

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Prestasi belajar

a. Pengertian prestasi belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses dan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Berhasil tidaknya siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar siswa tersebut.

Belajar merupakan kata yang sering digunakan dalam dunia pendidikan. Dimiyati & Mudjiono (2009:7) mengemukakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Proses belajar terjadi jika siswa memperoleh sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal lain dapat dijadikan sebagai bahan ajar.

Belajar merupakan salah satu fakta yang mempengaruhi dan berperan dalam membentuk pribadi dan perilaku individu. Mulyasa (2006:241) berpendapat bahwa belajar adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik dalam pembelajaran. Slameto (2003:2) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang mengalami perubahan baik menjadi lebih baik atau sebaliknya. Djamarah (2008:13) berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Gagne (Susanto, 2015:1) menyatakan belajar adalah suatu proses dari suatu organisme yang berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, sehingga dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan ketika terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam memperoleh informasi. Pada saat proses belajar, siswa akan mengalami perubahan tingkah laku yang didapatkan baik dari pengalaman yang dialami oleh individu itu sendiri atau saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Istilah prestasi belajar dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dibahas. Arifin (2013:12) menyatakan bahwa kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan,

sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak siswa. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan khususnya pembelajaran. Ahmadi dan Supriono (2013:138) menyatakan prestasi belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam periode tertentu dari kegiatan belajar. Prestasi belajar tidak hanya untuk memperlihatkan kemampuan, tetapi juga memberikan umpan balik baik bagi siswa maupun guru. Prestasi belajar yang diperoleh siswa sesuai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran, dinyatakan dengan raport sebagai ukuran setelah mengikuti pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Ahmadi dan Supriono (2013:138) yaitu :

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan segalanya.
 - b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :
 - (1) Faktor intelektual yang meliputi :
 - (a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
 - (b) Faktor kecakapan yang nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

(2) Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

2) Faktor eksternal

a) Faktor sosial, yang terdiri atas :

- (1) Lingkungan kerja
- (2) Lingkungan sosial
- (3) Lingkungan masyarakat
- (4) Lingkungan kelompok

b) Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.

c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.

d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

c. Fungsi prestasi belajar

Prestasi belajar semakin penting karena mempunyai beberapa fungsi utama. Arifin (2013:12) menyatakan fungsi prestasi belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

d. Evaluasi prestasi belajar

Keberhasilan prestasi belajar dapat diukur dengan adanya evaluasi. Syah (2014:152) berpendapat bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi prestasi belajar siswa dapat dilakukan evaluasi prestasi belajar dengan cara sebagai berikut:

- 1) Evaluasi Prestasi Kognitif
Evaluasi prestasi kognitif menggunakan keberhasilan siswa yang berdimensi kognitif (ranah cipta) dapat dilakukan dengan berbagai

cara, seperti tes tertulis atau tes lisan dan perbuatan. Disebabkan oleh membengkaknya jumlah siswa di sekolah-sekolah, tes lisan hampir tidak pernah digunakan lagi karena pelaksanaannya yang *face to face*.

2) Evaluasi Prestasi Afektif

Evaluasi prestasi afektif merencanakan penyusunan instrument tes prestasi siswa yang berdimensi afektif (ranah rasa). Jenis prestasi internalisasi dan karakterisasi sebaiknya mendapat perhatian khusus, karena kedua jenis prestasi ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan siswa.

3) Evaluasi Psikomotor

Cara yang dipandang cocok untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor, tingkah laku atau fenomena lain dengan pengamatan langsung.

2. Partisipasi

a. Pengertian partisipasi

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “participation” yang berarti pengambilan bagian atau pengikut sertaan. Krathwohl dan Bloom (Dimiyati & Mudjiono, 2009:28) mengemukakan salah satu ranah afektif siswa dalam belajar adalah partisipasi yaitu mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, misalnya mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

Partisipasi diperlukan dalam proses pembelajaran.

Tjokrowironoton (Suryosubroto, 2009: 293) berpendapat bahwa partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa untuk tercapainya tujuan-tujuan, bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Mulyasa (2006:241) menyatakan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran juga sering diartikan sebagai

keterlibatan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

Keith Davis (Suryosubroto, 2009: 294) menyatakan partisipasi didefinisikan sebagai berikut: *participation is defined as a mental and emotional involved at a person in a group situation which encourages then contribute to group goal and share responsibility in them*. Partisipasi dimaksudkan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa partisipasi adalah keterkaitan antara mental, emosi dan fisik seseorang dalam memberikan respon terhadap kegiatan lain yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Pada saat proses belajar mengajar di sekolah partisipasi ini dapat diartikan dengan keterkaitan antara siswa dalam proses pembelajaran di kelas, partisipasi sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan). Proses belajar partisipasi siswa dapat menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

b. Unsur-unsur Partisipasi

Partisipasi mempunyai unsur-unsur yang sangat penting. Suryosubroto (2009: 295) berpendapat bahwa unsur-unsur partisipasi meliputi:

- 1) Keterlibatan anggota dalam segala kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi.
- 2) Kemauan anggota untuk berinisiatif dan berkreasi dalam kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi.

c. Manfaat Partisipasi

Proses keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memungkinkan terjadinya pencapaian pengetahuan, perbuatan, serta pengalaman langsung terhadap pembentukan sikap dan nilai. Apabila partisipasi siswa dilakukan secara optimal, maka pengalaman belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Keith Davis (Suryosubroto, 2009:296) mengemukakan manfaat dari partisipasi, yaitu:

- 1) Lebih memungkinkan diperolehnya keputusan yang benar.
- 2) Dapat digunakan kemampuan berpikir kreatif dari para anggotanya.
- 3) Dapat mengendalikan nilai-nilai martabat manusia, motivasi serta membangun kepentingan bersama.
- 4) Lebih mendorong orang untuk bertanggung jawab.
- 5) Lebih memungkinkan untuk mengikuti perubahan-perubahan.

Dari pendapat di atas tentang manfaat partisipasi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya partisipasi akan memberikan manfaat yang penting bagi keberhasilan, yaitu:

- 1) Lebih memungkinkan diperolehnya keputusan yang benar karena banyaknya sumbangan pikiran
- 2) Pengembangan potensi diri dan kreativitas.
- 3) Adanya penerimaan yang lebih besar terhadap perintah yang diberikan dan adanya perasaan diperlukan
- 4) Melatih untuk bertanggung jawab dan mendorong untuk membangun kepentingan bersama.

d. Prinsip Partisipasi

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat diperlukan. Mulyasa (2006: 242) mengemukakan pelaksanaan pembelajaran partisipasi perlu memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan kebutuhan belajar (*learning need based*)
Sebagai keinginan maupun kehendak yang dirasakan oleh siswa.
- 2) Berorientasi kepada tujuan kegiatan belajar (*learning goals and objectives oriented*)
Prinsip ini mengandung arti bahwa pelaksanaan pembelajaran partisipasi berorientasi kepada usaha pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Berpusat kepada siswa (*partisipan centered*)
Prinsip ini sering disebut *learning centered*, yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar selalu bertolak dari kondisi riil kehidupan siswa.
- 4) Belajar berdasarkan pengalaman (*experiential learning*)
Kegiatan belajar harus selalu dihubungkan dengan pengalaman siswa.

e. Indikator Partisipasi

Ketercapaian partisipasi siswa diukur dengan adanya suatu indikator. Knowles (Mulyasa, 2006: 241) menyatakan indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya keterlibatan emosional dan mental peserta didik.
- 2) Adanya kesediaan peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan.
- 3) Kegiatan pembelajaran terdapat hal yang menguntungkan peserta didik.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Istilah “Ilmu Pengetahuan Alam”, disingkat IPA menurut Jujun Suriasumantri (Trianto, 2010:136) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang berasal dari bahasa Inggris “*Science*”. Kata *Science* sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin “*Scientia*” yang berarti saya tahu. “*Science*” terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural Science* (ilmu pengetahuan alam). Pada

kenyataannya perkembangan *Science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA berasal dari kata Sains yang berarti alam. Trianto Kardi dan Nur (Trianto, 2010: 136) mengemukakan bahwa IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang diamati indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Hal tersebut menjelaskan bahwa dalam hakikat fisika, pengertian IPA dipahami terlebih dahulu. IPA atau Ilmu Kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

IPA menurut Susanto (2015:167) berpendapat bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Anggraini (2016) *states that the Natural Sciences (science), contains not only about understanding the concept and principles, but science also deals with how to find a concept that is carried out systematically and scientifically (as cited in Jamaludin et al, 2018, P. 5)*. Menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains tidak hanya berisi tentang memahami konsep dan prinsip, tetapi Sains juga membahas tentang bagaimana menemukan konsep yang dilakukan secara sistematis dan ilmiah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah Ilmu Pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam, baik makhluk hidup maupun benda mati. Berdasarkan pengamatan yang dapat

dilihat dengan panca indera serta dijelaskan dengan penalaran. IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.

b. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran IPA sangat berperan penting dalam proses pendidikan. Trianto (2010: 141) menyatakan bahwa cakupan yang terdapat dalam IPA meliputi alam semesta keseluruhan, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang diamati oleh indera maupun yang tidak diamati oleh indera. Secara umum IPA dipahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Sementara itu, dapat dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku universal.

Hakikat IPA sangat penting untuk diterapkan, dan nilai IPA juga penting untuk ditanamkan. Laksmi Prihantoro (Trianto, 2010:137) mengemukakan hakikat IPA yang telah dijelaskan, maka nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut:

- 1) Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah –langkah metode ilmiah.
- 2) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
- 3) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan untuk memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dengan kehidupan.

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Adapun tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) tahun 2006 (Susanto, 2013:171) yang dimaksudkan yaitu:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam Ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk jenjang SD/MI kelas V semester II adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 SK dan KD IPA kelas V SD semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam	7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungannya

e. Materi Peristiwa Alam

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi Peristiwa Alam pada kelas V semester II dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dijadikan penelitian yaitu :

Sulistyanto dan Wiyono (2008:171) perubahan yang terjadi secara alami disebut perubahan secara alami, sedangkan perubahan yang terjadi karena kegiatan manusia disebut perubahan karena aktivitas manusia. Peristiwa alam seperti banjir, tsunami, gempa bumi, tanah longsor dan gunung meletus yang terjadi pada suatu daerah dapat mengakibatkan dampak baik bagi makhluk hidup baik hewan, tumbuhan atau manusia. Salah satu peristiwa alam di Indonesia yang sering terjadi adalah banjir. Upaya yang dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir antara lain :

- 1) Membuang sampah pada tempatnya
- 2) Membersihkan selokan atau parit dekat rumah dari sampah sehingga aliran air menjadi lancar.
- 3) Melakukan penghijauan di lahan-lahan kosong sebagai daerah resapan air.
- 4) Melakukan penghijauan di hutan-hutan gundul/ reboisasi.

Dampak dari banjir yaitu selain pada manusia, banjir juga mengakibatkan tanaman-tanaman rusak karena tumbang atau terbawa arus banjir yang cukup deras. Padi terancam gagal panen karena sawah terendam air dan lingkungan menjadi kotor karena lumpur dan sampah yang di bawa oleh banjir. Hewan-hewan pun harus diungsikan akibat

terjadinya banjir. Jadi, peristiwa alam dapat mengakibatkan dampak bagi makhluk hidup bukan hanya manusia tetapi juga lingkungan, hewan, dan tumbuhan.

4. Model *Double Loop Problem Solving* (DLPS)

a. Pengertian Model *Double Loop Problem Solving* (DLPS)

Model pembelajaran memberikan situasi pembelajaran yang tersusun rapi untuk memberikan aktivitas kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Shoimin (2014:68) berpendapat bahwa *Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan dan pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Lucky (2015) berpendapat bahwa:

Learning with Double Loop Problem Solving Model is one approach that can create a reliable solution. Instead with learning usually done, this approach has an effect on how effective we are anticipate change, adjust to new situations and generate new solutions to the challenges faced. The most efforts are focused on the process work troubleshooting is intended to make the process more efficient and more reliable (as cited in Umiyaroh, Fitri & Budi Handoyo, 2017, P. 27)

Berdasarkan pendapat di atas menyatakan bahwa model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* adalah salah satu model pembelajaran yang bisa diandalkan. Model ini memberikan pengaruh yang efektif untuk mengantisipasi perubahan, beradaptasi dengan situasi yang baru dan menghasilkan solusi yang baru untuk permasalahan yang dihadapi. Upaya pemecahan masalah ini berfokus pada proses sehingga lebih efisien.

Model pembelajaran memberikan tempat untuk mengembangkan variasi dalam belajar. Huda (2016:301) menyatakan bahwa pendekatan DLPS (*Double Loop Problem Solving*) yang disarankan di sini mengakomodasi adanya perbedaan level dari penyebab suatu masalah. DLPS merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori *double-loop learning* yang dikembangkan pertama kali oleh *Argys* (1976) dan berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat *problem solving* yang efektif. Siswa perlu didorong untuk bekerja pada dua loop pemecahan berbeda tetapi saling terkait, kedua *loop* yang dimaksud tersebut yaitu : 1) *Loop* solusi 1 ditunjukkan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung dan kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara; 2) *Loop* solusi 2 berusaha untuk menemukan penyebab yang arahnya lebih tinggi dan kemudian merancang dan mengimplementasikan solusi dari akar masalah.

Model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* menurut Suyatno (2009:68) berpendapat bahwa DLPS adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Selanjutnya, menyelesaikan masalah tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut. Dooley (1999) menyatakan model DLPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat

keputusan mengenai informasi apa yang dikumpulkan, bagaimana menafsirkannya bagaimana informasi yang terbaik harus dimanfaatkan (Dwijananti dkk,2016,p.1384).

Model DLPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih berpikir dan bertindak kreatif. Roliyani (2016, P.561-562) mengemukakan DLPS (*Double Loop Problem Solving*) adalah variasi dalam pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban mengapa. Selanjutnya, menyelesaikan masalah tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut. DLPS juga merupakan salah satu model yang banyak digunakan untuk menunjang pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Model DLPS adalah sebuah model yang diadopsi dari model *Problem Solving* (model pemecahan masalah). Model ini bukan hanya sekedar mengajar tetapi juga merupakan suatu proses berpikir, sehingga dalam *Problem Solving* dapat menggunakan model-model lainnya dimulai dengan mencari data sampai menarik kesimpulan.

DLPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan tujuan belajarnya sendiri. Sasri Mailen, dkk (2015, P.74) berpendapat bahwa model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah salah satu modifikasi dari pembelajaran *Problem Solving* atau pemecahan masalah dengan penekanan pada penyebab utama dari

timbulnya masalah yang diberikan. Pemecahan masalah hakikatnya melakukan operasi sebagai seorang pemula memecahkan suatu masalah. *Problem Solving* merupakan pembelajaran yang menunjukkan cara penyelesaian masalah melalui cara pemberian penekanan pada terpecahkannya suatu masalah dengan cara menalar. Pembelajaran DLPS mempunyai ciri utama yaitu pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah yang akan diselesaikan oleh siswa, sehingga dapat melatih berpikir kreatif siswa serta meminta untuk tidak berhenti pada pemecahan masalah dan solusi pertama tetapi untuk terus mencari cara-cara alternatif yang dapat memberikan keputusan pemecahan masalah yang lebih efektif yang bisa dipercaya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas *Double Loop Problem Solving* adalah kegiatan pembelajaran yang di dalamnya menggunakan masalah untuk belajar. Model DLPS dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik individu maupun kelompok sehingga memudahkan siswa dalam pemecahan masalah. Proses pembelajaran mereka diawali dengan memberikan suatu masalah kemudian siswa memperoleh pengetahuan baru sebelum mereka dapat memecahkan masalah tersebut, sehingga siswa dilatih untuk berpikir kritis dan logis dalam memahami suatu masalah.

b. Langkah - langkah Model *Double Loop Problem Solving* (DLPS)

Langkah - langkah model pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Huda (2013:302) mengemukakan langkah -langkah

model pembelajaran DLPS (*Double Loop Problem Solving*) sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya. Pada tahap ini, deteksi yang dilakukan mencakup segala sesuatu yang menjadi faktor dari masalah yang sedang dihadapi.
- 2) Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara. Penyebab langsung ini lebih jelas, oleh karena itu mudah dideteksi dan dapat dicari solusinya untuk diterapkan secara cepat.
- 3) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara. Pada tahap ini dilakukan evaluasi seberapa besar keefektifan dan tingkat keberhasilan dari solusi sementara yang sudah diterapkan.
- 4) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak. Pada tahap ini diputuskan untuk melakukan analisis akar masalah atau cukup sampai tahap ini, dengan mempertimbangkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelumnya.
- 5) Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi. Penyebab yang dicari levelnya lebih tinggi dari penyebab yang telah ditemukan sebelumnya.
- 6) Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang tentunya bukan solusi sementara lagi, namun solusi yang dapat menyelesaikan masalah hingga tuntas.

c. Langkah Penyelesaian Masalah

Model DLPS tidak hanya mempunyai langkah-langkah pembelajaran tetapi juga mempunyai langkah penyelesaian. Shoimin (2014:70) menyatakan langkah - langkah penyelesaian masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Menuliskan pernyataan masalah awal
- 2) Mengelompokan gejala
- 3) Menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi
- 4) Mengidentifikasi kausal
- 5) Implementasi solusi
- 6) Identifikasi kausal utama
- 7) Menemukan pilihan solusi utama
- 8) Implementasi solusi utama

d. Kelebihan model pembelajaran DLPS (*Double Loop Problem Solving*)

Model pembelajaran mempunyai kelebihan di dalamnya. Shoimin (2014:71) berpendapat bahwa model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Roliyani No. 6 Vol 3 dalam jurnal Pena Edukasi yang berjudul “*Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran Double Loop Problem Solving*”, menyatakan bahwa dari hasil analisis didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II, yaitu siklus I (70%), siklus II (86,67%), kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model Pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi mengubah bentuk pecahan ke persen dan desimal serta sebaliknya. Pada siswa kelas V SD Negeri 016532 Punggulan Tahun Pelajaran 2015/2016.

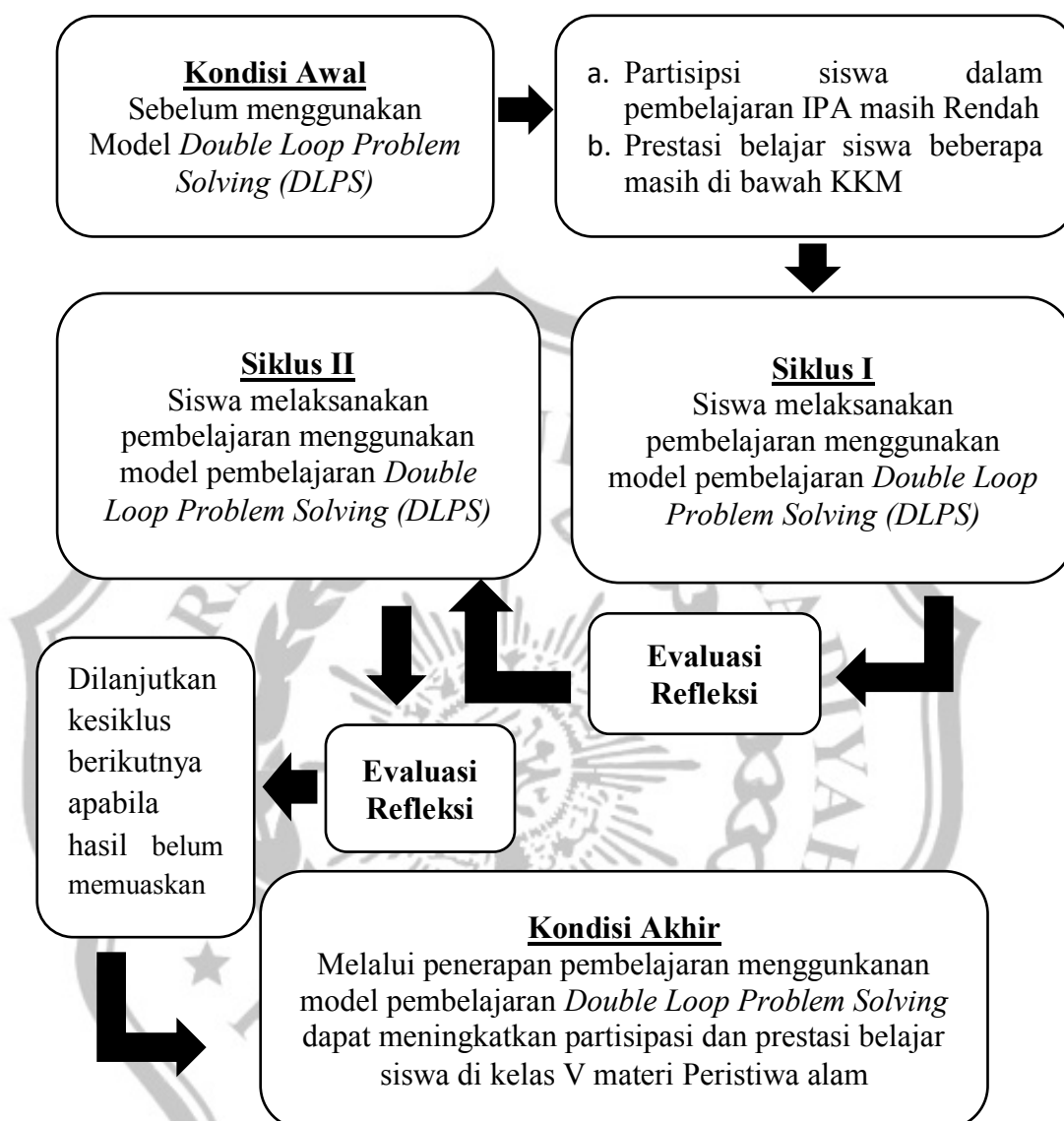
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwijananti P, dkk No 3 Vol 5 dalam Jurnal Unnes Science Education Journal (USEJ) yang berjudul “*Penerapan Model Double Loop Problem Solving Menggunakan Detektor Geiger Muller untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif*”, Menyatakan bahwa Hasil belajar kognitif mahasiswa pada materi Inti Atom dan Radioaktivitas yang diperoleh dengan teknik wawancara masih cukup mahasiswa rendah, yaitu sebesar 45,5%. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa setelah dilaksanakan pembelajaran model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* dengan metode diskusi dan eksperimen. DLPS dengan metode diskusi dan eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa Fisika Dasar 2 rombel 2 tahun 2016 Unnes.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jamaluddin, dkk No 1 Vol 4 dalam jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA) yang berjudul “*Development Of Learning Device Of Empowerment Through Thinking Natural Science Learning In Elementary School*”, menyatakan bahwa hasil penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran meningkatkan pemahaman konsep sains di SD Mataram. Ada perbedaan yang signifikan dalam memahami konsep siswa PBMP, PBMP, TPS, PBMP dan THT.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Umiyaroh, Fitri & Budi Handoyo No 1 Vol 3 dalam International Interdisciplinary Journal of Scholarly Research (IIJSR) yang berjudul *The Influence Of Double Loop Problem Solving Learning Models to Senior High School Learners Spatial Thinking Ability*”, menyatakan bahwa penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Data yang

diperoleh dari interview, observasi dan tes tertulis. Penelitian eksperimental dibagi menjadi 2 kelas SMA sebagai subyek, yakni kelas IPS XI 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas IPS XI 4 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian presentasi dari tambahan nilai dari kelas eksperimen 15,8 % dan kelas control 9,5%. Ada perbedaan diantara 2 kelas. Kelas eksperimen menunjukkan nilai di atas rata-rata dan nilai tambahan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving (DLPS)* memberikan efek yang signifikan untuk proses kemampuan (kesulitan) berpikir.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* dapat meningkatkan hasil belajar, menghasilkan perangkat baru, meningkatkan spasial ability. Kegiatan penelitian ini penerapan model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* meningkatkan partisipasi belajar, sehingga dengan menerapkan *Double Loop Problem Solving (DLPS)* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Ketenger.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa model DLPS (*Double Loop Problem Solving*) merupakan model pembelajaran yang kegiatannya menggunakan masalah dalam belajar, dan melatih siswa untuk berpikir kritis dan logis dalam memahami suatu masalah.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan gambar 2.1 alur kerangka pikir dapat dijelaskan bahwa model *Double Loop Problem Solving* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa.