13

²M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2015), hlm.91

³*Ibid*, hlm.91-92

memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menentukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya.

Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan proses yang berkembang terus menerus. Dalam proses itu keakifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya. Implikasi dari konsep tersebut memberi dampak terhadap landasan teori belajar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Semula teori pendidikan di Indonesia lebih mendominasi aliran behaviorisme. Akan tetapi saat ini, para pakar pendidikan di Indonesia banyak yang menyerukan agar landasan teori belajar mengacu pada aliran konstruktivisme.⁴

Salah satu model konstruktivisme yang memberikan pengaruh pada tingkat kognitif siswa adalah model konstruktivisme yang dicetuskan oleh Piaget. Model konstruktivisme piaget sangat memperhatikan struktur kognitif yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran dimulai. Salah satu model pembelajaran yang berada dibawah naungan konstruktivisme Piaget adalah model pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*).⁵

Menurut Piaget dikutip oleh Nurhadi dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni:⁶

⁴Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowidodo, *Desain Model...*, hlm. 14

⁵Muthoharoh, *Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Learning) terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011), hlm. 41

⁶Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 166-168

Manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti sebuah kotak-kotak yang masing-masing mempunyai makna yang berbeda-beda. Pengalaman yang sama bagi seseorang akan dimaknai berbeda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam kotak yang berbeda. Setiap pengalaman baru akan dihubungkan dengan kotak-kotak atau struktur pengetahuan dalam otak manusia.

Dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi sendiri dan belajar dibangun atas pengalamannya sendiri. Model pembelajaran yang termasuk ke dalam teori konstruktivisme salah satunya merupakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah.

B. Tinjauan tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

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

Menurut Sagala istilah model dapat dipahami sebagai:

Suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai: 1) suatu tipe atau desain, 2) suatu deskripsi atau analogi yang digunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati, 3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang digunakan menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemah realitas yang disederhanakan, 5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, 6) menyajikan yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya walaupun model-model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya.⁷

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen

⁷Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 85-86

tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.⁸

Model pembelajaran adalah pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga didefinisikan sebagai langkah pembelajaran, dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kata kunci model pembelajaran diantaranya pola atau langkah proses pembelajaran.⁹

Secara lebih konkret dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.¹⁰

⁸Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 21

⁹Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 49-50

¹⁰Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 85-86

Model pembelajaran *Problem Based Learning* disebut dengan pembelajaran berbasis masalah disingkat dengan PBL. *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran berdasarkan masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey, yang sekarang ini mulai diangkat, sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan pengamatan.¹¹

Menurut Sudarman *Problem Based Learning*:

Suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.¹²

Problem Based Learning merupakan pembelajaran aktif progresif dan pendekatan pembelajaran berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning* menggunakan berbagai macam kecerdasan yang

¹¹Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowidodo, *Desain Model...*, hlm. 81-82

¹²Anggi Oktaviarini K, *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis*, (Lampung: Jurnal ISBN. 978-602-73403-0-5, 2015), hlm. 78

diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan masalah-masalah yang dimunculkan. *Problem Based Learning* sering dilakukan dengan pendekatan tim melalui penekanan pada pembangunan keterampilan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan, diskusi, pemeliharaan tim, manajemen konflik, dan kepemimpinan tim.¹³

Problem Based Learning (PBL) adalah inovasi penting dalam pendidikan. PBL ialah penggunaan dari berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan pemecahan masalah terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas. Cara pemecahan masalah dalam model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu strategi pembelajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata. Secara garis besar pembelajaran berbasis masalah terdiri dari menyajikan situasi masalah yang autentik dan bermakna yang memberikan kemudahan kepada siswa melakukan penyelidikan inkuiri. Jadi, peran guru dalam model pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan memfasilitasi dialog. Lebih penting lagi adalah guru melakukan *scaffolding*. *Scaffolding* ini merupakan proses dimana guru membantu siswa untuk menuntaskan suatu masalah melampaui tingkat pengetahuannya saat itu. Nurhadi (2003) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah:

¹³Bekti Wulandari, *Pengaruh Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Vol 3 Nomor 2, 2013), hlm. 181

Suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah-masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pengajaran.¹⁴

Jadi, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengangkat suatu permasalahan dunia nyata secara aktif peserta didik menyelesaikannya dan guru bertugas sebagai fasilitator dan motivator.

¹⁴Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowododo, *Desain Model ...*, hlm. 85-86.

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

Pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:¹⁵

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)
- d. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- h. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- i. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar
- j. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar¹⁶

¹⁵Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowododo, *Desain Model ...*, hlm. 85

Model pembelajaran berbasis masalah mempunyai karakteristik sebagai berikut:¹⁷

a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pembelajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang keduanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Masalah yang diselidiki telah benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak hal.

c. Penyelidikan autentik

Pembelajaran berbasis masalah melakukan penyelidikan nyata terhadap masalah nyata.

d. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya

e. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa menghasilkan produk tertentu dalam karya nyata dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk pemecahan masalah yang mereka temukan.

f. Kerjasama

Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerjasama satu dengan lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerjasama memberikan motivasi yang berkelanjutan dan terlibat dalam tugas-tugas kompleks.

¹⁶Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 232-233

¹⁷Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowododo, *Desain Model...*, hlm. 86-87

3. Prinsip-Prinsip dalam Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah secara khusus melibatkan siswa bekerja pada masalah dalam kelompok kecil yang terdiri dari lima orang dengan bantuan asisten sebagai tutor. Masalah disiapkan sebagai konteks pembelajaran baru. Analisis dan penyelesaian terhadap masalah itu menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah. Pemecahan masalah sebelum semua pengetahuan relevan diperoleh dan tidak hanya setelah membaca teks atau mendengar tentang materi subjek yang melatarbelakangi masalah tersebut. Hal ini membedakan antara *Problem Based Learning* dengan metode yang berorientasi masalah lain.

Tutor berfungsi sebagai pelatih kelompok yang menyediakan bantuan agar interaksi siswa menjadi produktif dan membantu siswa mengidentifikasi pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. Hasil dari pemecahan masalah itu adalah, siswa membangun pertanyaan-pertanyaan (isu pembelajaran) tentang jenis pengetahuan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Setelah itu siswa melakukan penelitian pada isu-isu pembelajaran yang telah diidentifikasi dengan menggunakan berbagai sumber. Untuk ini siswa disediakan waktu yang cukup untuk belajar mandiri.

Proses *Problem Based Learning* akan menjadi lengkap bila siswa melaporkan hasil penelitiannya (apa yang dipelajari) pada pertemuan berikutnya. Tujuan pertama dari paparan ini adalah untuk menunjukkan hubungan antara pengetahuan baru yang diperoleh dengan masalah yang ada ditangan siswa. Fokus yang kedua adalah untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru. Setelah melengkapsi siklus pemecahan masalah ini, siswa akan memulai menganalisis masalah baru, kemudian diikuti lagi oleh prosedur: analisis-penelitian-laporan.¹⁸

Menurut Manggi dan Claire (2004) dalam Jurnal Bekti Wulandari menjelaskan bahwa ada beberapa cara untuk menyajikan suatu masalah yang dapat menarik minat siswa sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Beberapa cara tersebut yaitu meliputi:¹⁹

- a. Dimulai dengan memberikan sebuah masalah yang sesuai dengan pengetahuan dasar siswa sehingga akan menumbuhkan rasa antusias siswa tersebut
- b. Menyajikan sebuah masalah yang mampu menggali rasa keingintahuan siswa, misalnya sebuah masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
- c. Masalah yang disajikan masih berupa teka-teki yang harus dipecahkan
- d. Pastikan bahwa penyampaian masalah tersebut menarik minat siswa
- e. Masalah yang diangkat sebaiknya berkaitan dengan kehidupan nyata

¹⁸Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowododo, *Desain Model...*, hlm. 89-90

¹⁹Bekti Wulandari, *Pengaruh Problem ...*, hlm. 182

4. *Syntac Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*

Pada dasarnya, *Problem Based Learning* diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru.²⁰ Setiap model pembelajaran juga memiliki *syntac*, termasuk model *Problem Based Learning (PBL)*. *Syntac* merupakan langkah-langkah pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan pengajaran. Berikut langkah-langkah model *Problem Based Learning* :²¹

Tabel 2.1 *Syntac Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya. Guru mendiskusikan rubrik asesmen yang akan digunakan dalam menilai kegiatan atau hasil karya siswa.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

²⁰Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 116

²¹Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowidodo, *Desain Model ...*, hlm. 90

5. Fase Aktivitas Guru

Model *Problem Based Learning* dalam pelaksanaannya memiliki beberapa fase, yaitu:²²

- Fase 1: Mengorientasikan siswa pada masalah. Menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat aktif pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- Fase 2 : Mengorganisasi siswa untuk belajar. Membantu siswa membatasi dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.
- Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan.
- Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Membantu siswa melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang digunakan selama berlangsungnya pemecahan masalah.

²²Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowododo, *Desain Model ...*, hlm. 91-92

Penjelasan lebih lanjut mengenai fase-fase aktivitas guru dan peserta didik:²³

Fase 1 : Mengorientasikan siswa pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilaksanakan. Dalam penggunaan *Problem Based Learning* tahapan ini sangat penting dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh siswa dan juga guru. Disamping proses yang akan berlangsung, sangat penting juga dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk memberikan motivasi agar siswa dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran yang dilakukan.

Sutrisno (2006) dalam buku Mashudi, dkk, menekankan empat hal penting dalam proses penggunaan *Problem Based Learning*, yaitu:

- a. Tujuan utama pembelajaran ini tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih kepada belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadi siswa mandiri.
- b. Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak “benar”, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan.
- c. Selama tahap penyelidikan (dalam pembelajaran ini), siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi. Guru akan

²³Mashudi, Asrop Syafi'i, dan Agus Purwowododo, *Desain Model...*, hlm. 92-96

bertindak sebagai pembimbing yang siap membantu, namun siswa berusaha untuk bekerja mandiri atau dengan temannya.

- d. Selama tahap analisis atau penjelasan, siswa akan didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan. Tidak ada ide yang akan ditawarkan oleh guru atau teman sekelas. Semua siswa diberi peluang untuk menyumbang kepada penyelidikan dan menyampaikan ide-ide mereka.

Fase 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar²⁴

Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran *Problem Based Learning* juga mendorong peserta didik belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerja sama dan *sharing* antaranggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok. Masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

Prinsip-prinsip pengelompokan peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam konteks ini seperti kelompok harus heterogen, pentingnya interaksi antar anggota, komunikasi yang efektif, adanya tutor sebaya, dan sebagainya. Peran guru adalah memonitor dan mengevaluasi kerja masing-masing kelompok untuk menjaga kinerja dan dinamika kelompok selama pembelajaran. Keegiatannya antara lain sebagai berikut:

²⁴Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran...*, hlm.212

- a. Melalui kegiatan tanya jawab (menanya), guru mengingatkan kembali langkah-langkah atau metode ilmiah. Metode ilmiah tersebut dapat disajikan dalam bentuk bagan
- b. Guru mengorganisasi peserta didik untuk belajar dalam bentuk diskusi kelompok kecil. Guru dapat menjelaskan lebih rinci alternatif-alternatif strategi untuk menyelesaikan masalah yang ditentukan
- c. Guru membimbing peserta didik secara individu maupun kelompok dalam merancang eksperimen untuk menguji dugaan (hipotesis) yang diajukan. Masing-masing kelompok mempresentasikan hipotesis dan rancangan eksperimennya untuk mendapatkan saran dari kelompok lain maupun dari guru. Kelompok-kelompok lain maupun guru dapat memberikan penilaian dan saran terhadap presentasi tersebut. Kelompok yang dinilai paling baik memperoleh penghargaan.

Fase 3: Membantu penyelidikan secara mandiri dan kelompok

Penyelidikan adalah inti dari *Problem Based Learning*. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting.

Pada tahap ini guru harus mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya

adalah agar siswa mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri. Pada fase ini seharusnya lebih dari sekedar membaca tentang masalah-masalah dalam buku-buku.

Guru membantu siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber, dan ia seharusnya mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk berfikir tentang masalah dan ragam informasi yang dibutuhkan untuk sampai pada pemecahan masalah yang dapat diertahankan.

Setelah siswa mengumpulkan cukup data dan memberikan permasalahan tentang fenomena yang mereka selidiki, selanjutnya mereka mulai menawarkan penjelasan dalam bentuk hipotesis, penjelasan, dan pemecahan. Selama pembelajaran pada fase ini, guru mendorong siswa untuk menyampaikan semua ide-idenya dan menerima secara penuh ide tersebut.

Guru juga harus mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berfikir tentang kelayakan hipotesis dan solusi yang mereka buat serta tentang kualitas informasi yang dikumpulkan. Peranyaan-pertanyaan berikut kiranya cukup memadai untuk membangkitkan semangat penyelidikan bagi siswa. “Apa yang Anda butuhkan agar anda yakin bahwa pemecahan dengan cara Anda adalah yang terbaik?” atau “Apa yang Anda lakukan untuk menguji kelayakan pemecahanmu?” atau “Apakah ada solusi lain yang dapat Anda usulkan? ”. Oleh karena itu,

selama fase ini guru harus menyediakan bantuan yang dibutuhkan tanpa mengganggu aktivitas siswa dalam kegiatan penyelidikan.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan artifak (hasil karya) dan memamerkannya.

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artifak (hasil karya) dan pameran. Artifak lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu solusi (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia.

Tentunya kecanggihan artifak sangat dipengaruhi tingkat berfikir siswa. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa-siswa lainnya, gurur-guru, orangtua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.

Fase 5: Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Fase ini merupakan tahap akhir dari *Problem Based Learning*. Fase ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta siswa untuk mengonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

Kapan pertama kali mereka memperoleh pemahaman yang jelas tentang situasi masalah? Kapan mereka yakin dalam pemecahan tertentu?

Mengapa mereka dapat menerima penjelasan lebih siap dibanding yang lain? Mengapa mereka menolak beberapa penjelasan? Mengapa mereka mengadopsi pemecahan akhir dari mereka? Apakah mereka berubah pikiran tentang situasi masalah ketika penyelidikan berlangsung? Apa perubahan itu? Apakah mereka akan melakukan secara berbeda di waktu yang akan datang? Tentunya masih banyak lagi pertanyaan yang dapat diajukan untuk memberikan umpan balik dan menginvestigasi kelemahan dan kekuatan *Problem Based Learning* untuk pembelajaran. Pada fase ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a. Guru bersama peserta didik menganalisis dan mengevaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dipresentasikan setiap kelompok maupun terhadap seluruh aktivitas pembelajaran yang dilakukan
- b. Guru memberikan penguatan (mengasosiasi) terkait penguasaan pengetahuan atau konsep tertentu

Pada tahap penutupan, dengan bimbingan guru peserta didik menyimpulkan hasil diskusi. Guru dapat melakukan kegiatan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan. Sebaliknya, guru dapat memberikan remedi bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.²⁵

²⁵Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran...*, hlm.214

6. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan Penjamin Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut:²⁶

- a. Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi dimana konsep diterapkan.
- b. Dalam situasi PBL, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- c. PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
- d. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka dan

²⁶Erwin Widiasworo, *Strategi dan Metode Mengajar Siswa...*, hlm. 173-174

kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok.²⁷

Disamping memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan, yaitu sebagai berikut:²⁸

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
- c. Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Pembelajaran berbasis masalah lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah dan dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.²⁹

²⁷Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 132

²⁸Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 219

²⁹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif ...*, hlm. 132

7. Sistem Penilaian dalam *Problem Based Learning*

Penilaian hendaknya dilakukan dengan tetap memperhatikan tiga ranah, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran, baik *software*, *hardware*, maupun kemampuan perancangan dan pengujian. Sedangkan penilaian terhadap sikap dititik beratkan pada penguasaan *soft skill*, yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran dalam pembelajaran. Bobot penilaian untuk ketiga aspek tersebut ditentukan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Penilaian pembelajaran dengan PBL dilakukan dengan *authentic assessment*. Penilaian dapat dilakukan dengan portofolio yang merupakan kumpulan yang sistematis pekerjaan-pekerjaan peserta didik yang dianalisis untuk melihat kemajuan belajar dalam kurun waktu tertentu dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian dalam pendekatan PBL dilakukan dengan cara evaluasi diri (*self-assessment*) dan *peer assessment*.

- a. *Self-Assessment*. Penilaian yang dilakukan oleh pebelajar itu sendiri terhadap usaha-usahanya dan hasil pekerjaannya dengan merujuk pada tujuan yang ingin dicapai (*standart*) oleh pebelajar itu sendiri dalam belajar.
- b. *Peer Assessment*. Penilaian dimana pebelajar mendiskusikan untuk memberikan penilaian terhadap upaya dan hasil penyelesaian tugas-

tugas yang telah dilakukan sendiri maupun oleh teman dalam kelompoknya.³⁰

C. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Konvensional

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, konvensional berarti tradisional.³¹ Pola pembelajaran pada kelas tradisional cenderung pada kurikulum disajikan secara linier, kurikulum disajikan sebagai acuan yang harus diikuti, aktivitas pembelajaran terikat pada buku pegangan, siswa dianggap sesuatu yang kosong (kertas putih), dimana guru akan menggoreskan pengetahuan di atasnya, guru bertindak sebagai pusat informasi, penilaian dilakukan dengan tes hasil belajar yang terpisah dari proses belajar mengajar, dan siswa banyak bekerja secara individual.³² Pembelajaran konvensional mempunyai beberapa pengertian menurut ahli, diantaranya:³³

Djaramah (1996) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah diunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

³⁰Erwin Widiasworo, *Strategi dan Metode ...*, hlm. 180

³¹Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hlm. 592

³²Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hlm. 64

³³Daryanto, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hlm. 117

Model pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang mengacu pada *behaviorist structuralist*. Aktivitas dalam pembelajaran konvensional banyak didominasi oleh belajar menghafal, penerapan rumus dan penggunaan buku ajar sebagai resep yang harus diikuti halaman perhalaman.³⁴ Pembelajaran konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbisa dilakukan, sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar.³⁵

Ciri-ciri pembelajaran konvensional secara umum adalah (1) peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan di asumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar, (2) belajar secara individual, (3) pembelajaran sangat abstrak dan teoritis, (4) perilaku dibangun atas kebiasaan, (5) kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final, (6) guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran, (7) perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik, (8) interaksi diantara peserta didik kurang, (9) guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.³⁶

³⁴Dyah Amin Fadhilah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran aktif Start Learning With a Question (LSQ) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Trigonometri Kelas X MAN Wlingi Blitar Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hlm. 28

³⁵Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 227

³⁶Daryanto, *Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 117-118

Secara kualitatif pola pembelajaran konvensional dari sisi langkah-langkah dapat dijelaskan seperti berikut:³⁷

Tabel 2.2 Pola Pembelajaran Konvensional

Langkah	Aspek	Pembelajaran Konvensional
Persiapan	1. Tingkat ketuntasan	Diukur dari <i>performance</i> siswa yang dilakukan secara acak
	2. Satuan acara pembelajaran	Dibuat untuk satu minggu pembelajaran, dan hanya dipakai sebagai pedoman guru
	3. Pandangan terhadap kemampuan siswa saat memasuki satuan pembelajaran tertentu	Kemampuan siswa dianggap sama
Pelaksanaan Pembelajaran	4. Bentuk pembelajaran dalam satu unit kompetensi atau kemampuan dasar	Dilaksanakan sepenuhnya melalui pendekatan klasikal
	5. Cara pembelajaran dalam setiap Kompetensi Inti atau Kompetensi Dasar	Dilakukan melalui mendengarkan (<i>lecture</i>), tanya jawab, dan membaca (tidak terkontrol)
	6. Orientasi pembelajaran	Pada bahan pembelajaran
	7. Peranan guru	Sebagai pengelola pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan seluruh siswa dalam kelas
	8. Fokus kegiatan pembelajaran	Ditujukan kepada siswa dengan kemampuan menengah
	9. Penentuan keputusan mengenai satuan pembelajaran	Ditentukan sepenuhnya oleh guru
Umpan balik	10. Instrumen umpan balik	Lebih mengandalkan pada penggunaan tes objektif untuk penggalan waktu tertentu
	11. Cara membantu siswa	Dilakukan oleh guru dalam bentuk tanya jawab secara klasikal

Dapat dijelaskan lebih rinci lagi menurut Silberman, menjelaskna bahwa meskipun metode ceramah ada beberapa kelemahan, tetapi apabila dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat sebagai salah satu metode pembelajaran aktif dengan menggunakan modifikasi-modifikasi untuk

³⁷Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses.*, hlm. 230

mengurangi kekurangan-kekurangannya. Langkah-langkah yang dimaksud adalah:³⁸

1. Mengemukakan cerita atau visual yang menarik: sajikan anekdot, cerita fiksi, kartun atau grafik yang relevan yang dapat memenuhi perhatian peserta didik terhadap apa yang dikerjakan
2. Tawarkan sebuah masalah: kemukakan suatu problem di sekitar ceramah yang akan disusun
3. Bangkitkan perhatian dengan memberi pertanyaan: berilah peserta didik sebuah pertanyaan (apakah mereka memiliki sedikit pengetahuan sebelumnya) sehingga mereka termotivasi untuk mendengarkan ceramah dan tertarik untuk menjawab
4. *Headline*: memberi poin-poin dari ceramah pada kata-kata kunci yang berfungsi sebagai alat bantu ingatan (*sub-hiding verbal*)
5. Contoh dan analogi: mengemukakan ilustrasi kehidupan nyata mengenai gagasan dalam ceramah, dan jika mungkin membuat perbandingan antara materi dan pengetahuan dengan pengalaman peserta didik yang telah peserta didik alami
6. Alat bantu visual: gunakan *flip chart*, transparansi, *hand out*, dan demonstrasi yang membantu mahasiswa melihat dan mendengarkan apa yang dikatakan

³⁸Tukiran Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 47-48

7. Tantang *spot*: menghetikan ceramah secara periodik dan meminta mahasiswa untuk memberi contoh dari konsep yang disajikan untuk menjawab pertanyaan kuis spot
8. Latihan-latihan yang memperjelas: seluruh penyajian, selingi dengan aktivitas-aktivitas singkat yang memperjelas poin-poin yang sudah dibuat
9. Aplikasi *problem*: ajukan problem atau pertanyaan pada mahasiswa untuk diselesaikan dengan didasarkan pada informasi yang diberikan sewaktu ceramah
10. *Review* peserta didik: mintalah mahasiswa saling mereview isi ceramah satu dengan yang lain, atau berilah mereka review tes dengan menskor sendiri

D. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil ialah sesuatu yang diadakan oleh hasil usaha, pendapatan, perolehan, buah.³⁹ Sedangkan belajar, menurut Winkel, dalam buku Faturrohman dan Setyorini didefinisikan sebagai:⁴⁰

Suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, keterampilan, dan nilai-nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

³⁹Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar ...*, hlm. 391

⁴⁰Muhammad Faturrohman dan Setyorini, *Belajar dan Pembelajaran ...*, hlm. 9

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴¹ Menurut Zakiyah Daradjat dalam Jurnal Ade Adriadi dan Naf'an Tarihran menjelaskan bahwa:

“Hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah siswa mempelajari belajar.”⁴²

Hasil belajar menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana dalam jurnal Ade Adriadi dan Naf'an menerangkan bahwa:⁴³

Hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif sendiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Berkenaan dengan sikap yaitu penerimaan jawaban atau reaksi penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Jadi, hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh hasil usaha berupa sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik sehingga terbentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah siswa mempelajari belajar.

2. Taksonomi Hasil Belajar

Sebagaimana telah dimaklumi, dalam sejarah pengukuran dan penilaian pendidikan tercatat, bahwa pada kurun waktu tahun empat puluhan, beberapa orang pakar pendidikan di Amerika Serikat yaitu Benjamin S. Bloom, M. D. Englehard, E. Frust, W. H. Hill, Daniel R. Krathwohl dan didukung pula oleh Ralph E. Tylor, mengembangkan suatu

⁴¹Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 67

⁴²Ade Adriadi dan Naf'an Tarihoran, *Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Negeri 1 Ciruas Serang*, (Banten: Jurnal Kajian Islam Volume 3 Nomor ISSN 2407-053X, 2016), hlm. 26

⁴³*Ibid*, hlm. 27

metode pengklasifikasian tujuan pendidikan yang disebut *taxonomy*. Ide untuk membuat taksonomi itu muncul lebih kurang setelah mereka berkumpul dan mendiskusikan pengelompokan tujuan pendidikan, yang akhirnya melahirkan suatu karya Bloom dan kawan-kawannya itu, dengan judul: *Taxonomy of Educational Objectives* (1956).

Benjamin S, Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).⁴⁴ Taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif (*al-Nahiyah al-Fikriyah* = النّاهِيَةُ الْفِكْرِيَّةُ)

Ranah kognitif adalah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut adalah:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat menggali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat

⁴⁴Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi...*, hlm. 49

menggunakannya.⁴⁵ Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah. Salah satu contoh hasil belajar pada jenjang pengetahuan adalah peserta didik dapat menghafal surat *al-‘Ashr*, menerjemahkan dan menuliskannya secara benar, sebagai salah satu materi pelajaran kedisiplinan yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah.⁴⁶ Contoh lainnya yaitu seorang peserta didik belajar tentang para filosof Muslim dalam tingkatan pengetahuan, ia dapat menyebutkan salah satu filosof tersebut dari sedereta nama orang selainnya yang mencakup musisi, artis, politikus, termasuk para filosof yang dipertanyakan. Atau peserta didik dapat menjodohkan nama para filosof menurut pemikirannya.⁴⁷

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu menerjemahkan, menafsirkan,

⁴⁵Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

⁴⁶Anas Sujiono, *Pengantar ...*, hlm. 50

⁴⁷Abd. Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan Islam ...*, hlm. 78

dan mengeksplorasi.⁴⁸ Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu dilakukan dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. Salah satu contoh hasil belajar ranah kognitif pada jenjang pemahaman ini misalnya adalah peserta didik atas pertanyaan guru Pendidikan Agama Islam dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat *al- 'Ashr* secara lancar dan jelas.⁴⁹ Contoh lain yaitu seorang peserta didik mempelajari para filosof Muslim abad ke-20. Pada tingkat pemahaman ini peserta didik dapat menuliskan nama-nama lima filosof Muslim abad ke-20 saat pertanyaan ujian, atau peserta didik dapat menuliskan uraian (dengan kata-katanya sendiri) dasar-dasar ajaran filosofis salah satu filosof tersebut. Bilamana seorang peserta didik telah mempelajari para filosof dimaksud hanya sampai pada tingkatan pengetahuan, ia tidak akan mampu untuk menulis banyak nama filosof Muslim menurut kata-katanya sendiri, atau menuliskan uraian yang jelas dengan dasar-

⁴⁸Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

⁴⁹Anas Sujiono, *Pengantar...*, hlm. 50

dasar pemikirannya. Saat seorang peserta didik dihadapkan pada sebuah tanda, informasinya akan mengalir kembali kedalam pemikirannya. Peserta didik tersebut acap kali berfikir “Saya tahu jawabannya tapi nyaris melupakannya, tergantung dari lisan saya”. Apabila hal itu terjadi, maka sebenarnya bukan dapat menyebut kembali secara bebas mengingat tingkatan pelajaran yang ia pelajari hanya sampai disitu.⁵⁰

3) Penerapan atau Aplikasi (*Application*)

Penerapan yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengeluarkan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.⁵¹ Aplikasi atau penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman. Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan misalnya adalah peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan konsep kedisiplinan yang diajarkan Islam seperti tersebut diatas, dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.⁵² Contoh lain yaitu seorang peserta didik yang belajar tentang para filosof Muslim pada tahap aplikasi ini dapat melihat uraian ringkas yang menyatakan ajaran pokok dan mengidentifikasinya menurut karya filosof tertentu. Peserta didik tadi dapat juga menggunakan apa yang mereka peajari tentang ajaran pokok para filosof Muslim

⁵⁰ Abd. Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan ...*, hlm. 78-79

⁵¹ Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

⁵² Anas Sujiono, *Pengantar ...*, hlm. 51

untuk memprediksi bagaimana orang tersebut dapat menjelaskan situasi atau perilaku tertentu.⁵³

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis yaitu jenjang pengetahuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.⁵⁴ Analisis (*analysis*) juga merupakan kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan sesuatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi daripada jenjang aplikasi. Contoh, peserta didik dapat merenung dan memikirkan dengan baik tentang wujud nyata dari kedisiplinan seorang siswa di rumah, di sekolah, dan di dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat sebagai bagian dari ajaran Islam.⁵⁵ Contoh lain dalam jenjang ini adalah pertanyaan tingkat analisis yang sering digunakan adalah “bandingkan dan bedakan” yang memerlukan peserta didik untuk memisah apa yang mereka ketahui dari dua konsep yang berbeda dan membangunnya kembali bagian-bagian dari komponen tersebut menjadi kumpulan yang baru yang membolehkan

⁵³Abd. Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan ...*, hlm. 79-80

⁵⁴Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

⁵⁵Anas Sujiono, *Pengantar ...*, hlm. 50

perbandingan antara elemen serupa pada dua konsep yang berbeda.⁵⁶

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana, atau mekanisme.⁵⁷ Sintesis (*synthesis*) juga merupakan kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau membentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang analisis. Salah satu contoh hasil belajar kognitif pada jenjang sintesis adalah peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagaimana telah diajarkan oleh Islam. Dalam karangannya itu peserta didik juga dapat mengemukakan secara jelas, amanat bapak Presiden Soeharto dalam Upacara Peringatan Hari Kebangkitan Nasional tanggal 20 Mei 1995 yang telah mencanangkan kedisiplinan nasional, baik kedisiplinan kerja, kedisiplinan dalam hal kebersihan dan menjaga kelestarian alam, maupun kedisiplinan dalam menaati peraturan lalu lintas, yang pada hakikatnya adalah merupakan perintah Allah

⁵⁶Abd. Rachman Assegaf, *Filsafat ...*, hlm. 80

⁵⁷Rusman, *Pembelajaran Tematik ...*, hlm. 69

SWT sebagaimana tersebut dalam surat *al-Ashr*.⁵⁸ Contoh lainnya, seorang peserta didik diminta untuk membandingkan karya filosof Muslim tertentu dan seniman tertentu yang hidup pada periode yang sama. Peserta didik tersebut dapat segera menyadari untuk pertama kalinya bahwa kedua tokoh dimaksud banyak dipengaruhi oleh faktor sosial dan politik pada zamannya sehingga mempengaruhi masing-masing karyanya. Tahap sintesis memerlukan peserta didik untuk mampu berfikir kreatif.⁵⁹

6) Penilaian/Penghargaan/Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.⁶⁰ Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penilaian atau evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada. Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang evaluasi adalah peserta didik mampu menimbang-nimbang tentang manfaat yang dapat dipetik oleh seseorang yang berlaku disiplin dan dapat

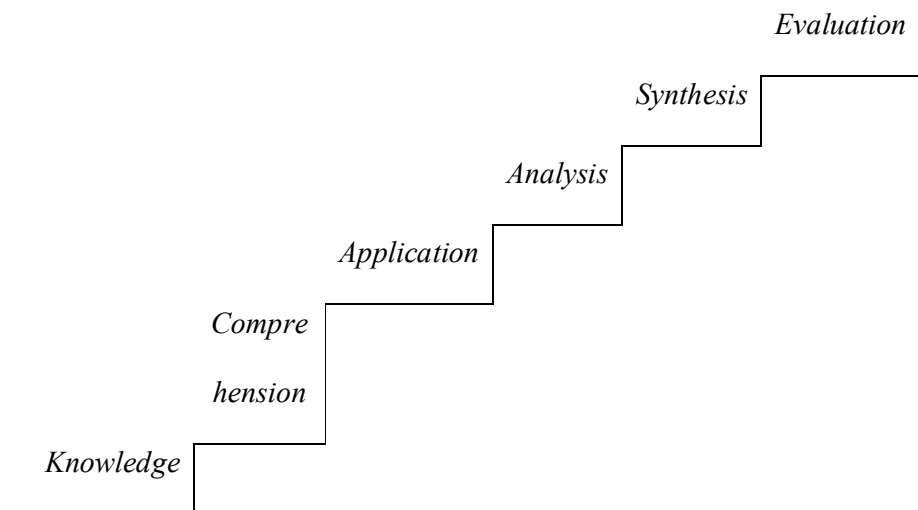
⁵⁸Anas Sujiono, *Pengantar...*, hlm. 50

⁵⁹Abd. Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan ...*, hlm. 82

⁶⁰Rusman, *Pembelajaran ...*, hlm. 69

menunjukkan *mudharat* atau akibat-akibat negatif yang akan menimpa seseorang yang bersifat malas atau tidak disiplin, sehingga pada akhirnya sampai pada kesimpulan penilaian, bahwa kedisiplinan merupakan perintah Allah SWT yang wajib dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.⁶¹

Gambar 2.1 Enam Jenjang Berpikir pada Ranah Kognitif



Keterangan:

- *Evaluation*, merangkum atau menguraikan fenomena berdasar perspektif, sudut pandang atau kepentingan.
- *Synthesis*, merangkum sesuatu yang terpisah-pisah jadi satu.

Contoh: merangkum elemen-elemen, unsur-unsur, faktor-faktor

⁶¹Anas Sujiono, *Pengantar ...*, hlm. 52

menjadi satu. Konsep kampus terdiri dari kelas, perpustakaan, ruang kuliah lap, aula.

- *Analysis* menguraikan: elemen, unsur, faktor, sebab-sebab, contoh: menuraikan unsur-unsur internal novel.
- *Application*, menggunakan kaidah, rumus, formula ke dalam kasus seperti: menyusun kalimat dalam bentuk *Simple Present Tense*.
- *Comprehension*, menjelaskan dengan bahasa sendiri: definisi, data, fakta, nama benda. Seperti menjelaskan definisi arti kata pemerintah.
- *Knowledge*, menyebutkan ulang data, fakta, nama benda. Seperti: menyebut nama-nama kota di pulau kalimantan, menghafal undang-undang, ayat-ayat.⁶²

b. Ranah Afektif (*al-Nahiyah al-Mauqifiyah* = الناحية الموقفية)

Taksonomi untuk daerah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan (1974) dalam buku yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berikatan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta

⁶²Bermawy Munthe, *Desain Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2009), hlm. 36

didik dalam berbagai perilaku, seperti perhatian terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran agama Islam di sekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang diterimanya terhadap guru Pendidikan Agama Islam, dan sebagainya.

Ranah afektif ini oleh Krathwohl (1974) dan kawan-kawan ditaksonomi menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu : (1) *receiving* (2) *responding* (3) *valuing* (4) *organization* (5) *characterization by a value or value complex*. Pengelompokan lima jenjang tersebut dapat dijelaskan dibawah ini:⁶³

1. *Receiving* atau *Attending*

Receiving atau *attending* (menerima atau memperhatikan) adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. *Receiving* atau *attending* sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu obyek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai yang diajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri ke dalam nilai itu atau mengidentikkan diri

⁶³Anas Sujiono, *Pengantar...*, 2009), hlm. 50

dengan nilai itu. Contoh hasil belajar afektif jenjang *receiving* misalnya peserta didik menyadari bahwa disiplin wajib ditegakkan, sifat malas dan tidak berdisiplin harus disingkirkan jauh-jauh.

2. *Responding*

Responding (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Jenjang ini setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang *receiving*. Contoh hasil belajar ranah afektif jenjang *responding* adalah peserta didik tumbuh hasratnya untuk mempelajari lebih jauh atau menggali lebih dalam lagi, ajaran-ajaran Islam tentang kedisiplinan.

3. *Valuing*

Valuing (menilai/menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* adalah merupakan tingkatan afektif yang lebih tinggi lagi daripada *receiving* dan *responding*. Dalam kaitan dengan proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk. Bila sesuatu ajaran

telah mampu mereka nilai dan telah mampu mengatakan “itu adalah baik”, maka ini bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu telah mulai dicamkan (*internalized*) dalam dirinya. Dengan demikian makna nilai tersebut telah stabil dalam diri peserta didik. Contoh hasil belajar afektif jenjang *valuing* adalah tumbuhnya kemauan yang kuat pada diri peserta didik untuk berlaku disiplin, baik di sekolah, di rumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

4. *Organization*

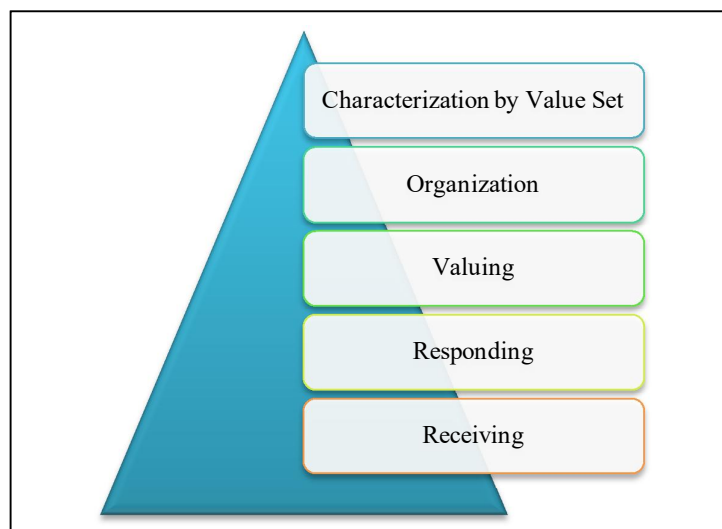
Organization (mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur dan mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Contoh hasil belajar afektif jenjang *organization* adalah peserta didik mendukung penegakan disiplin nasional yang telah dirancang oleh bapak Presiden Soeharto pada Peringatan Hari Kebangkitan Nasional Tahun 1995. Mengatur atau mengorganisasikan ini merupakan jenjang sikap atau nilai yang lebih tinggi lagi ketimbang *receiving*, *responding*, *valuing*.

5. *Characterization by Value or Value Complex*

Characterization by Value or Value Complex (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam suatu hierarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Ini merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana. Ia telah memiliki *phylosophy of life* yang mapan. Jadi pada jenjang ini peserta didik telah memiliki sistem nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama, sehingga membentuk karakteristik “pola hidup”, tingkah lakunya menetap, konsisten, dan dapat diramalkan. Contoh hasil belajar afektif pada jenjang ini adalah siswa telah memiliki *kebulatan sikap* wujudnya peserta didik menjadikan perintah Allah SWT yang tertera dalam al-Qur’an surat *al-Ashr* sebagai pegangan hidupnya dalam hal yang menyangkut kedisiplinan, baik kedisiplinan di sekolah, di rumah maupun ditengah-tengah kehidupan masyarakat.

Hasil belajar yang dikembangkan dalam ranah afektif umumnya mengacu kategori ranah afektif yang disusun oleh Krathwohl, Bloom, dan Masia (1973). Hal itu dapat dilihat dari hirarkinya pada gambar berikut.⁶⁴

Gambar 2.2 Hierarki Hasil Belajar Ranah Afektif



c. Ranah Psikomotor (*Nahiyah al-Harakah* = نَاهِيَةُ الْحَرَكَةِ)

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotorik ini tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotorik

⁶⁴Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 185-186

ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya. Jika hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif dengan materi tentang kedisiplinan menurut ajaran Islam sebagaimana telah dikemukakan pada pembicaraan diatas, maka wujud nyata dari hasil belajar psikomotor yang merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif itu adalah: (1) peserta didik bertanya kepada guru Pendidikan Agama Islam tentang contoh-contoh kedisiplinan yang telah ditunjukkan oleh Rasulullah SAW, para sahabat, para ulama, dan lain-lain (2) peserta didik mencari dan membaca buku-buku, majalah-majalah atau brosur-brosur, surat kabar dan lain-lain yang membahas tentang kedisiplinan (3) peserta didik dapat memberikan penjelasan kepada teman-teman sekelasnya di sekolah, atau kepada adik-adiknya di rumah, atau kepada anggota masyarakat lainnya, tentang pentingnya kedisiplinan diterapkan, baik di sekolah, di rumah, maupun ditengah-tengah kehidupan masyarakat (4) peserta didik menganjurkan kepada teman-teman sekolah atau adik-adiknya, agar berlaku disiplin, baik di sekolah, di rumah, maupun di dalam kehidupan masyarakat (5) peserta didik dapat memberikan

contoh-contoh kedisiplinan di sekolah, seperti datang ke sekolah sebelum pelajaran dimulai, tertib dalam mengenakan pakaian seragam sekolah, tertib dan tenang dalam mengikuti pelajaran, disiplin dalam mengikuti tata tertib yang telah ditentukan oleh sekolah, dan lain-lain (6) peserta didik dapat memberikan contoh kedisiplinan di rumah, seperti disiplin dalam belajar, disiplin dalam menjalankan ibadah shalat, ibadah puasa, disiplin dalam menjaga kebersihan rumah, pekarangan, saluran air, dan lain-lain (7) peserta didik dapat memberikan contoh kedisiplinan ditengah-tengah kehidupan masyarakat, seperti menaati rambu-rambu lalu lintas, tidak kebut-kebutan, dengan suka rela mau antri waktu membeli karcis, dan lain-lain (8) peserta didik mengamalkan dengan konsekuen kedisiplinan dalam belajar, kedisiplinan dalam beribadah, kedisiplinan dalam menaati peraturan lalu lintas, dan sebagainya.⁶⁵

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:⁶⁶

- a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan audif, motoris, dan lain-lain

⁶⁵Anas Sujiono, *Pengantar ...*, hlm. 50

⁶⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 31

- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

Tataran (level) ranah psikomotorik, dapat disusun lebih sederhana sebagai berikut:⁶⁷

Tabel 2.3 Tataran Ranah Psikomotorik

Tataran	Definisi	Contoh-Contoh
1. Pengamatan (<i>observing</i>)	Kesiapan mental peserta didik	Pebelajar mengamati perilaku orang yang lebih berpengalaman. Aktivitas mental yang lain seperti memaca dapat menjadi bagian dari proses observasi
2. Peniruan (<i>imitating</i>)	Berusaha meniru perilaku fisik	Ini merupakan langkah pertama dalam mempelajari keterampilan. Perilaku pebelajar diamati dan diberikan arahan serta masukan terkait kinerjanya. Pergerakan belum menjadi hal yang otomatis dan lancar
3. Praktik (<i>practicing</i>)	Mencoba aktivitas fisik tertentu terus dan terus	Keterampilan diulang berulang kali. Seluruh urutan kegiatan dilakukan berulang kali. Pergerakan merupakan pergerakan yang menuju kemampuan otomatis dan lancar
4. Penyesuaian (<i>adapting</i>)	Membuat sedikit pengaturan atau penyesuaian dalam aktivitas untuk menyempurnakannya. Menyetel supaya lebih baik (<i>fine tuning</i>)	Keterampilan menjadi sempurna. Seorang pelatih atau seorang mentor sering diperlukan untuk memberikan perspektif yang lain tentang bagaimana memperbaiki atau mengatur aktivitas fisik sesuai situasi yang dibutuhkan

⁶⁷Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran...*, hlm. 216-217

3. Kata Kerja Operasional (Taksonomi Bloom)

Kata Kerja Operasional (KKO) adalah kata kerja yang dapat diukur, dievaluasi, dicapai, dan dibuktikan. Kata kerja dapat membantu menentukan kejelasan kompetensi dasar atau indikator yang sesuai dengan tingkat kesulitan. Kata kerja operasional sebaiknya memperhatikan karakter ketepatan kemampuan internal mental dan dapat dijabarkan seperti di bawah ini:⁶⁸

a. Ranah Kognitif

Tabel 2.4 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

Perubahan	Kemampuan Intelektual	Kata Kerja Operasional
<i>Knowledge</i> = Pengetahuan (C1)	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kembali informasi (istilah, fakta, aturan, dan metode) 	Menyebutkan kembali Menghapal Menunjukkan Menggarisbawahi Menyortir Menyatakan Mengutip Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Memberi label Memberi indeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri

⁶⁸Bermawy Munthe, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 40-45

Lanjutan tabel...

<p><i>Comprehensio</i> = Pemahaman (C2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan informasi dengan bahasa sendiri • Menerjemahkan • Memperkirakan • Menentukan (metode/prosedur) • Memahami (konsep/kaidah/prinsip/kaitan antara fakta, isi pokok) 	<p>Menjelaskan Mendesripsikan Membuat pernyataan ulang Menguraikan Menerangkan Mengubah Memberi contoh Menyadur Menerangkan Memperkirakan Mengkategorikan Mencirikan Merinci Megasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengkontraskan Mempertahankan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum Menjabarkan</p>
<p><i>Application</i> = Penerapan (C3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menginterpretasikan (tabel, grafik, bagan) • Mengaplikasikan pengetahuan atau generalisasi ke dalam situasi baru • Memecahkan masalah yang formatif • Membuat bagan dan grafik • Menggunakan (rumus, kaidah, formula, metode, prosedur, konsep) 	<p>Mengoperasikan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Membuktikan Menghasilkan Menunjukkan Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Mengkalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Membangun Membiasakan Mencegah Menentukan Menggambarkan Menggunakan Menilai Menggali Mengemukakan</p>

Lanjutan tabel...

		Mengadaptasi Menyelidiki Mempersoalkan Mengkonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Mentabulasi Memproses Meramalkan
<i>Analysis</i> = Analisis (C4)	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan pengetahuan ke bagian-bagiannya dan menunjukkan hubungan diantara bagian-bagian tersebut • Membedakan (fakta dari interpretasi, data dari kesimpulan) • Menganalisis (struktur dasar, bagian-bagian hubungan antara) 	Membandingkan Mempertentangkan Memisah Menghubungkan Membuat diagram/skema Menunjukkan hubungan Mempertanyakan Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Mengkorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagangkan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memakimalkan Memerintahakan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Menstransfer

Lanjutan tabel...

<p><i>Synthesis</i> = Sintesa (C5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memadukan bagian-bagian pengetahuan menjadi satu keseluruhan dan membentuk hubungan ke dalam situasi baru • Menghasilkan (klasifikasi, karangan, kerangka teoritis) • Menyusun (rencana, skema, program kerja) 	<p>Mengategorikan Mengombinasikan Mengarang/Menciptakan Mendesain/Merancang Menyusun kembali Merangkaikan Menyimpulkan Membuat pola Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengkode Mengarang Membangun Menanggulangi Menghubungkan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatas Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum</p>
<p><i>Evaluation</i> = Evaluasi (C6)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat penilaian berdasarkan kriteria • Menilai berdasarkan norma internal (hasil karya, kerangka, pekerjaan, khotbah, program penataran) • Menilai berdasarkan norma eksternal (hasil karya, karangan, pekerjaan, ceramah, program penataran) • Mempertimbangkan (baik buruk, pro kontra, untung rugi) 	<p>Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Merinci Mengukur Merangkum</p>

Lanjutan tabel...

		Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan
--	--	--

b. Ranah Afektif

Tabel 2.5 Kata Kerja Operasional Ranah Afektif

Perubahan	Kemampuan Internal	Kata Kerja Operasional
<i>Receiving</i> (Penerimaan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan (kesadaran, kemauan, perhatian) • Mengakui (kepentingan, perbedaan) 	Menanyakan Memilih Mengikuti Menjawab Melanjutkan Memberikan Menyatakan Menempatkan Mempertanyakan Memberi Menganut Mematuhi Meminati
<i>Responding</i> (Partisipasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Mematuhi (peraturan, tuntunan, perintah) • Ikut serta aktif (di laboratorium, diskusi, belajar kelompok, tentir) 	Melaksanakan Membantu Menawarkan Menyambut Menolong Mendatangi Menyumbangkan Menyesuaikan diri Menampilkan Membawakan Menyatakan persetujuan Menjawab Mengajukan Mengompromikan Menyenangi Mendukung Melaporkan Memilih Mengatakan Memilah Menolak
<i>Valuing</i> (Penilaian/Penentuan Sikap)	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima suatu nilai • Menyukai • Menyepakati 	Melaksanakan Mengakui Menyatakan pendapat

Lanjutan tabel...

	<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai (karya seni, sumbangan ilmu, pendapat) • Bersikap (positif atau negatif) • Mengakui 	Mengambil prakarsa Melengkapi Meyakinkan Memperjelas Memprakarsai Mengimani Mengundang Menggabungkan Menekankan
<i>Organization</i> (Organisasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Membentuk sistem nilai • Menangkap relasi antar nilai • Bertanggung jawab • Mengintegrasikan nilai 	Berpegang pada Mengintegrasikan Mengaitkan Menyusun Mengatur Mengubah Memodifikasi Menyempurnakan Menyesuaikan Menyamakan Membandingkan Mempertahankan Menganut Menata Mengklasifikasikan Mengombinasikan Mempertahankan Membangun Membentuk pendapat Memadukan Mengelola Menegosiasi Merembu
<i>Characterization</i> (Pembentukan karakter atau pola hidup)	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan (kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran) • Mempertimbangkan • Melibatkan diri 	Bertindak Menyatakan Memperlihatkan Mempraktikkan Melayani Mengudurkan diri Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan Mengubah perilaku Berakhlak mulia Mempengaruhi Mendengarkan Mengkualifikasi Menunjukkan Memecahkan

c. Ranah Psikomotorik

Kata Kerja Operasional (KKO) ranah psikomotorik dapat dapat dipaparkan di bawah ini:⁶⁹

Tabel 2.6 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik

Menirukan	Memanipulasi	Pengalamiahan	Artikulasi
Mengaktifkan	Mengoreksi	Mengalihkan	Mempertajam
Menyesuaikan	Memproyeksikan	Menggantikan	Membentuk
Menggabungkan	Merancang	Memutar	Memadankan
Melamar	Memilah	Mengirim	Menggunakan
Mengatur	Melatih	Memindahkan	Memulai
Mengumpulkan	Memperbaiki	Mendorong	Menyetir
Menimbang	Mengidentifikasi	Menarik	Menjeniskan
Memperkecil	Mengisi	Memproduksi	Menempel
Membangun	Menempatkan	Mencampur	Mensketsa
Mengubah	Membuat	Mengoperasikan	Melonggarkan
Membersihkan	Memanipulasi	Mengemas	menimbang
Memosisikan	Mereparasi	Membungkus	
Mengonstruksi	Mencampur		

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik ataupun kurang baik, dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut:⁷⁰

a. Faktor internal

1. Faktor jasmaniyah (fisiologis)

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran.

⁶⁹Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu...*, hlm. 347

⁷⁰*Ibid*, hlm. 67-68

2. Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

E. Tinjauan tentang Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Istilah Pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu “*pedagogi*” yang terdiri dari dua kata yaitu “*paedos*” dan “*agoge*” yang berarti “saya membimbing, memimpin anak”. Dari pengertian ini pendidikan dapat diartikan kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan tanggung jawab.⁷¹

Agama merupakan ajaran, sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya.⁷²

Islam ialah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW berpedoman pada kitab suci al-Qur’an yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT.⁷³

Dalam khazanah Islam, setidaknya ada tiga istilah yang berhubungan dengan makna pendidikan. Tiga istilah tersebut adalah *ta’lim*, *ta’dib*, dan *tarbiyah*. *Pertama*, kata *ta’lim* mengandung pengertian proses transfer seperangkat pengetahuan kepada anak didik. Konsekuensinya, dalam proses *ta’lim* ranah kognitif selalu menjadi titik tekan. Sehingga ranah kognitif menjadi lebih dominan dibanding dengan ranah psikomotorik dan afektif. *Kedua*, kata *ta’dib* merujuk pada proses pembentukan kepribadian anak

⁷¹Ade Adriadi dan Naf’an Tarihoran, *Pembelajaran Problem ...*, hlm. 30

⁷²Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar ...*, hlm. 12

⁷³*Ibid*, hlm. 444

didik. *Ta'dib* merupakan masdar dari *addaba* yang dapat diartikan kepada proses mendidik yang lebih tertuju pada pembinaan dan penyempurnaan akhlak peserta didik. Orientasi *ta'dib* lebih terfokus pada pembentukan pribadi muslim yang berakhlak mulia. Oleh karena itu, cakupan *ta'dib* lebih banyak kepada ranah afektif dibanding kognitif dan psikomotorik. Ketiga, kata *tarbiyah* memiliki arti mengasuh, bertanggung jawab, memberi makan, mengembangkan, memelihara, membesarkan, menumbuhkan, memproduksi, serta menjinakkan, baik yang menakup aspek jasmani maupun rohani. Makna *tarbiyah* mencakup semua aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik secara harmonis dan integral.⁷⁴

Zuhairini (1981) dalam buku Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur kholidah menjelaskan bahwa:⁷⁵

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan kearah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia, dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut

⁷⁴Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), hlm. 4-5

⁷⁵*Ibid*, hlm. 5

agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.⁷⁶

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pusat kurikulum Depdiknas (2003) dalam buku Ahmad Munjin

Nasih dan Lilik Nur kholidah mengemukakan bahwa:⁷⁷

Pendidikan Agama Islam di Indonesia adalah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Nizar (2001) dalam buku Ahmad Munjin Nasih dan Lilik

Nur kholidah tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum:

Diklasifikasi dalam tiga kelompok, *jismiyyah*, *ruhiyyat*, dan *aqliyyat*. Tujuan *jismiyyah* berorientasi kepada tugas manusia sebagai *khalifah fil al-ardh*, sementara itu tujuan *ruhiyyat* berorientasi kepada kemampuan manusia dalam menerima ajaran Islam secara *kaffah*, dan tujuan *aqliyyat* berorientasi kepada pengembangan *intelligence* otak peserta didik.⁷⁸

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa, dan

⁷⁶ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur kholidah, *Metode dan Teknik...*, hlm. 11-12

⁷⁷ *Ibid*, hlm. 7

⁷⁸ *Ibid*, hlm. 8

bernegara, seta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁷⁹

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut:⁸⁰

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dari anak melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

⁷⁹Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur kholidah, *Metode dan Teknik...*, hlm. 16

⁸⁰*Ibid*, hlm. 15-16

- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

F. Penelitian Terdahulu

Pada kajian terdahulu ini akan diuraikan tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penulis, yaitu mengenai model *Problem Based Learning*.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Handayani tentang Pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 1 Teras, Boyolali Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh PBL terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMPN 1 Teras, Boyolali semester genap tahun ajaran 2015/2016 diperlihatkan bahwa kelas PBL memiliki nilai rata-rata lebih

tinggi daripada kelas tanpa PBL. Rata-rata hasil belajar IPA kelas PBL 81,01 lebih tinggi dari pada kelas tanpa PBL 77,22.⁸¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ega Sasrie Pusba tentang Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 1 Sujarame Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukarame Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPA menggunakan model PBL pada kelas eksperimen (IV C) lebih tinggi yaitu 81,00 dibandingkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol (IV B) yaitu 71,30.⁸²
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Reni Hastuti tentang Pengaruh Model *Problem Based learning* (PBL) Berbasis *Scientific Approach* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Banguntapan T.A 2014/2015 menyatakan bahwa hasil penelitian Model pembelajaran *Problem Based learning* berbasis *Scientific Approach* secara signifikan meningkatkan hasil belajar biologi pada ranah kognitif siswa dengan ditunjukkan *p-value* sebesar $0,001 < 0,05$. Model pembelajaran *Problem*

⁸¹Desi Handayani, *Pengaruh Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 1 Teras, Boyolali Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016, (Surakarta: Skripsi tidak Diterbitkan, 2016), hlm 7

⁸²Ega Sasrie Pusba, *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning* (PBL) terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sukarame Tahun Ajaran 2015/2016, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hlm. 69

Based learning berbasis *Scientific Approach* secara signifikan meningkatkan hasil belajar biologi pada ranah afektif siswa dengan ditunjukkan *p-value* sebesar $0,029 < 0,05$. Model pembelajaran *Problem Based learning* berbasis *Scientific Approach* secara signifikan meningkatkan hasil belajar biologi pada ranah psikomotorik siswa dengan ditunjukkan *p-value* sebesar $0,000 < 0,05$.⁸³

**Tabel 2.7 Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang**

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 1 Teras, Boyolali Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016	1. Model pembelajaran 2. Penelitian di strata SMP 3. Titik tinjauanya hasil belajar	1. Lokasi penelitian SMPN 1 Teras, Boyolali 2. Desain penelitian <i>true experimental design</i> dengan <i>randomized posttest only control group</i> 3. Mata pelajaran IPA
2.	Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 1 Sukarame Tahun Ajaran 2015/2016	1. Model pembelajaran 2. Jenis penelitian quasi eksperimen tipe <i>nonequivalent control group design</i> 3. Teknik sampling <i>purposive sampling</i> 4. Analisis data menggunakan <i>independent sample t test</i>	1. Materi pelajaran IPA 2. Lokasi penelitian di SD Negeri 1 Sukarame
3.	Pengaruh Model <i>Problem Based learning</i> (PBL) Berbasis <i>Scientific Approach</i> terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Banguntapan T.A 2014/2015	1. Model pembelajaran 2. Titik tinjauanya hasil belajar 3. Jenis penelitian quasi eksperimen tipe <i>nonequivalent control group design</i>	1. Penelitian di strata SMA 2. Mata pelajaran Biologi 3. Lokasi penelitian di SMA Negeri 2 Banguntapan T.A

⁸³Dwi Reni Hastuti, *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Scientific Approach terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Banguntapan T.A 2014/2015*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hlm. 118

G. Kerangka Berfikir Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. Untuk mempermudah memahami penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.3 Kerangka Berfikir Penelitian

