BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir serta berperilaku yang khas bagi setiap individu untuk hidup dan berkerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang mampu membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Karakter berhubungan erat dengan kepribadian seseorang, bisa disebut orang berkarakter jika perilakunya sesuai dengan etika maupun kaidah moral. Dirjen Pendidikan Agama Islam, Kementrian Agama Republik Indonesia (2018) mengemukakan bahwa karakter dapat diartikan sebagai totalitas ciri-ciri pribadi yang melekat serta diindentifikasi pada perilaku individu yang bersifat unik, dalam arti ciri-ciri ini membedakan antara satu individu dengan yang lainnya.

Karakter merupakan perilaku yang dimiliki setiap orang yang selalu diperlihatkan dalam kehidupan sehari-hari serta pada keadaan apapun, sehingga bersifat unik. Megawangi (Mulyasa, 2018: 5) pencetus pendidikan karakter di Indonesia telah menyusun 9 pilar karakter mulia

yang selayaknya dapat dijadikan acuan dalam pendidikan karakter, baik di sekolah maupun di luar sekolah, yaitu cinta Allah dan kebenaran, tanggung jawab, amanah, hormat dan santun, kasih sayang, percaya diri, adil berjiwa kepemimpinan, rendah hati dan toleransi.

Pendidikan karakter merupakan proses pemberian tuntutan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang mampu berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta karsa dan rasa. Samani & Hariyanto (2012: 44) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis. Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli diatas dapat dimaknai bahwa pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dirancang secara sengaja untuk dapat memperbaiki karakter para peserta didik.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter bertujuan sebagai upaya meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter serta akhlak yang baik bagi peserta didik secara utuh, simbang, serta terpadu yang disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Pendidikan karakter diharapkan dapat membantu peserta didik secara mandiri untuk meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter agar terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Pendidikan karakter pada tingkat satuan pendidikan mengarah pada pembentukan kebiasaan maupun budaya sekolah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, kebiasaan, tradisi, serta simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah, serta masyarakat sekitarnya. Mulyasa (2018: 9) mengatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya sadar dan sungguh-sungguh seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Sekolah memiliki peran penting dalam upaya pembentukan karakter. Budaya di sekolah merupakan ciri khas karakter, watak dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.

Kesimpulannya adalah bahwa pendidikan karakter mengarah pada pembentukan kebiasaaan budaya sekolah yang diharapkan dapat membantu peserta didik secara mandiri mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dalam perilaku sehari-hari. Sikap toleransi merupakan salah satu nilai karakter yang perlu diperhatikan, karena toleransi merupakan salah satu nilai pendidikan karakter yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik.

2. Sikap Toleransi

a. Pengertian Sikap Toleransi

Toleransi adalah sikap dan tindakan menghargai perbedaan yang ada, baik perbedaan agama, suku, ras, budaya dan bangsa. Menurut Yaumi (2014: 90) toleransi merupakan sikap yang bebas dari kefanatikan,

menerima dan menghargai pendapat. Toleransi dapat dimaknai sebagai nilai moral berharga yang membuat seseorang dapat saling menghargai.

Toleransi ada karena adanya perbedaan. Menurut Zubaedi (2011: 74) mengatakan bahwa toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Seseorang hanya dapat menoleransi praktik, nilai-nilai dan kepercayaan orang lain yang berbeda pendapat. Tidak mungkin berbicara mengenai toleransi ketika adanya suatu persamaan, dalam kehidupan sehari-hari dikatakan seseorang memiliki sikap toleran jika dirinya senang untuk membiarkan orang lain hidup menurut pilihannya.

UNESCO pada tahun 1995 dalam Yaumi (2014: 90) memandang toleransi sebagai rasa hormat, penerimaan dan apresiasi terhadap keragaman budaya dunia, berbagai bentuk ekspresi diri dan cara-cara menjadi manusia, hal ini didorong oleh pengetahuan, keterbukaan, komunikasi, kebebasan berpikir, hati nurani dan keyakinan. Toleransi merupakan bentuk kerukunan dalam perbedaan, yang bukan hanya berkenaan dengan tugas dan kewajiban moral, melainkan juga merupakan persyaratan dimata politik dan hukum. Menghargai perbedaan adalah pintu masuk ketertiban umum dan perdamaian dunia.

Toleran adalah sikap menerima perbedaan orang lain, tidak memaksakan keyakinan kepada orang lain, tidak menyukai orang karena

tidak sekeyakinan, sealiran atau sepaham dengannya, dan tidak menghakimi orang lain berdasarkan latar belakang, penampilan, atau kebiasaan yang dilakukannya. Menurut Yaumi (2014: 91) seseorang yang toleran pasti memiliki karakter, sebagai berikut:

1. Berwawasan luas (*broad-minded*)
2. Berpikiran terbuka (*open-minded*)
3. Tidak picik (liberal)
4. Merasa iba
5. Menahan amarah
6. Lemah lembut

Kata dan frase tersebut merupakan fondasi dasar terbentuknya karakter toleran. Seseorang yang memiliki wawasan yang luas mereka akan cenderung untuk menghargai dan menerima pandangan orang lain meskipun pandangan tersebut tidak semuanya benar jika dilihat dari perspektif dirinya. Berpikir terbuka pun demikian akan mudah dalam mengadopsi dan menghargai pandangan berbeda dengan pandanganya, berbeda pandangan justru akan memberikan nuansa baru dalam memperkaya pengetahuan. Pikiran yang liberal juga mampu melintasi kawasan berpikir orang pada umumnya, bahkan dapat menerima berbagai kritikan dan masukan yang membawa pada perbaikan pandangannya. Orang yang bersikap toleran sangat mudah memberikan bantuan dan merasa iba terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain, mereka yang memiliki sikap toleran cenderung mampu menahan amarah dan emosinya

sesaat dan mampu menunjukan sikap lemah lembut terhadap orang lain yang berbeda pandangan, sikap, dan perilaku.

Kunci utama untuk membantu anak-anak bersosialisasi di dunia yang telah diwarnai berbagai macam perbedaan merupakan suatu hal yang dapat dipelajari dan diajarkan melalui pendidikan karakter. Toleransi merupakan salah satu dari pendidikan karakter. Zubaedi (2011: 64) mengatakan bahwa ada tiga langkah yang dapat diambil untuk membangun kecerdasan moral utama ini dalam diri anak yaitu mencontohkan dan menumbuhkan toleransi, menumbuhkan apresiasi terhadap perbedaan, dan tidak berprasangka buruk. Ketiga langkah ini dapat meningkatkan toleransi pada diri anak dalam kehidupan yang diwarnai multietnis.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa sikap toleransi berhubungan dengan suatu tindakan menghargai perbedaan yang ada. Seseorang yang memiliki sikap toleransi pasti memiliki karakter yaitu berwawasan luas, mampu berpikir terbuka, tidak picik, merasa iba, mampu menahan amarah dan bersifat lemah lembut yang menjadi fondasi karakter toleransi.

b. Karakteristik Toleransi

Toleransi dipahami sebagai sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Yaumi (2014: 92) menjabarkan beberapa

kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai sikap toleran, berikut penjabaran dari karakteristik toleran:

1. Terbuka terhadap berbagai pandangan orang, yaitu terbuka dalam mempelajari tentang keyakinan dan pandangan-pandangan orang lain.
2. Menerima pandangan baru, yaitu menunjukan sikap menerima terhadap pandangan baru dengan memberikan respon positif.
3. Akomodatif terhadap keragaman kultur, yaitu mengakomodasi keragaman suku, ras, agama, tradisi, etnik, bahasa, warna kulit dan sebagainya.
4. Berpartisipasi dan mendengarkan dengan baik, yaitu mencoba untuk menunjukan partisipasi aktif terhadap orang lain dan mendengarkan dengan penuh penghargaan.
5. Keinginan kuat untuk belajar dari orang lain, yaitu menunjukan keinginan kuat untuk mempelajari sesuatu dari orang lain.

Karakteristik toleransi dapat disimpulkan bahwa mereka yang memiliki sikap toleran cenderung mampu menahan diri terutama menahan amarah dan emosi, mampu menunjukan sikap lemah lembut terhadap orang yang berbeda pandangan, sikap dan perilaku. Karakteristik toleransi akan terlihat jika seseorang mampu terbuka terhadap berbagai pendapat orang, menerima pandangan baru, bersifat akomodatif terhadap keragaman kultur, mampu menjadi pendengar yang baik dan memiliki keinginan kuat untuk belajar dari orang lain.

c. Rubrik Penilaian dan Indikator Sikap Toleransi

Rubrik penilaian karakter digunakan oleh kepala sekolah, guru mata pelajaran, wakil kelas atau guru kelas untuk menilai perilaku peserta didik yang berkaitan dengan penerapan program penguatan pendidikan karakter di sekolah. Rubrik penilaian karakter sikap toleransi menurut

Pusat Penilaian Pendidikan Badan Peneliti dan Pengembangan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Rubrik Penilaian Karakter Toleransi

Nilai: Toleransi	**Perilaku menghargai perbedaan agama, etnis, suku, pendapat, dan tindakan yang berbeda dari dirinya**
Perilaku yang diamati	**Melakukan kegiatan bersama teman yang berbeda agama, etnis, suku, dengan orang lain.**
Kategori	**Indikator**
Membudaya (M)	Aktif mengajak teman yang berbeda agama, sosial, dan budaya untuk terlibat dalam aktivitas sekolah.
Berkembang (B)	Antusias terlibat dalam aktivitas sekolah dengan teman yang berbeda agama, sosial, dan budaya.
Mulai Berkembang (MBK)	Secara sukarela terlibat dalam aktivitas sekolah dengan teman yang berbeda latar belakang agama, sosial, dan budaya.
Memerlukan Bimbingan (MB)	Hanya terlibat dalam aktivitas sekolah dengan teman yang berbeda agama, sosial, dan budaya bila diminta oleh guru.

Didukung pula indikator toleransi menurut Sahlan dan Prastyo (2017: 193) sebagai berikut:

Table 2.2 Indikator Sikap Toleransi

Nilai	**Indikator**	
	Kelas 1-3	**Kelas 4-6**
Toleransi	Tidak mengganggu teman yang berlainan agama dalam beribadah.	Menjaga hak teman yang berbeda agama untuk melaksanakan ajaran agamanya.

	Mau bertegur sapa dengan teman yang berbeda pendapat	Menghargai pendapat yang berbeda sebagai sesuatu yang alami dan insani
	Membantu teman yang mengalami kesulitan walaupun berbeda dalam agama, suku dan etnis.	Berkerjasama dengan teman yang berbeda agama, suku, etnis dalam kegiatan kelas dan sekolah
	Menerima pendapat teman yang berbeda pendapat dari dirinya	Bersahabat dengan teman yang berbeda pendapat.

Dari tabel 2.1 dan 2.2 dapat disimpulkan bahwa sikap toleransi berkaitan dengan perilaku menghargai perbedaan serta menghargai segala bentuk kegiatan yang dilaksanakan dengan teman walaupun berbeda agama, sosial, etnis, suku dan budaya. Rubik penilaian karakter toleransi dan indikator sikap toleransi dapat dijadikan tolak ukur penilaian terhadap peserta didik untuk mengetahui sikap toleransi peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah.

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses hidup yang sadar maupun tidak harus dijalani oleh semua manusia untuk mampu mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar dalam arti luas merupakan sebuah proses persentuhan seseorang terhadap kehidupan sendiri yang kemudian melalui proses seseorang akan memperoleh

pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha untuk memperoleh kepandaian. Definisi tersebut dapat dimaknai bahwa belajar merupakan suatu bentuk aktivitas seseorang untuk memperoleh ilmu maupun kepandaian yang sebelumnya tidak dimiliki.

Belajar merupakan aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Rahyubi (2014: 3) berpendapat bahwa belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan, menguasai pengetahuan melalui bentuk pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Belajar memiliki makna dasar adanya suatu kegiatan maupun aktivitas dan penguasaan terhadap sesuatu.

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Slameto (2010: 2) mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan suatu perubahan dalam diri seseorang.

Penambahan pengetahuan dan kemahiran merupakan suatu proses dari belajar.

b. Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada umumnya yaitu berkenaan dengan aspek pengetahuan. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan khususnya pembelajaran. Sudijono (2011: 434) mengatakan bahwa prestasi dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam penentuan nilai akhir, sebab prestasi atau pencapaian peserta didik dilambangkan dengan menggunakan nilai-nilai. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dan dapat diamati.

Prestasi pada dasarnya merupakan hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Hamdani (2011: 137&138) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang telah diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha yang dilalui oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dan dapat diamati serta diperoleh dari suatu aktivitas merupakan hasil dari prestasi belajar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar bukan merupakan sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan buah hasil dari berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Meningkatkan prestasi belajar perlu faktor-faktor yang mempengaruhinya. Mulyasa (2013: 190) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut:

1) Faktor Internal
   Faktor internal merupakan faktor yang ditentukan dari diri sendiri, baik secara fisiologis, maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Faktor psikologis yaitu berkaitan dengan kondisi jasmani seseorang, sedangkan faktor psikologi berasal dari dalam diri seseorang. Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor internal yaitu:
   a) Inteligensi, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi dikatakan sebagai dasar dari potensi pencapaian hasil belajar, jadi hasil belajar dicapai bergantung pada tingkat inteligensi dan hasil belajar yang telah dicapai tidak akan melebihi tingkat inteligensinya. Semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang, semakin tinggi pula tingkat hasil belajar yang dapat tercapai.
   b) Minat, merupakan kecenderungan dan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi pencapaian terhadap hasil belajar. Pemusatan perhatian yang bersifat intensif memungkinkan bagi seseorang untuk belajar lebih giat, sehingga mencapai prestasi yang diinginkan.
   c) Sikap, merupakan kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif terhadap suatu objek baik bersifat positif maupun negatif. Sikap dapat dikatakan sebagai gejala internal yang berdimensi aktif.
   d) Waktu, prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor waktu, karena waktu dan kesempatan yang diperoleh setiap individu berbeda sehingga berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik.
2) Faktor Eksternal
   Faktor eksternal dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Faktor sosial dan non sosial merupakan golongan dari faktor eksternal. Faktor sosial berkaitan dengan hubungan antarmanusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Faktor sosial termasuk ke dalam lingkungan keluarga, sekolah, teman dan masyarakat pada umumnya. Faktor non

sosial merupakan faktor lingkungan yang bukan termasuk sosial, seperti lingkungan alam dan fisik.

Dapat disimpulkan bahwa pengaruh tinggi rendahnya nilai prestasi belajar peserta didik dipengaruhi berbagai faktor yang melatarbelakangi. Faktor yang melatarbelakangi dapat terjadi dari faktor internal dan faktor eksternal. Berhasil atau tidaknya peserta didik belajar untuk meningkatkan nilai prestasi belajar sebagian besar terletak pada usaha, minat, ketekunan, kemauan, dan cita-cita tinggi yang mendukung usaha dan kegiatannya. Peserta didik akan berhasil jika berusaha semaksimal mungkin dengan cara belajar yang efisien.

4. Pembelajaran Tematik

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran terpadu dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran yang dapat memberikan suatu pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Menurut Indriani (2015: 88) pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun secara kelompok berperan aktif dalam menemukan serta menggali konsep yang disesuaikan dengan prinsip keilmuan secara bermakna dan autentik.

Pembelajaran tematik dalam Kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik. Menurut Sundayana (2014: 27) pembelajaran tematik memusatkan pembelajaran pada peserta didik dengan pembelajaran yang kontekstual,

khususnya terkait dengan pengembangan tema. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut dipandu oleh guru dengan menerapkan pembelajaran berbasis penelitian dan pembelajaran berbasis project sebagaimana tampak pada buku pegangan guru.

Pembelajaran tematik tentunya memiliki karakteristik yang harus diperhatikan oleh guru. Indriani (2015: 88) menyebutkan tentang karakteristik pembelajaran tematik, antara lain: 1) berpusat pada peserta didik; 2) pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas; 3) mengembangkan keterampilan peserta didik; 4) menggunakan prinsip bermain sambil belajar; 5) mengembangkan komunikasi peserta didik; 6) menyajikan pembelajaran sesuai tema; 7) menyajikan suatu pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran. Kesimpulnya pembelajaran tematik memusatkan pembelajaran sepenuhnya terhadap peserta didik dan pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas artinya setiap mata pelajaran dalam pembelajaran tematik integratif tidak berdiri sendiri serta proses pembelajarannya lebih menekankan pada keterampilan peserta didik yang disajikan dalam bentuk tema dengan prinsip belajar sambil bermain.

Implementasi pada pembelajaran tematik dilakukan dalam tahapan-tahapan seperti perencanaan, penerapan pembelajaran dan evaluasi. Menurut Indriani (2015: 89) Tahap perencanaan guru tentunya melakukan pemetaan terhadap kompetensi dasar (KD), penentuan tema, analisis terhadap indikator, penetapan jaringan tema, penyusunan silabus, dan penyusunan RPP. Tahapan

dalam penerapan pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir yang diterapkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sedangkan tahap evaluasi atau penilaian pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan penilaian proses dan hasil. Alat yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian dapat berupa tes dan non tes. Penilaian ini tidak lagi terpadu melalui tema, namun terpisah sesuai dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran, sehingga nilai akhir pada rapor hasil belajar dikembalikan pada kompetensi mata pelajaran.

5. Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* (PBL) menyajikan pembelajaran situasi berorientasi masalah. Pembelajaran PBL menawarkan kebebasan peserta didik dalam proses pembelajaran. Arends (2008: 41) mengatakan bahwa esensi *problem based learning* ialah berupa menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan.

Model *problem based learning* (PBL) memiliki ciri-ciri dalam proses pembelajarannya. Hamruni (2012: 104) mengatakan bahwa ciri-ciri strategi model pembelajaran PBL yaitu menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah, tujuan pembelajaran ditentukan oleh peserta didik dan guru berperan sebagai

fasilitator. Masalah yang digunakan dalam ciri-ciri PBL yaitu masalah harus relevan dengan tujuan pembelajaran berdasarkan informasi yang luas, terbentuk secara konsisten dengan permasalahan lain serta termasuk dalam dimensi kemanusiaan.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *problem based learning* diorganisasikan di seputar situasi kehidupan nyata, yang menolak jawaban-jawaban sederhana dan mengundang solusi atas pertanyaan yang mengarah pada permasalahan. Model pembelajaran *problem based learning* dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, baik secara individu maupun kelompok.

b. Merencanakan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pendekatan pengajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membutuhkan upaya perencanaan. Guru yang memfasilitasi pelajaran berbasis masalah untuk pencapaian tujuan intruksional yang diinginkan. Arends (2008: 52-54) merencanakan pembelajaran PBL (*problem based learning)* sebagai berikut:

1) Memutuskan sasaran dan tujuan

Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu mencapai tujuan seperti meningkatkan keterampilan intelektual, investigatif, membantu peserta didik untuk menjadi pelajar mandiri.

Sebagian pelajaran PBL mungkin di maksudkan untuk mencapai semua tujuan secara simultan. Akan tetapi, kemungkinan yang lebih besar adalah guru hanya akan menekankan pada satu atau dua tujuan pelajaran tertentu. Terlepas pelajaran tersebut difokuskan pada sebuah tujuan tunggal maupun luas, penting untuk sebelumnya memutuskan sasaran dan tujuan yang hendak dicapai agar dapat dikomunikasikan dengan jelas kepada peserta didik.

2) Merancang situasi bermasalah yang tepat

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) jika disajikan situasi bermasalah yang membingungkan atau tidak jelas justru akan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga membuat mereka tertarik untuk menyelidiki, hal tersebut didasarkan pada premis. Tugas yang sangat penting bagi guru dalam PBL yaitu mampu merencanakan situasi bermasalah yang tepat.

Situasi bermasalah yang baik harus memenuhi lima kriteria penting, yaitu 1) situasi itu mestinya autentik. Hal ini berarti bahwa masalahnya harus dikaitkan dengan pengalaman rill peserta didik, 2) masalah itu mestinya tidak jelas sehingga menciptakan misteri atau teka-teki, 3) masalah itu harusnya bermakna bagi peserta didik dan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya, 4) masalah itu mestinya cukup luas sehingga memberikan kesempatan kepada guru untuk memenuhi tujuan intruksionalnya, dan 5) masalah yang baik harus mendapatkan manfaat.

3) Mengorganisasikan sumber daya dan merencanakan logistik

Pembelajaran *problem based learning* mendorong peserta didik untuk berkerja dengan beragam bahan dan alat, dapat dilakukan dengan cara pembelajaran yang sebagian berlokasi di ruang kelas, dan sebagaian lainnya di perpustakaan sekolah, laboratorium atau di luar sekolah. Mengorganisasikan sumber daya dan merencanakan logistik untuk investigasi peserta didik adalah tugas perencanaan utama para guru PBL. Hampir semua kasus, guru lah yang bertanggung jawab menyediakan bahan dan sumber daya lainnya yang akan digunakan oleh tim investigasi.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang memiliki gagasan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas maupun permasalahan yang outentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Menurut Hamruni (2012: 108) strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah sangat baik diterapkan, bila terdapat situasi dan kondisi sebagai berikut:

1. Guru dalam proses pembelajaran menginginkan bahwa peserta didik tidak hanya sekedar mengingat materi pelajaran, namun menguasi dan memahami secara penuh.
2. Guru menginginkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional peserta didik.
3. Guru menginginkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dan membuat intelektual peserta didik merasa tertantang.
4. Guru menginginkan peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.

5. Guru ingin peserta didik memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya, yaitu hubungan antara teori dan kenyataannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah sangat baik diterapakan di dalam kelas jika guru menginginkan peserta didik lebih dapat menguasai materi pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir rasional peserta didik dan peserta didik mampu memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam hidupnya. Strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah mampu mendorong sikap tanggung jawab dalam belajarnya sehingga lebih efektif terhadap proses belajar peserta didik.

d. Langkah-langkah Melaksanakan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Peserta didik perlu memahami bahwa maksud pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah untuk belajar tentang menyelidiki permasalahan-permasalahan penting dan menjadi pelajar yang mandiri. Berikut sintaksis untuk PBL menurut Arends (2008: 57) yang tertuang dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.3 Sintaksis untuk PBL (*problem based learning*)

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi-masalah.
Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.
Fase 3: Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya yang diperoleh	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Fase 1 memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik melalui media permainan ular tangga. Guru mengkomunikasikan dengan jelas maksud dari apa yang akan dipelajari, dalam hal ini yang akan dipelajari oleh peserta didik yaitu materi tentang "kegiatan ekonomi

dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan", materi tersebut masuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan materi "keragaman karakteristik individu" masuk dalam mata pelajaran PPKn. Perilaku guru pada fase 1 berperan dalam membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi dan keragaman karakteristik individu yang mendekati pengalaman nyata peserta didik. Memberikan orientasi masalah kepada peserta didik disesuaikan dengan silabus, buku guru dan buku peserta didik pada tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku". Bagi peserta didik yang belum pernah terlibat dalam PBL, guru harus menjelaskan proses dan prosedur model PBL secara terperinci.

Fase 2 mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti yaitu mengharuskan guru untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi antar peserta didik, agar membantu mereka untuk menginvestigasi masalah secara bersama-sama berkaitan dengan materi "kegiatan ekonomi dan keragaman karakteristik individu". Fase 2 Guru perlu membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya.

Fase 3 Membantu investigasi mandiri dan kelompok merupakan inti dari pembelajaran PBL, meskipun setiap situasi permasalahan

membutuhkan teknik investigasi berbeda melibatkan pengumpulan data, eksperimen, hipotesis, dan memberikan solusi. Pada fase investigasi diikuti dengan pembuatan laporan hasil yang telah diperoleh. Guru pada fase 3 berperan mendorong peserta didik untuk memperoleh informasi yang tepat, melakukan eksperimen dan mencari penjelasan serta solusi.

Fase 4 mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya yang diperoleh. Guru pada fase 4 membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat seperti laporan hasil diskusi materi "kegiatan ekonomi dan keragaman karakteristik individu", yang telah disajikan suatu bentuk permasalahan agar dipecahkan oleh peserta didik yang diperoleh melalui media permainan ular tangga. Pada fase ini peserta didik dapat menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.

Fase terakhir PBL yaitu melibatkan kegiatan-kegiatan yang dapat membantu peserta didik untuk dapat menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir melalui keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Fase ini guru meminta peserta didik untuk merekonstruksikan pikiran dan kegiatan mereka selama pembelajaran. Peran guru pada fase 5 membantu peserta didik untuk dapat melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* sebagai suatu strategi dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Hamruni (2012: 114) mengungkapkan bahwa keunggulan dan kelemahan model berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan model pembelajaran *problem based learning*
   a. Pemecahan berbasis masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
   b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan yang menentang pengetahuan baru bagi peserta didik.
   c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
   d. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana menstransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
   e. Pemecahan masalah membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan.
   f. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan mereka dengan pengetahuan-pengetahuan baru.
2) Kelemahan model pembelajaran *problem based learning*
   a. Peserta didik yang memiliki kecerdasan yang kurang akan bergantung pada peserta didik yang pandai karena sudah ada yang mengerjakan tugas dalam kelompoknya dan peserta didik tersebut hanya bermain sendiri kemudian menyalin pekerjaan teman satu kelompoknya.
   b. Model pembelajaran *problem based learning* kurang efektif karena pengamatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
   c. Tidak semua hal dalam dunia nyata dapat dijadikan penyelidikan untuk dicari pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan dan kelemahan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran bersasis masalah hendaknya dilaksanakan secara kontinu. Hal ini selain bertujuan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat juga meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk memudahkan penyampaian pemahaman materi kepada peserta didik. Sahlan & Prastyo (2017: 105) mendefinisikan media sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan bahkan dapat merangsang pikiran serta perasaaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Penggunaan media sejatinya perlu dipilih secara selektif dan di sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audiens atau peserta didik lebih tertarik dan belajar lebih baik serta dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sadiman (2011: 14) media

merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh, hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk lebih mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, namun di sisi lain penggunaan media tidak jarang membuat suasana pembelajaran menjadi noninteraktif.

Media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Meskipun terdapat berbagai bentuk permasalahan. Guru selaku pemberi informasi atau sebagai fasilitator tidak dapat berjalan seorang diri, tanpa alat bantu terlebih tingkatan materi pelajaran memiliki kerumitan yang tinggi. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan adanya media pembelajaran.

b. Kegunaan Media

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman, dkk (2011: 17) menyebutkan kegunaan media pendidikan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis yaitu dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

a. Menimbulkan kegairahan belajar,
b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan,
c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Memberikan perangsang yang sama terhadap peserta didik.

Kegunaan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik, kegunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menjelaskan makna dari materi pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran karena metode mengajarnya lebih bervariasi yang mengarahkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

c. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran berupa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang menyenangkan karena media pembelajaran berupa permainan relatif digemari oleh anak-anak karena lebih mudah memainkannya. Media pembelajaran permainan ular tangga menurut Said & Budimanjaya (2015: 240) mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan dalam ular tangga membutuhkan minimal 2 orang untuk dapat memainkan permainan tersebut.

Strategi permainan ular tangga merupakan jenis permainan artefak di mana melibatkan anak untuk berperan aktif dalam permainan ular

tangga. Santrock (2007: 216) dalam teori perkembangan anak mengatakan bahwa permainan merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang, dan permainan sosial adalah salah satu jenisnya. Bentuk permainan merupakan salah satu terapi yang memungkinkan anak melepaskan rasa frustasi dan merupakan media yang digunakan untuk menganalisis konflik anak dan cara anak mengatasinya. Anak-anak mungkin merasa kurang terancam dan cenderung lebih mampu mengutarakan perasaan mereka dalam konteks bermain.

Media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat digunakan pada semua jenis mata pelajaran. Permainan dengan menggunakan media ular tangga dapat disenangi peserta didik karena kuatnya pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga. Permainan menggunakan ular tangga dalam pembelajaran tidak sulit, sepanjang media ular tangga dan kartu soal sudah disiapkan guru terlebih dahulu. Said & Budimanjaya (2015: 240) menjelaskan terdapat langkah-langkah mengajar dengan menggunakan strategi permainan ular tangga. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan startegi ular tangga:

1. Menyiapkan papan permainan ular tangga berserta dadu yang mempunyai mata enam.
2. Membuat pertanyaan boleh ditempelkan pada setiap kotak, atau tidak ditempelkan.
3. Pertanyaan disesuikan dengan materi ajar yang akan dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan staregi ular tangga cukup mudah. Pembelajaran dengan bantuan media ular tangga dapat meningkatkan pola interaksi peserta didik karena media ini berupa permainan yang akan menambah inovasi pembelajaran di dalam kelas.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik. Menurut Afandi (2015: 80) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

1) Kelebihan media pembelajaran ular tangga
   a) Peserta didik belajar sambil bermain.
   b) Peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok.
   c) Memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.
   d) Tidak memerlukan biaya yang mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.
2) Kekurangan media pembelajaran ular tangga
   a) Media pembelajaran ular tangga memerlukan persiapan yang cukup matang serta konsep yang harus disesuikan dengan materi pembelajaran.
   b) Kurangnya pemahaman peserta didik dalam aturan permainan akan memungkinkan terjadinya keributan atau tidak kondusif pada saat permainan berlangsung.
   c) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menjalankan permainan ular tangga.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan jika diterapkan pada saat proses pembelajaran. Media ular tangga akan mudah diterapkan di dalam proses pembelajaran apabila media ular tangga telah dipersiapkan dengan sebaik-baiknya.

e. Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Ular Tangga

Pada penelitian ini akan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantu media ular tangga. Langkah-langkah implementasi tersebut sebagai berikut:

Fase 1: Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik

1. Guru memberikan sebuah permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari namun sebelumnya peserta didik ditugaskan untuk memainkan permainan ular tangga sesuai dengan aturan permainan untuk memperoleh soal berbasis masalah yang terdapat pada kantong permainan media ular tangga, kemudian peserta didik bernalar tentang apa yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

2. Pada permainan ular tangga terdapat simbol tanda tanya yang artinya memperoleh soal berbasis masalah yang harus dikerjakan oleh semua anggota kelompok.

Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami masalah yang diperoleh dalam media permainan ular tangga.
2. Guru menugaskan peserta didik untuk berdiskusi mengidentifikasi hal-hal yang menyebabkan timbulnya suatu masalah pada soal yang diperoleh melalui permainan ular tangga.

Fase 3: Membantu investigasi mandiri dan kelompok

1. Guru mengamati peserta didik dalam mengerjakan soal yang diperoleh pada permainan ular tangga.
2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba berbagai alternatif sehingga menemukan jawaban terhadap masalah yang diberikan.
3. Guru memberikan bimbingan dengan mendatangi setiap kelompok untuk menanyakan kesulitan dalam mengerjakan soal yang telah diperoleh melalui permainan ular tangga.

Fase 4: Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya yang diperoleh

1. Guru membantu setiap anggota kelompok dalam merencanakan dan menyiapkan laporan mengenai hasil diskusi dalam mengatasi permasalahan yang telah disajikan.
2. Anggota kelompok yang mendapatkan pertanyaan dalam permainan ular tangga berupa permasalahan, wajib menyampaikan hasil diskusi dan anggota kelompok lain mendengarkan jawaban dari anggota kelompok yang memperoleh pertanyaan kemudian mencatat apa yang disampaikan temannya.
3. Guru membimbing peserta didik untuk memberikan tanggapan berupa tambahan atau jawaban lain dari setiap anggota kelompok.

Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

1. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi mengenai cara mereka dalam mengatasi permasalahan.
2. Guru melakukan pengarahan terhadap jawaban peserta didik yang kurang sesuai.
3. Guru bersama peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan terhadap pemecahan masalah.

f. Peraturan Permainan Media Pembelajaran Ular Tangga

1. Setiap anggota kelompok yang sudah ditentukan oleh guru memilih siapa yang akan menjadi bidak terlebih dahulu pada putaran pertama, kemudian bergantian dengan teman lainnya dalam satu kelompok.

2. Cara melaju bidak dengan berjalan dan meletakan tanda pada petak yang diperoleh melalui dadu.
3. Media permainan ular tangga terdapat beberapa simbol yaitu simbol tanda tanya, simbol tanda perintah dan tanda bintang. Masing- masing simbol memiliki arti yaitu tanda tanya artinya mendapatkan pertanyaan berbasis masalah. Tanda perintah artinya memperoleh perintah dan tanda bintang artinya memiliki kesempatan.
4. Apabila setiap anggota kelompok berhenti pada tanda tanya maka memperoleh soal. Soal tersebut wajib dikerjakan oleh semua kelompok meskipun anggota kelompoknya tidak memperoleh soal, namun yang bertugas mempresentasikan hasil diskusi adalah kelompok yang berhenti pada tanda tanya tersebut. Guru dapat meminta jawaban atau pendapat lain terhadap anggota kelompok yang tidak bertugas mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
5. Jika jawaban sesuai maka akan mendapatkan poin.
6. Pemenang dalam permainan ditentukan oleh anggota kelompok yang sampai pada finish terlebih dahulu atau yang mendekati finish.

B. Penelitian Relevan

Model pembelajaran *problem based learning*, memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar pada peserta didik ditandai dengan

peningkatan kualitas yang ditunjukan pada hasil belajar peserta didik yang meningkat pada beberapa penelitian. Model pembelajaran *problem based learning* dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dalam pelaksanaannya. Pembelajaran *problem based learning* dapat mendukung pemikiran tingkat tinggi dan pembentukan karakter bagi peserta didik dalam situasi berorientasi masalah.

Penelitian Rifki Afandi (2015: 77-89) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga memotivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai di atas KKM. Hal tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah melalui pengembangan.

Penelitian Pujayanto, dkk (2016: 16-22) berjudul *Development of problem based learning material for physics mathematics and its implementation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *problem based learning* matematika dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif. Hasil penelitian menunjukan bahwa kriteria pengembangan bahan ajar

pembelajaran berbasis masalah adalah kategori 5 level yaitu 43,3% dan kebanyakan nilai peserta didik meningkat dan sebagian besar peserta didik telah memperoleh nilai kognitif melebihi kriteria ketuntasan minimum.

Penelitian N. Evy Pramandaputri (2016: 1-9) berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Hasil penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dikatakan bahwa melalui penerapan *problem based learning* berorientasi karakter dapat menumbuhkan sikap dalam belajar IPA. Teramati dari bertambahnya kuantitas peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan siklus II yang mencapai indikator kompetensi sikap. Pada kompetensi pengetahuan IPA yang mencapai predikat sangat baik sebanyak 68,09% pada siklus I meningkat menjadi 80,85% pada siklus II. Terjadi perubahan kuantitas yang signifikan dari setiap siklus.

Penelitian Kani Ulger (2018: 1-14) berjudul *The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Eduction.* Hasil penelitian mengatakan bahwa PBL memiliki efek signifikan pada pemikiran kreatif, namun pada pemikiran berpikir kritis dipengaruhi pada tingkatan yang lebih rendah. Salah satu alasan yang mungkin untuk hasil ini adalah struktur terbuka digunakan untuk kegiatan pembelajaran sebagai proses pemecahan masalah dalam mengembangkan pemikiran kreatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa PBL dapat membantu peserta didik dengan proses pemecahan masalah dan meningkatkan pemikiran kreatif.

Berdasarkan penelitian diatas menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran permainan

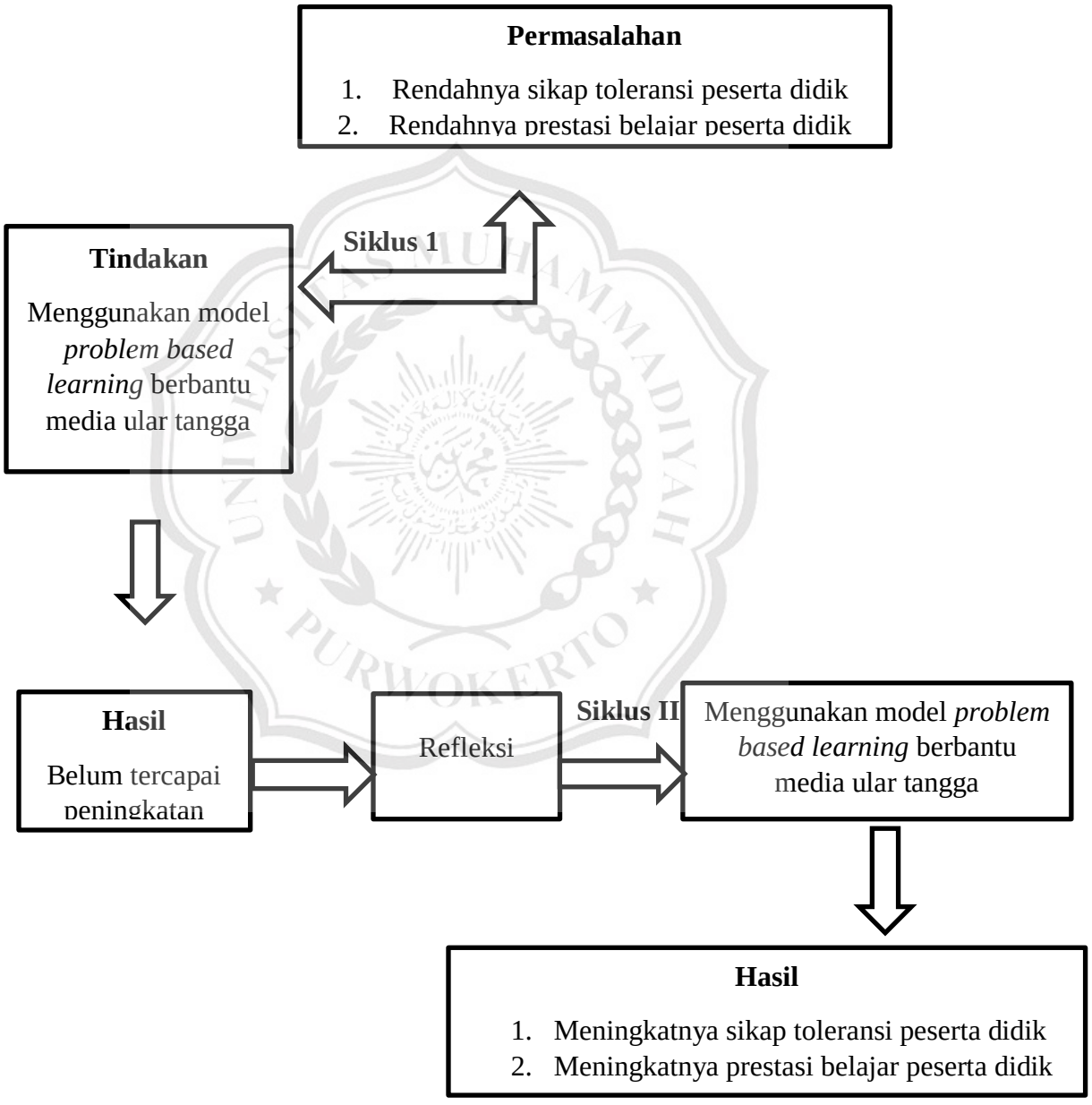
ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sehingga dapat dikatakan penggunaan pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran permainan ular tangga berhasil meningkatkan prestasi belajar, peserta didik dan dapat meningkatkan pula proses belajar serta keakraban peserta didik melalui kegiatan diskusi kelompok dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan sikap toleransi dan prestasi belajar peserta didik pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SD Negeri 1 Sokaraja Tengah.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan rancangan yang digunakan untuk melakukan tindakan terhadap suatu permasalahan yang telah diperoleh. Kerangka pikir menggambarkan tentang data yang diperoleh dari suatu kondisi awal berkaitan dengan permasalahan yang timbul, tindakan untuk mengatasi permasalahan dan kondisi akhir hasil yang diperoleh sesudah dilakukan tindakan atau alternatif pemecahan masalah.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan permasalahan yaitu rendahnya pendidikan karakter dalam sikap toleransi peserta didik dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut, menunjukan bahwa sikap toleransi dan prestasi belajar di dalam pembelajaran perlu ditingkatkan, untuk itu perlu adanya tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media ular tangga. Kondisi akhir atau hasil penelitian ini diharapkan dengan menggunakan model

pembelajaran *problem based learning* berbantu media ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan sikap toleransi dan prestasi belajar peserta didik. Berikut kerangka pikir yang disajikan pada gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir