

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai beberapa penelitian yang relevan. Penelitian relevan ini diperlukan agar penulis dapat memahami, memilah, serta membandingkannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menemukan tiga hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Paramita Ika Sari (2012), Leonardus Baskoro Pandu (2013), dan Rizki Kusuma Putra Wibawa (2015). Selanjutnya masing-masing penelitian tersebut dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Penelitian Paramita Ika Sari

Paramita Ika Sari mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (2012) meneliti dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Geografi Siswa di MAN 1 Yogyakarta”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dilihat dari aspek memperhatikan, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, berpendapat, kerjasama di kelompok dalam mengerjakan soal. Hasil belajar dapat dilihat dari aspek prestasi mengalami peningkatan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menganalisis tentang penerapan model *problem based learning* untuk

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dan sama-sama menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian tersebut adalah siswa MAN 1 Yogyakarta, sedangkan subjek penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa kelas VII A SMP N 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian tersebut di atas adalah keaktifan dan hasil belajar siswa MAN 1 Yogyakarta, sedangkan objek penelitian yang peneliti lakukan adalah keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP N 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023.

## **2. Penelitian Leonardus Baskoro Pandu**

Leonardus Baskoro Pandu mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (2013) meneliti dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Komputer (KK6) di SMK N 2 Wonosari Yogyakarta”. Penelitian tersebut termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa prestasi dan aktivitas belajar siswa kelas X EI SMK N 2 Wonosari Yogyakarta dalam pembelajaran komputer (KK6) mengalami peningkatan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menganalisis tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dan sama-sama menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas X EI SMK N 2 Wonosari Yogyakarta,

sedangkan subjek penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa kelas VII A SMP N 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian tersebut adalah keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X EI SMK N 2 Wonosari Yogyakarta, sedangkan objek penelitian yang peneliti lakukan adalah keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP N 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023.

### 3. Penelitian Rizki Kusuma Wibawa

Rizki Kusuma Wibawa mahasiswa Program Studi Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (2015) meneliti dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran PBL untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Mesin di SMK PIRI Sleman”. Penelitian tersebut termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran menggambar teknik mesin di SMK PIRI Sleman.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menganalisis tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan sama-sama menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas XI SMK PIRI Sleman, sedangkan subjek penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa kelas VII A SMP N 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023. Objek penelitian tersebut adalah motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMK PIRI Sleman, sedangkan objek

penelitian yang peneliti lakukan adalah keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP N 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model tersebut. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman di dalam merencanakan suatu pembelajaran di kelas (Agus Suprijono, 2009: 45-46). Model pembelajaran dapat digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan menuntun pembelajaran di dalam kelas.

Pengertian model pembelajaran *problem based learning* (PBL) menurut para ahli, sebagai berikut:

Menurut Agus Suprijono, (2009:68) Pembelajaran berbasis masalah adalah belajar penemuan atau *discovery learning*. Berdasarkan belajar penemuan peserta didik didorong belajar aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip.

Menurut Wina Sanjaya, (2008:114-115) Pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa baik aktivitas berpikir, berperilaku, dan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Pembelajaran

berbasis masalah (*problem based learning*), merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan 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 tersebut.

## **2. Teori *Problem Based Learning***

Terdapat empat teori belajar yang melandasi model pembelajaran PBL (*problem based learning*). Keempat teori belajar itu adalah teori belajar dari Jean Piaget, teori belajar David Ausubel, teori belajar Vygotsky, dan teori belajar dari Jerome S. Bruner. Selanjutnya masing-masing teori belajar dijelaskan sebagai berikut:

### **a. Teori Jean Piaget**

Jean Piaget terkenal dengan teori belajarnya yang biasa disebut perkembangan mental manusia atau teori perkembangan kognitif atau disebut juga teori perkembangan intelektual yang berkenaan dengan kesiapan anak untuk mampu belajar (Abdullah 2008). Sedangkan dalam kaitannya dengan teori belajar konstruktivisme, Piaget dikenal sebagai konstruktivis pertama, menegaskan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak.

Kaitan antara teori belajar Piaget dan pandangan konstruktivisme dengan *problem based learning* adalah prinsip-prinsip *problem based learning* sejalan dengan pandangan teori belajar tersebut. Siswa secara aktif mengkonstruksi sendiri

pemahamannya, dengan cara interaksi dengan lingkungannya melalui proses asimilasi dan akomodasi.

b. Teori David Ausubel

Teori belajar David Ausubel terkenal dengan belajar bermaknanya. Menurut Ausubel (Abdullah, 2008) belajar dapat diklarifikasikan ke dalam dua dimensi. Dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran disajikan kepada peserta didik melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua menyangkut cara bagaimana peserta didik dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang sudah ada. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa. Ausubel dalam Abdullah (2008), membedakan belajar bermakna (*meanigful learning*) dan belajar menghafal (*rote learning*). Belajar bermakna adalah proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar. Sedangkan belajar menghafal diperlukan bila seseorang memperoleh informasi baru dalam pengetahuan yang sama sekali tidak berhubungan dengan yang telah diketahuinya. Belajar bermakna Ausubel erat kaitannya dengan belajar berbasis masalah (PBL), karena dalam pembelajaran ini pengetahuan tidak diberikan dalam bentuk jadi melainkan siswa menemukan kembali. Selain itu pada pembelajaran ini, informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

c. Teori Vygotsky

Teori Vigotsky sejalan dengan teori belajar Jean Piaget yang menyakini bahwa perkembangan intelektual terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang, dan ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang

dimunculkan. Dalam upaya mendapatkan pemahaman, individu yang bersangkutan berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang telah dimilikinya kemudian membangun pengertian baru (Abdullah 2008). Tetapi lebih lanjut dikatakan oleh Ibrahim dan Nur dalam Abdullah, 2008 bahwa dalam hal lain keyakinan Vygotsky berbeda dengan Jean Piaget, dimana Vygotsky memberi tempat yang lebih penting pada aspek sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Prinsip-prinsip teori Vygotsky tersebut di atas merupakan bagian dari kegiatan *problem based learning* melalui bekerja dan belajar pada kelompok kecil.

d. Teori Jerome S. Bruner

Teori Jerome S. Bruner terkenal dengan metode penemuannya, yang dimaksud dengan penemuan disini adalah siswa menemukan kembali, bukan menemukan yang sama sekali benar-benar baru. Kaitannya dengan belajar, Jerome S. Bruner memandang bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh siswa, dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik, berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta didukung oleh pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Abdullah, 2008).

Dari keempat teori yang melandasi model pembelajaran *problem based learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa keempat teori tersebut saling berkaitan dengan model pembelajaran *problem based learning*. Kaitannya teori Jean Piaget dengan *problem based learning* adalah prinsip-prinsip *problem based learning* sejalan dengan teori tersebut. Peserta didik secara aktif mengkonstruksi sendiri pemahamannya, dengan cara interaksi dengan lingkungannya melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Teori David Ausubel berkaitan erat dengan *problem based learning*, karena dalam pembelajaran ini pengetahuan tidak diberikan dalam bentuk jadi melainkan peserta didik menemukan kembali. Selain itu pada pembelajaran ini, informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Kaitannya teori Vygotsky dengan *problem based learning* adalah Prinsip-prinsip teori Vygotsky merupakan bagian dari kegiatan *problem based learning* melalui bekerja dan belajar pada kelompok kecil. Kaitannya teori Jerome S. Bruner dengan *problem based learning* adalah bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh peserta didik, berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta didukung oleh pengetahuan yang menyertai peserta didik.

### 3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* mempunyai beberapa karakteristik, antara lain:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang keduanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa.
- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
- c. Penyelidikan autentik. Siswa dituntut untuk menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.

- d. Kolaborasi. Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) dicirikan oleh siswa yang bekerjasama dengan siswa yang lainnya, secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*), yaitu suatu rangkaian aktivitas pembelajaran yang menitikberatkan masalah sebagai bahan pembelajaran yang akan dicari penyelesaiannya dengan menggunakan metode ilmiah. Akan tetapi masalah tersebut harus sesuai dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan dunia nyata. Dengan pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* siswa dituntut supaya aktif dalam berfikir dan kreatif dalam melakukan pemecahan masalah.

#### **4. Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning***

Menurut Wina Sanjaya (2009: 220-221) Model pembelajaran *problem based learning* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, antara lain:

##### **a. Kelebihan *problem based learning***

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang baik untuk lebih memahami isi dari pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menjadi tantangan untuk kemampuan siswa serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru.
- 3) Pemecahan masalah dapat membantu dalam meningkatkan aktivitas siswa.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu dalam bagaimana mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

- 5) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab terhadap pembelajaran.
  - 6) Melalui pemecahan masalah, diketahui bahwa belajar bukan hanya diperoleh dari guru dan buku.
  - 7) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mampu untuk mengembangkan pengetahuan untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
  - 8) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
  - 9) Pembelajaran dengan pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan.
  - 10) Mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa.
- b. Kelemahan *problem based learning*
- 1) Keberhasilan strategi pembelajaran *problem based learning* membutuhkan waktu yang tidak sebentar.
  - 2) Tanpa pemahaman mengapa siswa berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka siswa tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.
  - 3) Jika minat siswa kurang atau masalah kurang menarik bagi siswa, maka siswa tidak mau untuk mencobanya.

## 5. Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Menurut Ibrahim dan Nur (2000) Terdapat langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), antara lain:

a. Orientasi siswa kepada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan logistik yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, serta memberi motivasi kepada siswa agar ikut terlibat di dalam pemecahan suatu masalah. Siswa kemudian merumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan.

b. Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan masalah tersebut. Siswa merancang pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan.

c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah tersebut. Melaksanakan observasi untuk memperoleh penjelasan dan pemecahan masalah. Siswa berdiskusi berbagi informasi setelah mencari dan mengumpulkan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber media atau pakar untuk memecahkan masalah tersebut.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya dan membantu siswa dalam berbagi tugas dengan teman kelompoknya. Siswa menampilkan karya dari kelompoknya dan menyajikan karya tersebut dari hasil kegiatan pemecahan masalah.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan siswa dan proses-proses yang siswa gunakan dalam memecahkan

masalah tersebut. Siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap kegiatan pemecahan masalah yang telah dilakukan.

## **6. Prinsip-Prinsip Penerapan *Problem Based Learning***

Menurut C. Ridwan (2009) Prinsip-prinsip penerapan model pembelajaran *problem based learning*, antara lain:

- a. Guru membimbing siswa dalam penyelesaian masalah tersebut.
- b. Masalah disiapkan sebagai konteks pembelajaran baru.
- c. Analisis dan penyelesaian terhadap masalah itu menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah.
- d. Permasalahan dihadapkan sebelum semua pengetahuan relevan diperoleh dan tidak hanya setelah membaca teks atau mendengarkan ceramah tentang materi subjek yang melatarbelakangi masalah.
- e. Melibatkan siswa bekerja pada masalah di dalam kelompok.

## **7. Strategi Penerapan *Problem Based Learning***

Tidak semua materi pembelajaran dapat diterapkan dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL), karena tidak semua materi cocok untuk digunakan dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* tersebut.

Menurut Wina Sanjaya (2009:215) Strategi dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning*, antara lain:

- a. Apabila guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berfikir rasional siswa.
- b. Apabila guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan suatu masalah.

- c. Apabila guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajarnya.
- d. Apabila guru menginginkan siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam dunia nyata.

Materi pelajaran yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku saja, akan tetapi juga dapat bersumber dari peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan berdasarkan dengan kriteria tertentu.

Menurut Wina Sanjaya (2009:216-217) Kriteria pemilihan bahan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, antara lain:

- a. Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik yang bisa bersumber dari berita, rekaman video, dan lainnya.
- b. Bahan pelajaran yang dipilih adalah bahan pelajaran yang bersifat familiar dengan siswa, sehingga setiap siswa dapat mengikutinya dengan baik.
- c. Bahan pelajaran yang dipilih merupakan bahan pelajaran yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak, sehingga terasa banyak manfaatnya pula.
- d. Bahan pelajaran yang dipilih sesuai dengan minat siswa, sehingga setiap siswa merasa memerlukannya untuk dipelajari.
- e. Bahan pelajaran yang dipilih merupakan bahan pelajaran yang mendukung kompetensi yang harus dicapai.

Adapun ciri-ciri strategi *problem based learning*, menurut Baron (Rusmono, 2012) yaitu:

- a. Menggunakan permasalahan dunia nyata
- b. Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah
- c. Tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa
- d. Guru berperan sebagai fasilitator

Kemudian masalah yang digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir, dan menarik berdasarkan informasi yang luas, terbentuknya secara konsisten dengan masalah lain, dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan keterlibatan siswa meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan.

### **C. Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar**

#### **1. Keaktifan Belajar**

##### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan dalam belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan yang timbul dari dalam dirinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila orang tersebut aktif mengalami sendiri. Belajar yang baik adalah siswa belajar melalui pengalamannya langsung, sehingga siswa tidak hanya sekedar mengamati secara langsung tetapi siswa juga bisa menghayatinya, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggungjawab terhadap hasilnya. Implikasi keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil percobaan, membuat karya tulis, dan perilaku-perilaku lainnya. Implikasi keaktifan bagi guru adalah guru mengubah

peranannya dari yang bersifat didaktis menjadi bersifat individualis, yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari, memperoleh dan mengolah pengalaman belajarnya, sehingga dapat mendorong kreativitas siswa di dalam belajar maupun dalam memecahkan masalah.

Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat. Menurut Sadirman, A. M (2010: 101) Terdapat beberapa macam kegiatan siswa yang antara lain digolongkan sebagai berikut:

- 1) *listening activities*, contohnya seperti: mendengarkan pelajaran, mendengarkan pidato, mendengarkan percakapan, dll.
- 2) *Oral activities*, contohnya seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi, dll.
- 3) *Visual activities*, contohnya seperti: membaca, memperhatikan pembelajaran, dll.
- 4) *Writing activities*, contohnya seperti: menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, menyalin cerita, dll.
- 5) *Drawing activities*, contohnya seperti: menggambar, membuat grafik, membuat peta, membuat diagram, dll.
- 6) *Motor activities*, contohnya seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, membuat model, mereparasi, berkebun, beternak, dll.
- 7) *Mental activities*, contohnya seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan, dll.
- 8) *Emotional activities*, contohnya seperti: bosan, gugup, melamun, berani, tenang, dll.

## **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Menurut Oemar Hamalik (2010), aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal yaitu meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah mencakup kondisi kesehatan siswa. Faktor psikologis yang mencakup kondisi psikis siswa.
- 2) Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga dan faktor sekolah. Faktor keluarga mencakup cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, dan kondisi ekonomi keluarga. Faktor sekolah mencakup metode mengajar, relasi guru dengan siswa, dan alat-alat pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar ditentukan melalui proses penilaian dan evaluasi. Adapun tujuan diadakannya penelitian adalah untuk menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Pada dasarnya penilaian atau evaluasi merupakan suatu tindakan memberikan pertimbangan, harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Hasil dari tindakan penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar (Sudjana, 1989:11).

Proses penilaian hasil belajar menjadikan hasil belajar sebagai suatu objek sasaran penilaian merupakan suatu tindakan menilai penguasaan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam rumusan tujuan pembelajaran menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik, yaitu berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah menerima atau menyelesaikan

pengalaman belajarnya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui tindakan penilaian atau evaluasi.

Menurut Agus Suprijono (2009), hasil belajar dapat berupa:

1) Informasi Verbal.

Yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

2) Keterampilan Intelektual.

Yaitu keterampilan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

3) Strategi Kognitif.

Yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Konsep ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4) Keterampilan Motorik.

Yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urutan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5) Sikap.

Yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai, untuk mencapai hasil

belajar yang baik salah satu faktor yang menentukan adalah seorang guru dan strategi pembelajaran yang diterapkannya.

### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Sanjaya (2009:52), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

#### 1) Faktor Guru.

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

#### 2) Faktor Siswa.

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa, disamping karakteristik yang lain yang melekat pada diri siswa.

#### 3) Faktor Lingkungan.

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor sosial psikologis.

a) Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran.

b) Faktor sosial psikologis maksudnya, hubungan keharmonisan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.

#### 4) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dll. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, toilet sekolah, dll.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Di dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu siswa, guru, metode, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu kepada kurikulum, serta lingkungan fisik, sosial, budaya yang merupakan input untuk melaksanakan proses pengajaran. Metode yang digunakan pada pembelajaran sekarang kurang bervariasi, terlalu dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta diskusi. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut dapat menyebabkan kurangnya keaktifan dan hasil belajar siswa yang belum optimal.

Terkait hal tersebut, perlu adanya suatu tindakan yang dapat membantu untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Tindakan yang tepat adalah dengan diterapkannya model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL), karena dalam model pembelajaran tersebut siswa dapat terlibat untuk aktif berfikir, menemukan suatu konsep baru dalam memecahkan permasalahan pembelajaran yang dikaitkan dengan masalah dunia nyata. Pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Tetapi, apabila antara input dan proses pembelajaran tidak saling mendukung, maka tidak akan terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut melalui penerapan model pembelajaran *problem based*

*learning* (PBL) diduga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Bumiayu tahun pelajaran 2022/2023.

