

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Agus Suprijono (2010:46) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam proses belajar banyak model pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Macam-macam model pembelajaran tersebut antara lain: Model Pembelajaran Kontekstual, Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Quantum, Model Pembelajaran Terpadu, Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL), Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model *problem based learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat tiga ciri utama *problem based learning*:

- a. Merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi *problem based learning* ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. *Problem based learning* tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal pelajaran, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.
- b. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah *problem based learning* menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Berfikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berfikir deduktif dan induktif. Proses berfikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berfikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu: sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

3. Model Problem Based Learning

Problem based learning (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia kerja sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Sudarman, 2007). Schmidt (dalam Hartono, 2003) mendefinisikan *Problem based learning* (PBL) atau belajar berdasar masalah sebagai suatu masalah yang diubah menjadi serangkaian kegiatan belajar dengan prosedur kerja yang sistematis, dalam arti sebelum mahasiswa didik mempelajari suatu hal, mahasiswa didik diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telaah kasus atau skenario.

Problem based learning (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan permasalahan secara kontekstual yang terjadi di lingkungan dengan PBL dapat menggali kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran, melatih berpikir tingkat tinggi termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar (metakognitif) dan melatih peserta didik menjadi belajar mandiri dan *self-regulated* (Anita, 2013). Strategi dalam PBL adalah memberikan mahasiswa didik masalah dan tugas yang akan mereka hadapi dalam dunia kerja dan dalam proses usaha mereka memecahkan masalah tersebut. Dalam proses ini mahasiswa didik bertanggung jawab untuk mengembangkan dan

menerapkan kecakapan yang penting yaitu, pemecahan masalah, belajar secara mandiri, kerjasama dalam kelompok, dan mendapatkan pengetahuan yang luas. Permasalahan menjadi fokus, stimulus dan pemandu proses belajar, sementara dosen menjadi fasilitator dan pembimbing (Barrows, 2005).

4. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan pembelajaran yang memerlukan berbagai kecerdasan yang diperlukan khususnya kecerdasan dalam berpikir untuk menyelesaikan suatu permasalahan pada dunia nyata.

Karakteristik *Problem based learning* menurut Rusman 2016, adalah sebagai berikut :

- 1) Permasalahan menjadi starting point dalam belajar
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama

- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem based learning*
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikatif dan kooperatif
- 8) Pengembangan keterampilan inquiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- 9) Keterbukaan proses dalam *Problem based learning* meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.

Rusmono, 2012, *Problem based learning* memiliki ciri menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, pembelajaran dipusatkan pada permasalahan dalam dunia nyata, tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator. Masalah yang digunakan menurutnya harus relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir dan menarik, berdasarkan informasi yang luas, terbentuk secara konsisten dengan masalah lain, dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan. Keterlibatan siswa dalam model *Problem based learning* menurutnya, meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan. Dalam kegiatan kelompok, siswa dapat melakukan kegiatan dengan membaca kasus, menentukan masalah yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran, membuat rumusan masalah, membuat hipotesis, mengidentifikasi sumber informasi, diskusi dan pembagian tugas, serta melaporkannya di kelas.

5. Proses *Problem Based Learning*

Pada saat melakukan proses pembelajaran, Nuh memberikan tahapan pembelajaran dengan strategi *Problem based learning* yang dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini.

Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran dengan Strategi *Problem based learning*

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1: Mengorganisasikan siswa kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistic penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan penyelesaian masalah yang mereka pilih sendiri
Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Tahap3: Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
Tahap 4 : Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka.
Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi dan penyelidikan dan proses-proses penyelidikan yang mereka gunakan

(Sumber: Rusmono, 2012, hlm. 81)

6. Peran Guru dalam *Model Problem Based Learning*

Guru harus menggunakan model atau strategi pembelajaran yang akan menggerakkan siswa menuju kemandirian, kehidupan yang lebih luas, dan belajar sepanjang hayat. Lingkungan belajar yang dibangun guru harus mendorong cara berpikir secara reflektif, evaluasi kritis dan cara pikir yang berdayaguna. Peran guru dalam *Problem based learning* berpikir

tentang beberapa hal, yaitu bagaimana merancang dan menggunakan permasalahan yang ada di dunia nyata sehingga siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang baik, bagaimana menjadi pelatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan, pengarahan diri dan belajar dengan teman sebaya, bagaimana siswa memandang bahwa diri mereka sendiri sebagai pemecah masalah yang aktif.

Guru dalam *Problem Based Learning* juga memusatkan memecahkan masalah, analisis masalah, isu penentuan dan laporan penyajian solusi dan refleksi kesimpulan, integrasi dan evaluasi belajar pengarahan diri belajar pengarahan diri belajar pengarahan diri belajar pengarahan diri perhatiannya pada memfasilitasi proses belajar, mengubah cara berpikir, mengembangkan keterampilan inquiry, menggunakan pembelajaran kooperatif, melatih siswa tentang strategi pemecahan masalah, pemberian alasan yang mendalam, metakognisi, berpikir kritis, dan berpikir secara sistem. Menjadi perantara proses penguasaan informasi, meneliti lingkungan informasi, mengakses sumber informasi yang beragam dan mengadakan koneksi (Rusman, 2016).

7. Kelebihan dan kelemahan Model *Problem Based Learning*

Problem based learning merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *Problem Based Learning* menurut Wulandari, 2013, adalah :

- 1) Pemecahan masalah dalam *Problem based learning* cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.

- 2) Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran dapat memberikan kepuasan dan menantang kemampuan siswa.
- 3) *Problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Membantu siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya.
- 6) Membantu siswa untuk bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri
- 7) Membantu siswa untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks
- 8) *Problem based learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai siswa
- 9) Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata
- 10) Merangsang siswa untuk belajar secara kontinu.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Tri, 2004).

Menurut Mulyono (2007) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Selain itu menurut Winkel (2003) hasil belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui proses belajar.

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh individu merupakan hasil interaksi antarberbagai faktor yang saling mempengaruhi sehingga dengan mengenal faktortersebut dapat dilakukan upaya untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik. Menurut Slameto (2003) dalam proses belajar dengan hasil belajardipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor yang berasal dari individu (internal) yang sedang belajar, faktor yang berasal dari luar individu dan yang ketiga adalah faktor pendekatan belajar. Ketiga faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor yang ada dari dalam individu (internal)

Faktor yang terdapat dalam diri siswa meliputi 2 aspek yakni faktor fisiologis dan faktor psikologis.

1) Faktor Fisiologis

Proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh keadaan fisik jasmaniyang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dapat mempengaruhi semangat intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Jika keadaan tersebut baik maka proses belajar mengajar akan baik, tapi sebaliknya jika faktor di atas kurang baik, maka dapat mengganggu proses belajar seseorang.

Ada 5 faktor yang dapat mempengaruhi belajar dalam faktor psikologis.

a) Inteligensi

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikologis untuk memberi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

b) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif atau negatif.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sedangkan menurut Hilgard bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

d) Minat

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak menarik

baginya. Sedangkan bahan pelajaran yang menarik minat siswa mudah dipelajari dan disimpan.

e) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah (Reber, 1988).

b. Faktor yang berasal dari luar individu (faktor eksternal)

Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam yakni:

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru selalu menunjukkan sifat dan perilaku yang simpatik yang memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin membaca dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa. Selanjutnya yang dimaksud lingkungan sosial adalah masyarakat dan tetangga, juga termasuk teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat orang tua, pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah). Semua dapat memberi dampak baik/buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai siswa.

2) Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah sarana dan prasarana, tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang dipergunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai cara atau strategi yang dipergunakan siswa dalam menampung keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti memecahkan masalah atau mencapai tujuan yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam hal ini, pendekatan belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran siswa tersebut.

Dalam proses pembelajaran, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting untuk diketahui oleh guru, agar guru pada tahap selanjutnya dapat mendesain pembelajaran secara tepat dan penuh makna. Tipe hasil belajar yang dimaksud perlu nampak dalam perumusan tujuan pembelajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran.

Anderson (2010) mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga bidang yaitu :

1. Ranah Kognitif (*cognitive domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. Ranah Afektif (*affective domain*), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. Ranah Psikomotor (*psicomotor domain*), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

C. Tinjauan Materi

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Angkasa penfui Kupang berdasarkan Kurikulum 2013, maka berikut diuraikan kompotensi inti, kompotensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi klasifikasi makhluk hidup.

Kompetensi inti :

KI1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI2: 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.

KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan

humanifera dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

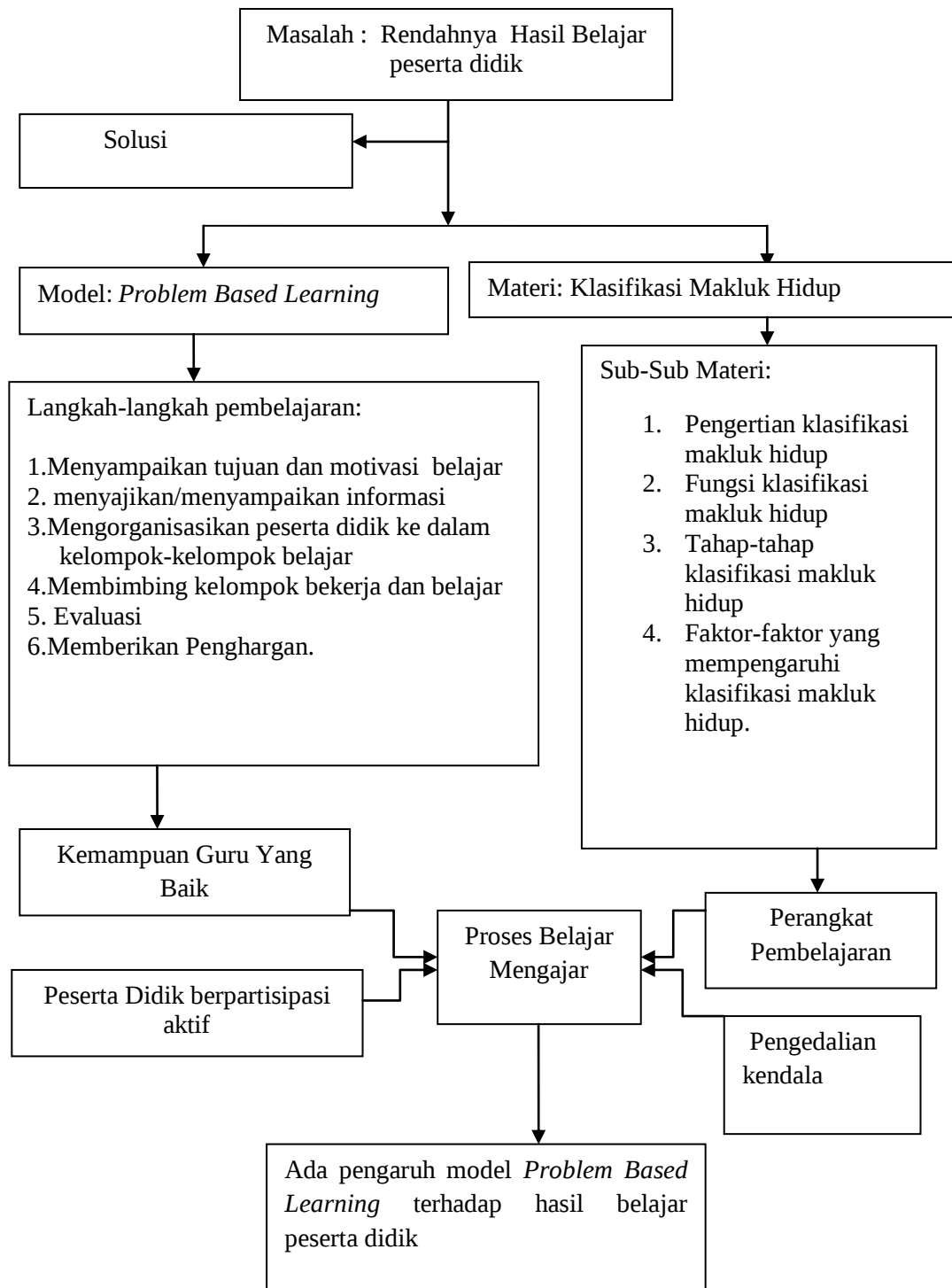
Adapun kompetensi dasar yang termuat dalam materi klasifikasi makhluk hidup adalah kompetensi dasar 3.5 Menganalisis system klasifikasi makhluk hidup dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem klasifikasi makhluk hidup.

D. Kerangka Teori

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka teori-teori tersebut dibuat dalam bentuk kerangka sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan alur yang menunjukkan kerangka berpikir penelitian

Kerangka Teori



E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Klasifikasi makhluk hidup di SMP Angkasa Penfui Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.

H_a : Ada Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP Angkasa Penfui Kupang Tahun Ajaran 2019/2020.