

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

###### a. Pengertian *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

*Higher Order Thinking Skills* atau biasa disingkat HOTS merupakan suatu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat diperlukan peserta didik di sekolah dasar. Sani (2019: 2) menyebutkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) mencakup keterampilan berpikir kritis, logis, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berarti tidak hanya menekankan pada kemampuan mengingat peserta didik namun peserta didik harus mampu untuk menganalisis. Riadi (dalam Hasyim, 2019: 56) juga mengungkapkan bahwa peserta didik harus memahami, menganalisis satu sama lain, mengategorikan, memanipulasi, menciptakan cara-cara baru secara kreatif, dan menerapkannya dalam mencari solusi terhadap persoalan-persoalan baru.

Penerapan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam kegiatan pembelajaran tentu memiliki tujuan. Saputra (dalam Sofyan, 2019: 3) mengemukakan tujuan utama dari *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dalam menerima informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan dengan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi yang kompleks.

Disimpulkan bahwa HOTS mengharuskan peserta didik untuk melakukan sesuatu berdasarkan fakta, memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata dengan berbagai cara untuk mencapai tujuan yang sama. HOTS mengharuskan peserta didik untuk kreatif dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ada di lingkungannya. HOTS juga tidak hanya menekankan pada kemampuan mengingat saja namun peserta didik juga harus mampu menganalisis. Peserta didik dituntut untuk mampu menyampaikan pendapat, membuat keputusan yang tepat untuk memecahkan suatu permasalahan.

**b. Indikator *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)**

*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) memiliki indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan. Anderson & Krathwohl (dalam Hasyim, 2019: 56-57) menyebutkan beberapa indikator *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)**

Kategori	Deskripsi
Menganalisis ( <i>Analyze</i> )	Menspesifikasikan aspek-aspek/elemen. Kata kerja: membandingkan, memeriksa, mengkritisi, menguji.
Mengevaluasi ( <i>Evaluate</i> )	Mengambil keputusan sendiri. Kata kerja: evaluasi, menilai, menyanggah, memutuskan, memilih, mendukung.
Mencipta ( <i>Create</i> )	Mengkreasi ide/gagasan sendiri. Kata kerja: mengkontruksi, desain, kreasi, mengembangkan, menulis, memformulasikan.

Anderson & Krathwohl (dalam Hasyim, 2019: 56-57)

Disimpulkan bahwa pencapaian berpikir dapat diukur dengan indikator HOTS dengan berbagai kemampuan yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Peserta didik dikatakan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) apabila peserta didik mampu

menganalisis suatu permasalahan yang ada di lingkungannya, memberikan kritik positif terhadap suatu peristiwa, dan mengambil keputusan secara tepat, serta mampu berkreasi. Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Dukuhwaluh indikator *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang ditekankan adalah menganalisis, karena keterampilan peserta didik terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) masih rendah sehingga kurang mampu untuk memenuhi indikator *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada kategori mengevaluasi dan mencipta.

## **2. Pendidikan Karakter**

### **a. Pengertian Pendidikan Karakter**

Tujuan pendidikan tidak hanya untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki wawasan luas. Pendidikan memiliki peranan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang berkarakter mulia. Fitri (2017: 21) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha aktif untuk membentuk kebiasaan (*habit*) sehingga sifat anak akan terbentuk sejak dini, agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan bijak serta mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter pada peserta didik dapat terbentuk melalui pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan di sekolah, apabila pembiasaan yang dilakukan peserta didik mengandung nilai positif maka karakter yang terbentuk akan baik.

Pendidikan karakter perlu diterapkan untuk membangun bangsa yang beradab. Andriani (2016: 42) menjelaskan bahwa karakter bangsa merupakan sifat kejiwaan, atau tabiat yang dimiliki oleh suatu bangsa. Sifat kejiwaan atau tabiat mengandung nilai-nilai luhur yang menjadi pedoman dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan karakter perlu dibiasakan sejak dini agar peserta didik memiliki kepribadian yang tangguh.

Kemendiknas (2011) mengidentifikasi 18 nilai karakter bangsa yang perlu ditanamkan kepada peserta didik yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Kedelapan belas nilai tersebut yaitu: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Kedelapan belas karakter bangsa perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat mencetak peserta didik menjadi pribadi yang cerdas dan berkarakter.

## **b. Kerjasama**

### **1) Pengertian Kerjasama**

Sekolah merupakan wadah yang dapat dimanfaatkan untuk memberdayakan manusia agar menjadi manusia yang berkualitas. Permasalahan yang ditemukan di sekolah memberikan tantangan kepada peserta didik dan guru untuk membentuk kepribadian yang kokoh. Kegiatan pembelajaran baik secara teori atau praktik memerlukan kerjasama baik kerjasama antar peserta didik, atau kerjasama antara peserta didik dan guru. Kerjasama tersebut akan memudahkan pencapaian suatu tujuan tertentu. Pratiwi (2018: 178) mengemukakan bahwa peserta didik sejak dini harus dimotivasi untuk melakukan suatu kegiatan secara bersama atau berkelompok, hal tersebut untuk menghindari sikap egois pada diri peserta didik.

Manusia selalu membutuhkan manusia lain untuk memenuhi segala hajat hidupnya, melalui proses kerjasama manusia dapat lebih mudah untuk mencapai suatu tujuan. Charles H. Cooley (dalam Soekanto, 2014: 66) menggambarkan tentang pentingnya kerjasama sebagai berikut:

“Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.”

Johnson (2011:164) mengungkapkan bahwa kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Melalui kerjasama seseorang akan belajar untuk mengemukakan pendapat serta menghargai pendapat yang diungkapkan oleh orang lain, berusaha untuk saling percaya satu sama lain, dan mengambil keputusan berdasarkan kesepakatan kelompok sehingga dengan kerjasama tujuan akan lebih mudah dicapai.

## 2) **Indikator Kerjasama**

Kerjasama dalam pendidikan merupakan hal penting yang dapat membentuk jiwa sosial yang baik bagi peserta didik. Menurut Mujtahidin (2017: 96) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki karakter kerjasama dapat dilihat dari beberapa indikator berikut: 1) Dapat bekerja secara berkelompok, 2) Menghargai perbedaan pendapat, 3) Suka tolong menolong.

Kegiatan kerjasama memiliki beberapa tujuan yaitu untuk menumbuhkan sikap menghargai antar sesama, belajar untuk bertanggung jawab, menanamkan sikap peduli terhadap sesama, mengembangkan pemikiran yang tinggi, meningkatkan percaya diri, kesadaran sosial, mengembangkan sikap toleransi yang dapat membantu peserta didik untuk berkembang, belajar menghargai pendapat orang lain, belajar berpendapat, menyelesaikan tugas

secara bersama-sama, menerima perbedaan, serta belajar memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama.

### **3. Model *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari penerapan suatu model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran yang diciptakan berjalan menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Isjoni (dalam Sundari, 2015: 108) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan peserta didik, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih.

Model pembelajaran memuat strategi pilihan guru untuk tujuan tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Kemp (dalam Rusman, 2014: 132) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran berdasarkan pendapat Joyce & Weil (dalam Wijanarko: 53) adalah rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran, merancang bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, serta membimbing peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai gambaran keseluruhan berupa strategi, teknik serta prosedur yang digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk lebih meningkatkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **b. Model *Problem Based Learning***

Peran guru dalam model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan berbagai permasalahan untuk diselesaikan oleh peserta didik. Rusman (2014: 230) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) dapat memfasilitasi keberhasilan pemecahan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan baik dibandingkan pendekatan yang lain. Nugraha (2018: 118) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata yang menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan, dan diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu bekerjasama dengan peserta didik lain, serta mengasah *Higher Order Thinking Skills* atau keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik

## **c. Tujuan dan Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah tentu memiliki tujuan. Rusman (2014: 238) mengemukakan bahwa tujuan PBM adalah penguasaan isi belajar dan disiplin *heuristic* dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran menggunakan PBM disajikan nyata dengan penyelesaian yang dilakukan oleh peserta didik, yang akan menghasilkan sebuah laporan yang akan dipresentasikan hasilnya.

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah memiliki kelebihan. Permana (2017: 3) menyebutkan beberapa kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuan dapat terserap dengan baik serta menciptakan suasana kondisi yang aktif, memperoleh pengetahuan yang baru sehingga dapat memantapkan konsep pada peserta didik, dilatih untuk bekerjasama dengan peserta didik lain, mendorong adanya kompetisi kelompok, serta dapat melatih peserta didik untuk belajar menyampaikan pendapat atau *argument*.

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah berpusat pada permasalahan yang dapat melatih peserta didik untuk memecahkannya. Model pembelajaran ini juga melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran karena membutuhkan informasi untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang ada.

**d. Langkah-langkah Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

*Problem Based Learning* (PBL) memiliki langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran. Arends (2008: 57) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) terdiri atas 5 langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan peserta didik dengan situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik.

**Tabel 2.2 Tahap-tahap Model *Problem Based Learning***

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Memberikan orientasi permasalahan kepada siswa	Guru membahas tujuan pelajaran. Mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.

Fase	Perilaku Guru
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Fase 3 Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4 Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit	Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka menyampaikannya kepada orang lain.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan

Arends (2008:57)

*Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah memiliki lima fase dalam penerapannya. Fase tersebut diantaranya:

Fase pertama guru memberikan orientasi tentang permasalahan yang akan diselesaikan kepada peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran, sedangkan peserta didik menyimak serta menalar terkait permasalahan.

Fase kedua mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti, guru mengarahkan peserta didik untuk memahami masalah yang disajikan dan memberi tugas kepada peserta didik untuk berdiskusi terkait permasalahan yang harus diselesaikan. Peserta didik berdiskusi untuk mencari tahu sebab timbulnya suatu permasalahan dan peserta didik mencari solusi terkait jalan keluarnya.

Fase ketiga membantu investigasi mandiri dan kelompok. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari solusi terhadap permasalahan, memberikan penjelasan kepada

peserta didik atau kelompok yang mengalami kesulitan. Peserta didik berdiskusi untuk menemukan jawaban dan menanyakan terkait tugas yang belum dipahami.

Fase keempat mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit. Guru menugaskan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya dan bertanya jawab untuk memberikan saran.

Fase kelima menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Guru membantu peserta didik dalam memeriksa dan mengevaluasi hasil diskusi peserta didik, serta memberikan kesimpulan terhadap pemecahan masalah. Peserta didik mengoreksi hasil jawaban dan memperbaiki apabila masih ada yang belum tepat dan bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan terhadap pemecahan masalah.

#### **4. Pembelajaran tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Prastowo (2019: 4) mengemukakan bahwa model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema yang menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Peserta didik dalam pembelajaran bersandar pada empat pilar pendidikan menurut pandangan Delors (Lince, 2016: 166) yakni tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi peserta didik diajak untuk belajar melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Rusman (2014: 254) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik.

Beberapa pengertian tentang pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang dengan memadukan beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dalam sebuah tema dan melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran Tematik**

Rusman (2014: 258) menyebutkan beberapa karakteristik pembelajaran tematik, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik  
Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*) dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkret*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas  
Pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat *fleksibel*  
Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan

keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhannya.  
Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Penjabaran karakteristik pembelajaran tematik diatas, dapat menjadi pedoman dalam meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kerjasama antar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) yang berpusat kepada peserta didik untuk membentuk menjadi peserta didik yang memiliki sikap kerjasama dengan orang lain. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan pendekatan tematik materi yang disampaikan beberapa mata pelajaran yang ada menjadi kesatuan dalam sebuah tema. Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan minat peserta didik, hal ini yang menjadikan tujuan pembelajaran tercapai dan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan serta kekurangan. Kusnandar (dalam Frasandy,2017: 312-313) pembelajaran tematik memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan persoalan yang dihadapi
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama

- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik

Pembelajaran tematik juga terdapat kekurangan-kekurangan, seperti:

- 1) Menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, daya kreatifitas tinggi, keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi
- 2) Pengembangan kreativitas akademik, menuntut kemampuan belajar peserta didik yang baik dalam aspek intelegensi
- 3) Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber informasi yang cukup banyak dan berguna untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan
- 4) Pembelajaran tematik memerlukan system pengukuran dan penilaian (objek, indikator, prosedur) yang terpadu
- 5) Pembelajaran tematik tidak mengutamakan salah satu atau lebih mata pelajaran dalam proses pembelajarannya

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan tema yang memadukan beberapa mata pelajaran di dalamnya dan saling berhubungan satu sama lain, seperti pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di dalamnya tidak hanya tersusun dari satu mata pelajaran saja. Beberapa mata pelajaran terintegrasi dalam satu tema.

Segala sesuatu tentu memiliki kelebihan serta kekurangan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran tematik juga memiliki kelebihan serta kekurangan. Pembelajaran tematik akan memberikan pengalaman yang relevan terhadap peserta didik, hasil belajar yang berkesan dan bermakna, mengembangkan keterampilan berpikir untuk memecahkan suatu permasalahan, menumbuhkan keterampilan kerjasama, menyajikan kegiatan nyata sesuai lingkungan peserta didik. Kekurangan dalam pembelajaran tematik tidak dapat dihindari, tetapi bisa diatasi oleh guru dengan

menyesuaikan diri ketika mengajar menggunakan pembelajaran tematik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang telah disampaikan.

**d. Mata Pelajaran yang Ada dalam Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan dalam sebuah tema. Pada penelitian ini peneliti mengambil tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dan subtema 3 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Beberapa mata pelajaran yang disajikan tersebut memiliki kesinambungan satu dengan yang lainnya. Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam setiap mata pelajaran dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Kompetensi Dasar (KD) yang Diambil dalam Penelitian**

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar (KD)
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi Mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Kompetensi Dasar (KD) pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku yang telah dijabarkan pada tabel akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sanjaya (2012: 61) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Pemanfaatan media dengan baik akan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu penyampaian informasi yang hendak disampaikan. Pribadi (2017: 15) mengemukakan bahwa media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dari pengirim informasi kepada penerima informasi seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dapat mempermudah dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Manfaat Media**

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Pribadi (2017: 24) menjelaskan bahwa penggunaan media untuk keperluan mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberikan beberapa manfaat terhadap penggunanya, yaitu:

- 1) Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar

Isi pesan yang disampaikan melalui media akan diterima oleh peserta didik sesuai dengan isi pesan aslinya. Hal ini membuat pesan yang disampaikan melalui media akan diterima oleh peserta didik dengan persepsi makna yang sama antar peserta didik.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga peserta didik mudah memahaminya. Media pembelajaran akan menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- 3) Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif

Media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami informasi yang disampaikan guru sehingga media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menerima informasi.

- 4) Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien

Penggunaan media akan menghemat waktu dan tenaga, karena media tidak mengenal waktu dan ruang. Pembelajaran yang memerlukan waktu lama seperti pengamatan proses kepompong menjadi kupu-kupu, hal ini dapat diatasi dengan media video, film, dan lain-lain untuk melihat proses perubahan kepompong menjadi kupu-kupu dalam waktu yang singkat.

- 5) Meningkatkan kualitas proses belajar

Proses pembelajaran yang konvensional membuat kualitas pembelajaran biasa-biasa saja. Adanya media dalam pembelajaran membuat kualitas pembelajaran meningkat, hal ini karena pembelajaran akan lebih interaktif antara media, guru, dan peserta didik.

- 6) Proses belajar menjadi lebih fleksibel

Media membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini membuat peranan guru menjadi lebih produktif dan juga lebih positif.

- 7) Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran

Materi yang disajikan dalam bentuk media akan berdampak positif terhadap materi pembelajaran. Peserta didik yang tidak menyukai materi pembelajaran, apabila materi pembelajaran dikemas semenarik mungkin maka peserta didik akan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Segala bentuk media tentu memiliki fungsi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sanjaya (2012: 73-75)

menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Setiap individu pernah mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima terkadang kesulitan apabila hanya mengandalkan bahasa verbal. Adanya media akan dapat mempermudah komunikasi antara pengirim dan penerima informasi.

2) Fungsi motivasi

Pembelajaran yang monoton akan menyebabkan peserta didik bosan, adanya media dalam kegiatan pembelajaran membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, pembelajaran tidak hanya menambah informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan kognitif tahap rendah melainkan peserta didik untuk dapat menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Media dapat menyamakan persepsi peserta didik terhadap informasi yang disampaikan oleh guru. Adanya media maka persepsi peserta didik akan sama sesuai dengan isi materi pembelajaran.

5) Fungsi individualitas

Masing-masing peserta didik memiliki gaya dalam belajar. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda-beda antar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat berfungsi untuk

melayani kebutuhan dan karakteristik setiap peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda.

#### **d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran. Sanjaya (2012: 75-77) menjelaskan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa
- 5) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Beberapa prinsip penggunaan media yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media harus memperhatikan prinsip-prinsip dari penggunaan media, tujuannya adalah agar media yang digunakan mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan baik. Penggunaan media berdasarkan prinsip ini dapat membuat materi yang disampaikan guru menjadi lebih mudah dan diterima oleh peserta didik.

#### e. Pengertian Media KOKAMI

Media KOKAMI atau Kotak Kartu Misteri merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kadir (dalam Rusiana, 2014: 186) menjelaskan tentang KOKAMI adalah sebuah media pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media ini ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kadir (dalam Rusiana, 2014: 186) menyebutkan bahwa dalam menggunakan ini perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 30 x 30, amplop, dan kartu pesan. KOKAMI dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop dan amplop yang berisi kartu pesan. Kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi. Dibawah ini adalah gambar media KOKAMI yang digunakan dalam kegiatan penelitian.



**Gambar 2.1 Media KOKAMI**

Media pembelajaran KOKAMI melebihi kelebihan serta kekurangan. Kelebihan dari media KOKAMI antara lain: (1) KOKAMI mudah digunakan karena bentuknya relatif sederhana serta pembuatannya mudah. Biasanya KOKAMI dibuat dengan menggunakan kardus bekas dan setiap sisinya dilapisi kertas warna warni, namun pada penelitian yang akan dilaksanakan peneliti

menggunakan infraboard sebagai bahan dasar pembuat KOKAMI. Alasan menggunakan infraboard dipilih sebagai bahan dasar karena infraboard merupakan bahan yang ringan, tahan air, serta dapat digunakan berulang kali, (2) Biaya yang digunakan dalam pembuatan cukup murah dan bahannya mudah didapat, (3) Dapat menarik peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan (4) Meningkatkan kerjasama antar peserta didik.

Media KOKAMI juga memiliki kekurangan, antara lain: (1) Kartu amplop atau isi KOKAMI hanya bisa digunakan untuk satu materi saja, dan (2) Guru dituntut harus benar-benar mengelola kelas dengan baik agar peserta didik dapat menyerap materi dengan baik. Kelemahan ini dapat dihindari dengan cara guru harus mengelola kelas dengan sebaik-baiknya.

KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) merupakan kotak dilengkapi kartu yang dapat berisi perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran. Media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) akan peneliti padukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), media ini cocok dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) karena sama-sama berdasarkan masalah yang akan dipecahkan melalui kartu yang dimainkan sehingga dapat mengembangkan cara berpikir tingkat tinggi peserta didik dan kerjasama antar peserta didik.

## **B. Penelitian Relevan**

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) telah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu:

1. Penelitian dari jurnal internasional oleh Ramdiah (2018: 33) tentang *Problem Based Learning: Generates Higher Order Thinking Skills of Tenth Graders in Ecosystem Concept*. Dapat diperoleh data rata-rata kelas kontrol adalah 28,40 sedangkan kelas eksperimen 36,23 dan

dilihat dari nilai  $F = 20,97$  sedangkan  $F \text{ tabel} = 0,05$  ( $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ ). Data tersebut mencerminkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada peserta didik.

2. Penelitian dari jurnal pena ilmiah oleh Abdurrazak, dkk (2016: 876) tentang pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil analisis data postes kemampuan berpikir kreatif siswa dijelaskan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas dengan perlakuan model PBL dengan rata-rata *gain* 0,30 lebih baik daripada kelas konvensional dengan rata-rata *gain* 0,28 secara signifikan. Data tersebut menunjukkan bahwa sesuai uji hipotesis yang berbunyi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih baik daripada menggunakan model konvensional.
3. Penelitian dari jurnal internasional oleh Widiawati (2018: 101) tentang *Higher Order Thinking Skills as Effect of Problem Based Learning in the 21st Century Learning*. Dapat diperoleh data  $T > T \text{ tabel}$  atau  $T = 2,359 > T \text{ tabel} 1,994$ . Data tersebut mencerminkan ada perbedaan antara peserta didik yang belajar menggunakan pendekatan ilmiah dalam model *Problem Based Learning* (PBL) dengan penanaman keterampilan 4C (*Communication, Collaborative, Critical Thinking, dan Creativity*), perbedaan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dapat dilihat dari perbedaan rata-rata yaitu, 84,10 untuk kelas eksperimen dan 80,77 untuk kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi pembelajaran peserta didik kelas eksperimen menggunakan pendekatan saintifik dalam *Problem Based Learning* yang terintegrasi dengan penanaman keterampilan 4C lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar menggunakan

pendekatan ilmiah dalam *Think-Pair-Share* yang terintegrasi dengan penanaman keterampilan 4C.

4. Penelitian dari jurnal pancaran oleh Rusiana (2014: 191) tentang Penggunaan media KOKAMI pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V A SD N Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Berdasarkan penelitian aktivitas peserta didik selama penerapan pembelajaran dengan pemanfaatan media KOKAMI pada mata pelajaran IPA kelas V A SD N Darungan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember mengalami peningkatan. Aktivitas mendengarkan meningkat 23, 68%, aktivitas diskusi meningkat 23, 16%, dan aktivitas menyelesaikan soal meningkat 32, 65%.
5. Penelitian dari jurnal pendidikan biologi oleh Susanti, dkk (2015: 1) tentang pengaruh model *Problem Based Learning* disertai media *key relation chart* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kerjasama siswa dalam kelompok pada kelas VII SMP Negeri 14 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji t, maka telah diperoleh t hitung yaitu 2,169 dan sig adalah 0,037 untuk nilai kerjasama kelompok peserta didik. Nilai sig dari uji t untuk variabel berpikir kritis dan kerjasama kelompok peserta didik  $> 0,05$ . Hasil analisis data membuktikan bahwa ada pengaruh model *Problem Based Learning* disertai media *key relation chart* terhadap berpikir kritis dan kerjasama peserta didik dalam kelompok.

Jurnal penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar. Jurnal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kerjasama antar peserta didik setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan pada jurnal penelitian tersebut belum digunakannya media dalam proses pembelajaran,

sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) dalam proses pembelajaran di kelas.

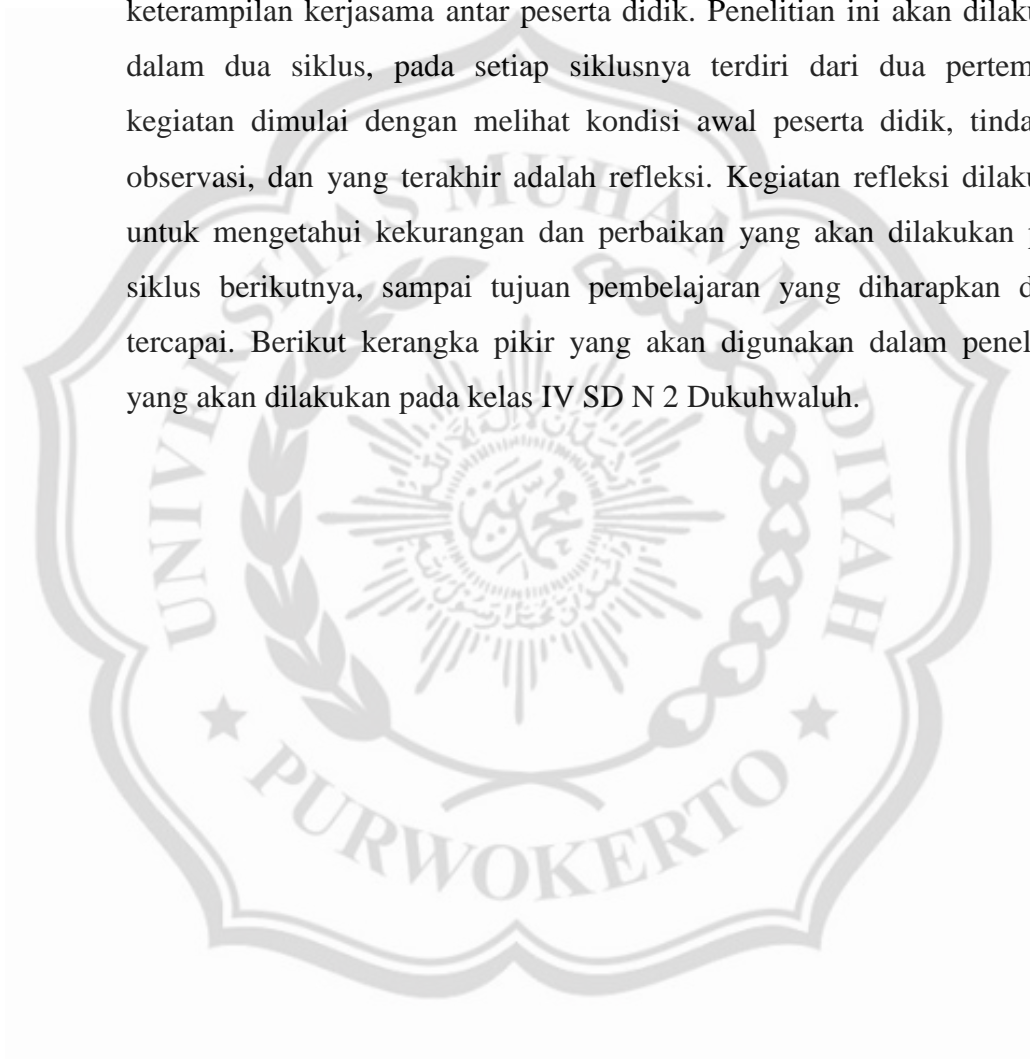
### C. Kerangka pikir

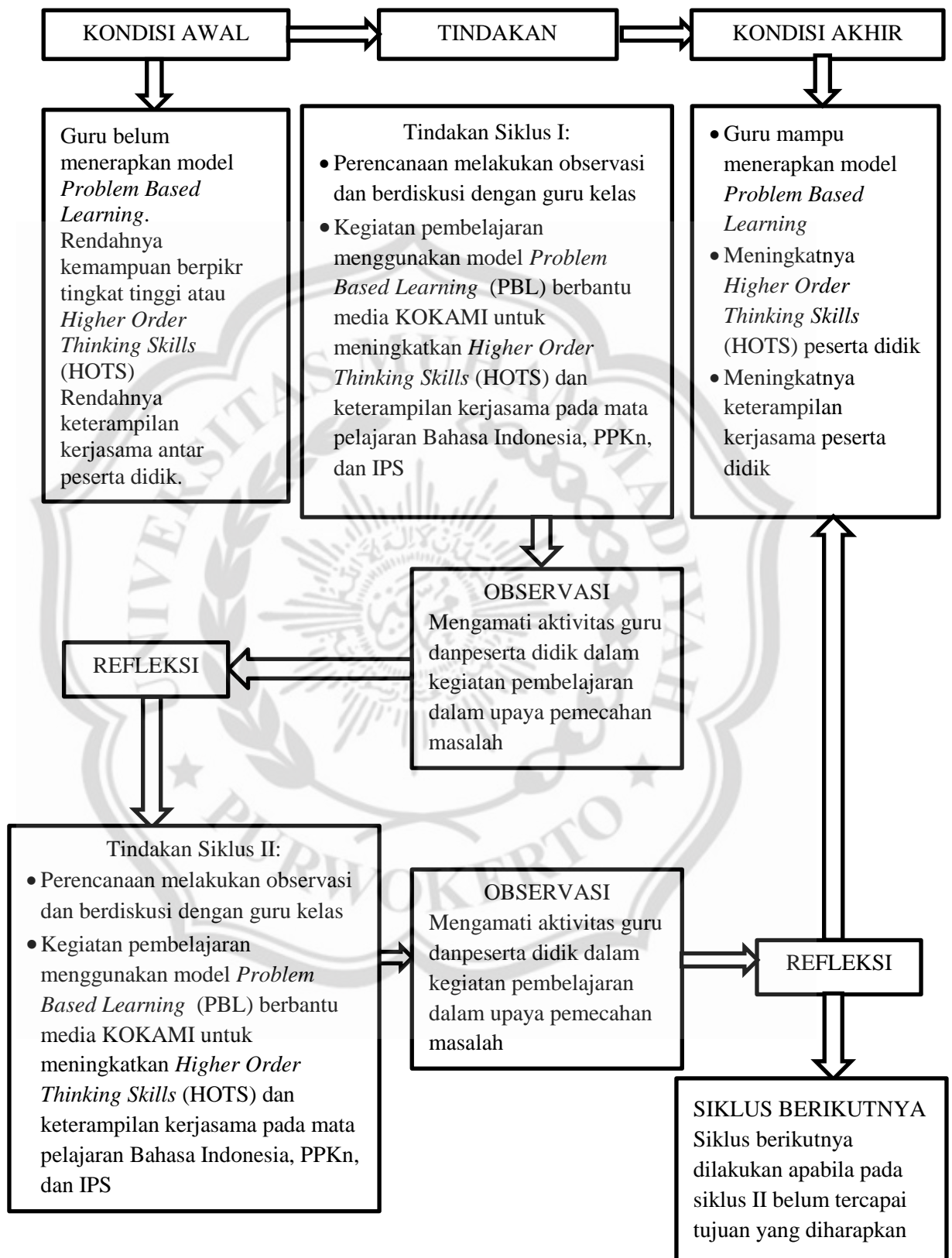
Proses pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang guru. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengajar, namun selain guru yang menentukan kerjasama yang baik antara guru dengan peserta didik atau kerjasama antar peserta didik juga berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru sering menemukan permasalahan diantaranya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terkadang belum mampu menyampaikan maksud dari materi yang telah dipelajari, peserta didik apabila diberi kesempatan untuk menanyakan terkait materi yang diajarkan tidak bertanya tetapi apabila guru mengajukan pertanyaan peserta didik cenderung singkat dalam menyampaikan pendapatnya, peserta didik seringkali belum mampu memecahkan masalah dalam mengerjakan tugas yang dianggapnya sulit, kurangnya kesadaran untuk membantu peserta didik lain yang mengalami kesulitan. Permasalahan yang menonjol di kelas IV SD N 2 Dukuhwaluh diantaranya yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan keterampilan kerjasama.

*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik karena dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih aktif. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) juga berpengaruh terhadap keterampilan kerjasama antar peserta didik. Apabila peserta didik tidak memiliki *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) akan kesulitan dalam menyampaikan argumen, menganalisis suatu permasalahan, berpikir kreatif serta kritis sehingga ketika dalam kegiatan ber kelompok akan kesulitan untuk ikut terlibat aktif dalam kelompoknya dan kesulitan untuk mengambil suatu keputusan. Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan keterampilan kerjasama peserta didik maka perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan hal tersebut salah satunya

yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri).

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan keterampilan kerjasama antar peserta didik. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan, kegiatan dimulai dengan melihat kondisi awal peserta didik, tindakan, observasi, dan yang terakhir adalah refleksi. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya, sampai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Berikut kerangka pikir yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan pada kelas IV SD N 2 Dukuhwaluh.





**Gambar 2.2 Kerangka Pikir Peneliti**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media KOKAMI maka hipotesis tindakan yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media KOKAMI terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik kelas IV SD N 2 Dukuhwaluh pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Terdapat peningkatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media KOKAMI terhadap keterampilan kerjasama peserta didik kelas IV SD N 2 Dukuhwaluh pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

