

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

a. Deskripsi Model Pembelajaran

Mulyani dalam buku Yulianah menuturkan bahwa model pembelajaran adalah struktur atau skema yang digunakan guru untuk mengatur materi pelajaran atau kegiatan peserta didik. Hal ini juga bisa menjadi model bagaimana guru harus memberikan pengajaran di kelas.¹ Suatu rencana atau pola yang bisa digunakan untuk merancang pembelajaran secara langsung di ruang kelas atau setting tutorial, serta untuk membuat bahan pembelajaran seperti program media komputer, buku, film, kaset, dan kurikulum (rangkaiian studi jangka panjang) disebut dengan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang berfungsi sebagai peta jalan penyelenggaraan pembelajaran di kelas.² Model pembelajaran dalam konteks pendidikan dimaknai sebagai suatu rencana yang memuat sejumlah unsur yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di lain sisi, Joyce & Weil menuturkan bahwa model pembelajaran adalah suatu skema atau pola yang bisa diimplementasikan pada penciptaan materi pembelajaran, pedoman pembelajaran di kelas lain, dan pembentukan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang).³ Model pembelajaran adalah suatu rencana yang menguraikan langkah-langkah yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran untuk mencapai perubahan perilaku khusus pada peserta didik yang diharapkan.⁴

¹ Yulianah Prihatin, *Model Pembelajaran Inovatif* (Jombang: Penerbit: Manggu Makmur Tanjung Lestari (Anggota, 2019).

² Yuliana, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Va Di Sdn 1 Darmaji Kopang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020 Oleh" (Universitas Islam Negeri Mataram, 2020).

³ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif*, Ed. Rudy Alhana (Surabaya: Cv Putra Media Nusantara, 2010).

⁴ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2015).⁴⁰

Berlandaskan sejumlah deskripsi itu, bisa diambil kesimpulan bahwa suatu rancangan yang bisa dijadikan sebagai peta jalan atau bantuan bagi pendidik dalam menyelenggarakan aktivitas pembelajaran disebut model pembelajaran. Guru bisa memilih model pembelajaran yang paling selaras dengan kebutuhannya dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran sebagai pola pilihan. Upaya yang dilakukan adalah mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang direncanakan bisa tercapai seefektif mungkin melalui penggunaan metode. Hal ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran yang dipilih diwujudkan melalui implementasi metode itu. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai peta jalan bagi pendidik dalam menjalankan pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bagaimana alat yang digunakan dalam pembelajaran ditentukan oleh model pembelajaran spesifik yang akan diimplementasikan.⁵

b. *Macam - Macam Model Pembelajaran*

Ada juga macam-macam model pembelajaran yang bisa diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran, yakni⁶ :

1) Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Suatu jenis pembelajaran yang melibatkan peserta didik belajar dalam kelompok kecil selaras dengan tingkat keahliannya dikenal sebagai *Cooperative Learning*. Tiap-tiap peserta bekerjasama satu sama lain untuk saling membantu memahami materi yang dipelajari saat menyelesaikan tugas kelompok. Pembelajaran *cooperative learning* memiliki tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas dan rasa senasib. Dengan belajar berkelompok secara kooperatif akan melatih peserta didik untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman tugas dan tanggung jawab. Di lain sisi juga bisa menciptakan pemahaman yang lebih mendalam dan retensi penyimpanan lebih lama dan juga meningkatkan kemauan belajar. Ada enam langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran yang memakai

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-Ruzz Mesia, 2014). 24

⁶ Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*

pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi. Selanjutnya, peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Pada fase ini guru membimbing peserta didik saat mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Fase terakhir pembelajaran kooperatif memuat presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi perihal apa yang peserta didik pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok ataupun individu.

2) Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diimplementasikan dengan mengelompokkan peserta didik ke dalam sejumlah kelompok kecil yang memuat empat sampai enam individu yang berbeda. Peserta didik menjalankan tanggung jawab mandiri dan berkolaborasi dengan saling ketergantungan positif. Dengan bantuan model pembelajaran *Jigsaw*, peserta didik bisa meningkatkan kemampuan komunikasinya dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah dan mengemukakan pendapatnya pada materi yang sudah dipelajarinya. Peserta didik bisa mengembangkan kreativitas, bakat, dan keterampilan pemecahan masalah sesuai kecepatan mereka sendiri dengan pendekatan pembelajaran *jigsaw* ini. Materi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan bisa digunakan dengan model pembelajaran *Jigsaw*. Dalam penerapan *jigsaw* guru harus memahami kemampuan dan pengalaman peserta didik dan membantu peserta didik mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada peserta didik untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Sejumlah proses pembelajaran yang menekankan pada metode pendekatan dan penyelesaian masalah ilmiah bisa disebut sebagai pembelajaran berbasis masalah. Pendekatan pembelajaran ini dibedakan dengan penggunaan sejumlah masalah dunia nyata sebagai batu loncatan untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapat pengetahuan perihal sejumlah konsep penting. Dengan bantuan pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini, peserta didik bisa diajarkan bagaimana berpikir dan berperilaku kreatif, memecahkan masalah dengan cara yang realistis, dan menumbuhkan tumbuhnya kemampuannya dalam memikirkan masalah dan menghasilkan solusi yang tepat. Model pembelajaran berbasis masalah bisa diimplementasikan dalam lima tahap, yakni memperkenalkan peserta didik pada masalah, menyiapkan ruang kelas untuk pembelajaran, mengarahkan penyelidikan individu atau kelompok, membuat dan menyajikan produk kerja, dan pada akhirnya menilai dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Dalam pembelajaran berbasis masalah, fokus pembelajaran ditempatkan pada perolehan pengetahuan prosedural dan deklaratif. Sehubungan dengan hal itu, penggunaan tes saja tidak cukup. Tujuan penilaian dan evaluasi yang tepat adalah untuk mengevaluasi pekerjaan yang dihasilkan peserta didik sebagai hasil dari penyelidikan mereka.

4) Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Salah satu perkembangan dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *snowball throwing*. Dengan mengimplementasikan metode ini, diskusi kelompok dan interaksi antar peserta didik dari sejumlah kelompok memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan pengalaman antar peserta dalam upaya menjumpai solusi yang kreatif dan menyenangkan pada problematika yang mungkin muncul selama diskusi. Peserta didik bisa mengungkapkan permasalahannya secara tertulis dengan menggunakan model *snowball throwing* yang kemudian akan didiskusikan secara kelompok. Model pembelajaran *snowball throwing* ini memiliki sejumlah tahapan pelaksanaan. Langkah pertama melibatkan memotivasi peserta didik dan mengkomunikasikan tujuan. Memberikan informasi tentang materi kursus adalah langkah kedua. Pada fase ketiga, peserta didik dikelompokkan ke dalam kelompok belajar. Membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar

adalah langkah keempat. Evaluasi adalah langkah kelima, dan pemberian penghargaan atau penilaian adalah langkah terakhir.

5) Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Sebuah konsep yang dikenal sebagai *contextual teaching and learning* melibatkan guru yang membawa skenario dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik untuk menarik hubungan antara apa yang sudah mereka pelajari dan bagaimana hal itu akan diimplementasikan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Daripada guru menyampaikan pengetahuan pada peserta didik, aktivitas pembelajaran terjadi lebih alami saat peserta didik bekerja dan mengalami. Untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan atau keterampilan yang dapat mereka terapkan secara fleksibel dari satu masalah ke masalah lainnya, model belajar mengajar kontekstual bermaksud untuk menggugah peserta didik agar memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan menghubungkan materi itu dengan konteks keseharian hidup (konteks pribadi, sosial, dan budaya). Pembelajaran kontekstual memiliki keunggulan dalam menonjolkan proses berpikir peserta didik secara utuh, baik secara mental ataupun fisik. Dengan pembelajaran berdasarkan pengalaman, peserta didik bisa belajar melalui pengalaman dunia nyata daripada menghafal. Kelas kontekstual berfungsi sebagai tempat pengujian data yang dikumpulkan di lapangan dan bukan sebagai sumber informasi. Peserta didik memilih materi pelajaran yang tidak disediakan oleh pihak luar.

6) Model Pembelajaran Inkuiri

Salah satu model pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran adalah model pembelajaran inkuiri. Kunandar menuturkan bahwa pembelajaran inkuiri melibatkan peserta didik secara aktif terlibat dengan konsep dan prinsip untuk belajar, sementara guru mendukung siswa dalam melakukan eksperimen dan mendapatkan pengalaman yang membantu mereka mengambil kesimpulan sendiri

perihal prinsip itu.⁷ Model pembelajaran inkuiri merupakan pendekatan pendidikan yang mengutamakan keterlibatan aktif peserta didik dengan konsep materi melalui pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran inkuiri memiliki manfaat sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan keseimbangan perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Memberikan ruang yang peserta didik perlukan untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka. Model pembelajaran berbasis inkuiri ini merupakan suatu taktik yang dianggap sejalan dengan kemajuan psikologi pembelajaran kontemporer, yang memandang pembelajaran sebagai suatu proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman.

7) Model Pembelajaran *Open Ended Problems*

Model pembelajaran *open ended problems* memungkinkan penyajian masalah dalam sejumlah cara dengan pilihan solusi yang fleksibel. Orisinalitas, kreativitas, fungsi kognitif tinggi, berpikir kritis, berbagi, keterbukaan, dan sosialisasi merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan dan dipupuk melalui proses pembelajaran ini. Untuk mengembangkan berbagai pendekatan, metode, atau cara mendapat jawaban, peserta didik harus melakukan improvisasi. Pertanyaan berikutnya meminta peserta didik untuk menjelaskan bagaimana mereka sampai pada solusi. Peserta didik bebas menggunakan semua metode dan pilihan yang dianggap paling tepat untuk memecahkan masalah, yang merupakan aspek penting dari *open ended*. Sehubungan dengan hal itu, pertanyaan terbuka dimaksudkan untuk menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang diangkat guru. Model pembelajaran ini mempunyai manfaat untuk mendorong siswa mengungkapkan idenya dan belajar lebih aktif. Ada lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuannya secara maksimal. Bahkan siswa dengan keterampilan terbatas pun dapat memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

⁷ Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. hlm 85

8) Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Kelompok yang memuat empat sampai lima peserta didik dibentuk dalam kelas khusus untuk mengimplementasikan model pembelajaran *student teams achievement division*. Kelompok itu harus beragam, memuat laki-laki dan perempuan dari sejumlah latar belakang etnis, serta individu dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Slavin menuturkan ada lima elemen utama yang membentuk STAD: kuis, proyek kelompok, kenaikan nilai individu, dan hadiah kelompok.⁸ Model STAD memberikan sejumlah manfaat, antara lain peserta didik secara aktif mendukung dan mendorong satu sama lain untuk berhasil sebagai sebuah tim, meningkatkan keterampilan mengungkapkan pendapat di kalangan peserta didik, dan meningkatkan keterampilan individu dan kelompok.

9) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, memasukkan unsur permainan dan penguatan, serta melibatkan seluruh peserta didik dalam kegiatan tanpa mengharuskan mereka mempunyai status yang berbeda. Peserta didik juga berperan sebagai tutor sejawat dalam model ini. Turnamen akademik digunakan dalam model pembelajaran TGT, dimana siswa bersaing sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain yang sebelumnya telah mencapai hasil yang sebanding. Penyajian materi, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok merupakan unsur-unsur pembentuk TGT. Manfaat model pembelajaran TGT adalah memungkinkan siswa yang berkemampuan akademik rendah untuk aktif dan berperan penting dalam kelompoknya, sekaligus membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol di kelas. Saling menghormati satu sama lain dan rasa persatuan akan dibina dengan model pembelajaran ini. Sebab model pembelajaran ini memasukkan aktivitas permainan

⁸ Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. hlm 187

dalam bentuk turnamen, maka peserta didik akan lebih asyik dalam pembelajaran yang diikutinya.

10) Model Pembelajaran *Time Token*

Salah satu jenis pembelajaran kooperatif adalah *time token*. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok belajar dan diajarkan keterampilan sosial agar mereka tidak mengambil alih percakapan atau berdiam diri selama percakapan. Rahmat Widodo menuturkan bahwa model pembelajaran *time token* sangat cocok untuk pembelajaran struktural yang mengajarkan keterampilan sosial dan mencegah peserta didik mengambil alih seluruh pembicaraan atau berdiam diri.⁹ Keunggulan model pembelajaran ini antara lain mendorong peserta didik untuk lebih berinisiatif dan berpartisipasi lebih aktif, mencegah mereka mendominasi pembicaraan atau berdiam diri, melibatkan mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan berbicara.

11) Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)*

Belajar dengan menggunakan model pembelajaran *auditory, intellectually, repetition* yaitu belajar yang mengutamakan berbicara dan mendengarkan. Kelebihan dari model pembelajaran AIR yaitu peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan sering mengespresikan idenya, peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif, peserta didik dengan kemampuan rendah dapat merespons permasalahan dengan cara mereka sendiri. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran AIR ini yaitu sulitnya membuat dan menyiapkan masalah yang bermakna bagi peserta didik, mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami peserta didik sangat sulit sehingga banyak peserta didik yang kesulitan merespon permasalahan yang diberikan, peserta didik dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka.

⁹ Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. hlm 216

12) Model Pembelajaran Kumon

Model pembelajaran kumon adalah model pembelajaran perseorangan. Sistem pembelajaran dengan model kumon yaitu peserta didik diberi tugas, setelah selesai mengerjakan, tugas tersebut langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru dalam mengerjakan dikembalikan untuk diperbaiki kembali. Apabila peserta didik lima kali salah, guru membimbingnya sampai dapat mengerjakan dengan benar. Kelebihan dari model pembelajaran kumon ini yaitu sesuai dengan kemampuan peserta didik karena sebelum peserta didik belajar ada tes penempatan sehingga peserta didik tidak terasa terbebani, bahan pelajaran tersusun atas langkah-langkah kecil sehingga anak bisa memperoleh kemampuan dasar yang kuat, model pembelajaran kumon mengajak peserta didik untuk disiplin. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kumon yaitu tidak semua peserta didik dalam satu kelas memiliki kemampuan yang sama, peserta didik belajar secara perseorangan sehingga dimungkinkan tumbuh rasa individualisme, kedisiplinan dalam model pembelajaran kumon kadang membuat peserta didik menjadi tidak kreatif.

13) Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping atau pemetaan pemikiran merupakan cara kreatif bagi setiap pembelajara untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru.¹⁰ Adapun langkah-langkah dalam membuat *mind mapping* yaitu tulis gagasan utamanya ditengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Tuliskan kata kunci atau frasa pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan dengan detail. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk memperoleh ingatan yang baik. Kelebihan dari model pembelajaran *mind mapping* ini yaitu cara ini cepat untuk mengingat pengetahuan, teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam

¹⁰ hoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* hlm 105

pemikiran. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *mind mapping* ini yaitu hanya peserta didik aktif yang terlibat, tidak seluruh peserta didik belajar, jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan dalam *mind mapping*.

14) Model Pembelajaran *Scientific*

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan model pembelajaran *scientific* akan menyentuk tiga ranah yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik). Dengan proses pembelajaran yang demikian, diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Model pembelajaran *scientific* ini akan mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir kritis, analitis dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

15) Model Pembelajaran *Students Teams Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran *students teams achievement division (STAD)* mengacu pada belajar kelompok, menyajikan informasi akademik baru kepada peserta didik menggunakan presentasi verbal atau teks. Peserta didik dalam satu kelas dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Model pembelajaran STAD terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, kuis, skor kemajuan individu, dan penghargaan kelompok. Kelebihan dari model pembelajaran *students teams achievement division (STAD)* peserta didik aktif berperan sebagai tutor antar sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok, meningkatkan kecakapan individu dan kelompok, tidak bersifat kompetitif. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *students teams achievement division (STAD)* yaitu kontribusi dari

peserta didik yang berprestasi rendah kurang, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum, menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifar suka bekerja sama.

c. *Model Pembelajaran Problem Based Learning*

1) Deskripsi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pendekatan pengajaran yang dikenal dengan *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan masalah nyata sebagai konteks di mana peserta didik bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta pengetahuannya. Dengan menuntut peserta didik untuk aktif memecahkan masalah, maka pembelajaran berbasis masalah bisa dimaknai sebagai suatu metode pengembangan kurikulum dan sistem pembelajaran yang sekaligus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar serta teknik pemecahan masalah.¹¹ Arends menuturkan bahwa *PBL* atau *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan penyajian masalah dunia nyata pada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, memajukan penyelidikan dan keterampilan tingkat tinggi, menumbuhkan kemandirian, dan meningkatkan harga diri mereka.¹²

Peserta didik bisa pengalaman belajar yang lebih realistis atau konkrit ketika guru merancang lingkungan belajar seputar permasalahan yang signifikan dan relevan bagi mereka. Pendekatan ini dikenal dengan *problem based learning* (PBL). Melalui aktivitas pembelajaran yang aktif, kooperatif, dan berpusat pada peserta didik, pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik mengembangkan keterampilan mandiri dan pemecahan masalah. Peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah dengan memakai sejumlah langkah pembelajaran dan metode ilmiah dalam model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini. Sehubungan dengan hal itu, mereka bisa mendapat

¹¹ Herminarto Sofyan Et Al., *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*, Edisi Pert (Yogyakarta: Uny Press, 2017).

¹² Nuri Sriwidari, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Smk Pab 2 Helvetia Medan" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2022).

pengetahuan yang relevan dengan permasalahan dan mendapat pemahaman konsep dasar serta pengetahuan dari materi pembelajaran.¹³

Berlandaskan uraian di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran inventif yang bisa memberikan lingkungan belajar aktif pada peserta didik adalah model pembelajaran *problem based learning*. Kata kunci aktivitas pembelajaran pada model pembelajaran *problem based learning* ini adalah “masalah”. Sehubungan dengan hal itu, permasalahan yang diciptakan harus selaras dengan kurikulum, disesuaikan dengan peralatan yang telah ada, dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada peserta didik yang realistis dan sesuai dengan fakta empiris yang ada di lingkungannya agar bisa konsisten memenuhi tujuan pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami dan memahami suatu masalah serta lebih cepat menjumpai jawaban dan solusinya jika lebih dekat dengan lingkungan.

2) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *problem based learning* selaras dengan apa yang dituturkan oleh Warsono dan Hariyanto, antara lain:

a) Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Diskusi kelompok akan mempererat rasa persahabatan antar peserta didik.
- 2) Peserta didik akan merasa tertantang untuk memecahkan problematika di dalam dan di luar kelas (dalam keseharian hidup), sebab mereka akan terbiasa menghadapi tantangan.
- 3) Peserta didik akan terbiasa dalam mengimplementasikan metode eksperimen.
- 4) Hubungan guru dengan peserta didik akan semakin akrab.

¹³ Siti Laila Nanda Romadhona, “Pengaruh Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Mtsn 7 Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023).

b) Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Banyaknya pendidik yang masih belum mampu membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.
- 2) Memerlukan biaya yang banyak dan waktu yang lama.
- 3) Sulit untuk diawasi oleh guru.¹⁴

Secara umum kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) yaitu antara lain:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Akan lebih memahami inti pelajaran dengan memakai teknik pemecahan masalah.
- 2) Pemecahan masalah bisa mendorong batas kemampuan siswa dan memberi mereka rasa pencapaian saat mereka mempelajari sesuatu yang baru.
- 3) Pemecahan masalah akan memberikan kesempatan lebih banyak pada peserta didik untuk belajar.
- 4) Membantu peserta didik dalam mendapat informasi baru.
- 5) Menumbuhkan pemikiran kritis pada diri peserta didik.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

- 1) Diperlukan waktu persiapan yang memadai agar strategi *problem based learning* bisa menuai kesuksesan.
- 2) Peserta didik akan enggan untuk mencoba jika mereka kurang berminat pada materi pelajaran atau kurang percaya diri pada penyelesaiannya.
- 3) Mereka tidak akan mempelajari apa yang ingin mereka pelajari jika mereka tidak mengetahui mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari.¹⁵

¹⁴ Ricu Sidiq, Najuah, and Pristi SuhendroLukityo, *Model - Model Pembelajaran Abad 21*, ed. Haddad Wifaq Arraihan and Josia Parlindungan Manalu, pertama (Banten: CV. AA. RIZKY, 2021).

¹⁵ Dita Kharisma Febriani, "Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan

d. *Langkah – Langkah Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning*

Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah harus diikuti. Langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah pakar pendidikan Amerika John Dewey diuraikan di bawah ini. Beliau menggambarkan enam langkah berikut:

- 1) Merumuskan Masalah
Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam aktivitas pembelajaran, walaupun sebenarnya guru sudah menetapkan masalah itu.
- 2) Menganalisis Masalah
Prosedur bagi peserta didik untuk mengkaji secara kritis permasalahan dari sejumlah sudut.
- 3) Merumuskan Hipotesis
Langkah selanjutnya bagi peserta didik adalah menjumpai sejumlah solusi potensial pada masalah berlandaskan pengetahuan yang mereka miliki.
- 4) Mengumpulkan Data
Peserta didik menjumpai dan mengkarakterisasi sejumlah informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Pengujian Hipotesis
Prosedur yang dilakukan peserta didik dalam merumuskan dan menarik kesimpulan konsisten dengan diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan.
- 6) Merumuskan Rekomendasi Pemecahan Masalah
Langkah-langkah yang dilakukan peserta didik menguraikan tindakan-tindakan yang bisa diambil selaras dengan kesimpulan yang diambil dari hasil pengujian hipotesis.

Secara umum langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* ini, yakni:

- a) Menyadari Masalah. Dimulai dengan kesadaran masalah yang harus dipecahkan. Kemampuan yang harus diraih peserta didik adalah peserta didik bisa menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial

- b) Merumuskan masalah. Rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi perihal masalah dan berkaitan dengan data-data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik bisa menentukan prioritas masalah.
- c) Mengembangkan dugaan. Diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi sebab dan akibat dari masalah yang ingin dipecahkan serta potensi pemecahannya.
- d) Mengumpulkan informasi. Peserta didik didorong untuk mengumpulkan data terkait. Diharapkan siswa mampu mengumpulkan data, memetakannya, dan menyajikannya dalam sejumlah tampilan yang gampang dipahami.
- e) Menguji hipotesis. Diharapkan peserta didik mampu meneliti dan menganalisis agar bisa memahami bagaimana kaitannya dengan masalah yang diujikan.
- f) Memilik opsi penyelesaian. Kemampuan untuk memilih solusi pengganti yang potensial dan untuk mempertimbangkan skenario yang mungkin timbul.¹⁶

Sintaks operasional model pembelajaran *problem based learning* bisa mencakup antara lain sebagai berikut :

- a) Pertama-tama peserta didik disajikan suatu masalah.
- b) Peserta didik mendiskusikan masalah dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta-fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah masalah. Mereka *membrainstorming* gagasan-gagasannya dengan berijak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian mereka mengidentifikasi apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut kemudian mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- c) Peserta didik terlibat dalam studi *independen* untuk menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru.
- d) Peserta didik saling *sharing* informasi untuk memecahkan masalah tersebut.
- e) Peserta didik menyajikan solusi atas masalah.
- f) Peserta didik mereview apa yang mereka pelajari selama proses pembelajaran.¹⁷

¹⁶ Syamsidah and Hamidah Suryani, *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*, Pertama (yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018).

Menurut Barret, urutan sintaks atau langkah pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut :

- a) Peserta didik diberi permasalahan oleh guru.
- b) Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok kecil.
- c) Peserta didik melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Peserta didik dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di buku, internet, dan lainnya.
- d) Peserta didik bertukar informasi dengan teman sejawat, bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
- e) Peserta didik menyajikan solusi yang mereka temukan.
- f) Peserta didik dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran.¹⁸

2. Keaktifan Peserta Didik

a. Deskripsi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran aktif adalah mereka yang menyelesaikan tugas tanpa batasan, menyelesaikan masalah secara mandiri, membaca materi pembelajaran yang diberikan guru, bekerja secara mandiri atau kelompok, membalas guru dengan bertanya dan memberikan umpan balik, serta senantiasa terdorong untuk menyuarakan pendapatnya. Riswanil dan Widayati menuturkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dimaknai sebagai keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang memadukan kecerdasan emosional dan lebih mementingkan kreativitas peserta didik, meningkatkan keterampilannya, serta menghasilkan peserta didik yang kreatif dan mahir secara konseptual.¹⁹ Keaktifan belajar pada peserta didik berkorelasi dengan seluruh aktivitas yang berlangsung baik yang bersifat non fisik ataupun fisik. Pembelajaran aktif merupakan pendekatan belajar mengajar

¹⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

¹⁸ Enok Noni Masrinah et al., "PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS," *Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 924–32.

¹⁹ Sriwidari, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Smk Pab 2 Helvetia Medan."

yang menekankan pada aktivitas peserta didik pada semua tingkatan, baik fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk mencapai hasil belajar yang memadukan komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran aktif sangat penting agar peserta didik bisa belajar sebanyak mungkin.

b. *Macam – Macam Keaktifan Belajar Peserta Didik*

Diedrich dan Rohani menuturkan bahwa membagi keaktifan belajar peserta didik menjadi 6, diantaranya, yakni:

1. Keaktifan visual. Berkaitan dengan membaca, mengamati, melihat gambar, melakukan percobaan, melihat demonstrasi, dan lain sebagainya.
2. Keaktifan berbicara atau lisan. Penyampaian ide-ide kunci secara aktif melalui pidato secara koheren dan teratur.
3. Keaktifan menulis. Menulis adalah representasi visual dari ide, perasaan, dan pikiran untuk komunikasi atau pencatatan dengan memakai simbol-simbol sistem bahasa tulisan.
4. Keaktifan kelompok. Secara aktif mengungkapkan sudut pandang, menyajikan informasi, mengamati orang lain, dan menjaga transparansi.
5. Keaktifan mental. Merenungkan, mengingat, menyelesaikan masalah, menimbang variabel, membangun koneksi, dan mengambil keputusan.²⁰

c. *Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik*

Aktivitas pembelajaran berbasis kelas dirancang untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Walaupun peserta didik merupakan subjek yang banyak melakukan kegiatan, tetapi mereka harus menjadi peserta aktif dalam aktivitas pembelajaran itu. Sebaliknya guru lebih banyak memberikan bimbingan dan arahan pada peserta didik. Peserta didik akan lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran saat peserta didik memenuhi persyaratan berikut:

- a) Pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik diambil.

²⁰ Febriani, “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Sman 1 Rogojampi Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021 / 2022.”

- b) Guru berperan sebagai pembimbing untuk menjamin berlangsungnya pengalaman belajar.
- c) Tujuan aktivitas pembelajaran adalah agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau kemampuan minimalnya.
- d) Penyelenggaraan aktivitas pembelajaran mengutamakan kreativitas peserta didik, meningkatkan standar kompetensi minimal, dan menghasilkan peserta didik yang kreatif dan mahir secara konsep.
- e) Penilaian tambahan pada beberapa domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²¹

Sudjana (2010) menuturkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bisa dirumuskan dalam sejumlah indikator, yakni:

- a) Ikut serta dalam menyelesaikan tugas belajar mereka.
- b) Berusaha memecahkan masalah.
- c) Menanyakan pada peserta didik lain atau guru apakah mereka memerlukan bantuan untuk memahami permasalahan yang ada.
- d) Mencari sejumlah informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah.
- e) Berdiskusi dengan sejumlah peserta didik dalam satu kelompok.
- f) Mengevaluasi kemampuannya dan hasil yang dicapainya.
- g) Kesempatan untuk mengimplementasikan apa yang dipelajarinya untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan atau tugas yang dihadapinya.
- h) Kesempatan untuk menggunakan apa yang dipelajarinya dalam menangani tugas atau masalah yang dihadapinya.²²

Keaktifan peserta didik bisa diperhatikan pada Taksonomi Bloom dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Benjamin Bloom dan rekannya mengembangkan konsep Taksonomi Bloom pada tahun 1956. Menurut teori ini, ada tiga kategori tujuan pendidikan: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengetahuan, keterampilan psikomotorik, dan pengolahan

²¹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2017).

²² Winarti, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak Winarti 1," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* Viii, No. 2 (2013): 123–32.

informasi semuanya termasuk dalam ranah kognitif. Sikap dan emosi ditangani oleh fungsi dalam ranah afektif. Di lain sisi, keterampilan fisik dan fungsi manipulatif dikaitkan dengan ranah psikomotorik. Komponen kognitif berkaitan dengan bakat individu pada ilmu pengetahuan atau kecerdasan. Kemampuan berpikir yang menentukan hasil yang diinginkan dikategorikan dan disusun dalam ranah kognitif. Proses berpikir dalam domain ini mengartikulasikan fase-fase kemahiran yang perlu dicapai peserta didik untuk menunjukkan bahwa mereka bisa memproses pikiran dan mempraktikkan teori.²³ Ranah kognitif Bloom dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sistesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).²⁴ Untuk mengukur kognitif bisa dilakukan melalui tes hasil belajar. Keaktifan peserta didik dalam aspek kognitif bisa diperhatikan dari peserta didik yang aktif bertanya dan berpendapat saat sedang mempelajari pengetahuan, bisa dan berani menjelaskan dan mengartikan suatu konsep pemahaman dalam aktivitas pembelajaran. bisa mengimplementasikan prinsip dan aturan yang sudah dipelajari sebelumnya, bisa menganalisis dengan menguraikan sebuah konsep dan menjelaskan saling keterkaitan komponen-komponen. Dengan mengetahui dan menjalankan 6 tingkatan kemampuan pada ranah kognitif itu, maka peserta didik bisa dikatakan peserta didik yang aktif.²⁵

Aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan kepatuhan moral semuanya merupakan bagian dari ranah afektif. Penerimaan, kehangatan, pengorganisasian, nilai-nilai, dan sifat termuat di dalamnya. Peserta didik dinilai dan dievaluasi dalam ranah ini ini berlandaskan seberapa baik mereka bisa menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran.²⁶ Nilai dan sikap merupakan bagian dari aspek afektif. Jika

²³ Nur Fajriana Wahyu Ardiani And Dkk, "Pembelajaran Tematik Dan Bermakna Dalam Perspektif Revisi Taksonomi Bloom," *Jurnal Satya Widya* 29, No. 2 (2013)

²⁴ Muhammad Nurtanto And Herminarto Sofyan, "Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif , Psikomotor , Dan Afektif Siswa Di Smk," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, No. November 2015 (2015).

²⁵ Nurbiah Pohan, "Pelaksanaan Proses Belajar Melalui Bimbingan Aspek Afektif, Kognitif Dan Psikomotorik Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan" (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2017).

²⁶ Lorenzo M Kasenda, Steven R Sentinuwo, And Virginia Tulenan, "Sistem Monitoring Kognitif , Afektif Dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android," *Journal Teknik Informatika* 9, No. 1 (2016).

individu sudah memiliki tingkat penguasaan kognitif yang tinggi, maka perubahan sikapnya bisa diantisipasi. Keterampilan yang dinilai pada ranah afektif adalah:

1. Menerima (memperhatikan). Memuat kesadaran, kemauan, kepekaan pada gejala, dan memfokuskan perhatian.
2. Merespon. memuat mengikuti aturan, memberikan tanggapan dengan tenang, bersedia memberikan tanggapan, dan merasa puas dengan tanggapan yang diberikan.
3. Menghargai. Memuat berkomitmen, memprioritaskan, dan menerima nilai-nilai.
4. Mengorganisasi. Memuat pengorganisasian sistem nilai, memahami hubungan abstrak, dan mengonsep nilai.²⁷

Keaktifan peserta didik dalam aspek afektif bisa diperhatikan selama dalam aktivitas pembelajaran, yakni kemampuan peserta didik dalam mengimplementasikan kemampuan menerima, merespon, menghargai dan mengorganisasikan. Seperti memperhatikan saat guru sedang menjelaskan, merespon apa yang diperintahkan, menghargai satu sama lain baik dengan guru ataupun dengan teman sebaya. Jika peserta didik bisa mengimplementasikan kemampuan menerima, merespon, menghargai dan mengorganisasikan itu maka bisa dikatakan peserta didik sudah aktif selama pembelajaran.

Satu dari sekian ranah yang terhubung dengan aspek keterampilan adalah ranah psikomotorik. Ranah ini memuat mencipta, membiasakan diri, meniru, dan bersiap.²⁸ Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan individu untuk melakukan mengikuti pengalaman belajar khusus. Kemampuan peserta didik diamati dan dievaluasi pada saat praktikum untuk mengukur ranah itu. Keterampilan seperti penguasaan alat dan sikap kerja, pengorganisasian dan analisis tugas, kecepatan penyelesaian tugas, pembacaan gambar dan/atau simbol, serta keselarasan bentuk dengan kriteria penilaian hasil belajar psikomotor semuanya penting.²⁹ Keaktifan peserta didik pada ranah psikomotorik bisa

²⁷ Khusnul Khotimah And Susi Darwati, "Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran," 2017.

²⁸ Kasenda, Sentinuwo, And Tulenan, "Sistem Monitoring Kognitif , Afektif Dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android."

²⁹ Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah, And Safitri Tiara, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif , Afektif , Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2021)

diperhatikan dari keterampilan peserta didik baik dalam hal keterampilan membaca, menulis, dan lain sebagainya.

3. Pembelajaran IPA di SD / MI

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji seluruh fenomena alam, baik makhluk hidup maupun benda mati. Ilmu pengetahuan alam bisa dijelaskan oleh berbagai disiplin ilmu, seperti fisiologi, biologi, meteorologi, kimia, mineralogi, dan astronomi. Ilmu pengetahuan Alam tidak bermula dari kesimpulan manusia, melainkan dari pengamatan atau penyelidikan terhadap fenomena alam yang ada di bumi. IPA adalah studi sistematis tentang alam, yang berarti bahwa sains merupakan proses penemuan dan penguasaan sejumlah pengetahuan yang diungkapkan dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip. Fenomena alam merupakan landasan ilmu pengetahuan, dan dengan mengimplementasikan metode ilmiah serta mengadopsi pola pikir ilmiah, fenomena itu bisa diubah menjadi pengetahuan. Peserta didik yang mengikuti kegiatan metode ilmiah akan mendapat pengetahuan yang bisa diimplementasikan pada masyarakat.³⁰

Pada hakekatnya pembelajaran IPA di sekolah memiliki tiga tujuan: (1) produk sains, atau mengajarkan peserta didik sejumlah konsep ilmiah yang dianggap penting untuk diketahui (hard skill); (2) sains sebagai proses yang menekankan pada penggunaan sains untuk memecahkan masalah dan membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (baik hard skill ataupun soft skill); dan (3) pendekatan sikap dan nilai keilmuan serta keterampilan kemanusiaan (soft skill). Permendiknas NO 22 Tahun 2006 memaparkan bahwa ada lima kompetensi dalam pembelajaran SD/MI, yakni:³¹

- a) Mendapat pemahaman perihal berbagai macam lingkungan alam dan lingkungan buatan serta pemanfaatannya dalam aktivitas sehari-hari.
- b) Melakukan perkembangan pada keterampilan proses sains.
- c) Memberikan nilai-nilai, sikap, dan wawasan bagi peserta didik yang akan membantu mereka menjalani kehidupan yang lebih baik.

³⁰ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar* (Malang: Ediide Infografika, 2016).

³¹ Nelly Weyawati and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Sleman: CV Budi Utama, 2019).

- d) Mendapat pengetahuan perihal bagaimana faktor lingkungan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Membantu peserta didik mendapat penerapan praktis keterampilan ilmu pengetahuan dan teknologi serta yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan tinggi.

B. Penelitian Terdahulu

Hubungan dalam penelitian adalah hal yang lumrah terjadi. Adanya hubungan ini memperlihatkan bahwa suatu penelitian mungkin memiliki relevansi atau berfungsi sebagai tindak lanjut dari penelitian sebelumnya. Di lain sisi, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini memuat:

1. Skripsi oleh Yuliana tahun 2020 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VA Di SDN 1 Darmaji Kopan Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020”. Pada penelitian itu, dalam hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa dalam implementasi model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) pada mata pelajaran matematika kelas VA di SDN 1 Darmaji adalah memiliki sejumlah manfaat, tujuan dan kelebihan. Berlandaskan penelitian diatas, ada persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Ada juga perbedaan penelitian itu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian itu memfokuskan pada mata pelajaran matematika, di lain sisi penelitian yang dilakukan yaitu memfokuskan pada mata pelajaran IPA. Di lain sisi, pada penelitian itu sasaran yang ingin diraih tidak difokuskan, hanya pada satu sasaran tetapi masih luas, di lain sisi pada penelitian yang dilakukan sasaran yang ingin diraih difokuskan hanya pada keaktifan belajar peserta didik. Persamaan penelitian itu dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama membahas perihal penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan sasaran anak-anak SD/MI.
2. Skripsi dari Nuri Sriwidari tahun 2022 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMK PAB 2 Helvetia Medan”. Pada penelitian itu, dalam hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa. Ada juga perbedaan antara penelitian itu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian itu sasaran atau subjek yang

dituju adalah jenjang SMK, di lain sisi pada penelitian yang dilakukan sasaran atau subjek yang dituju adalah anak-anak pada jenjang SD/MI. Di lain sisi yang menjadi persamaan kedua penelitian ini yaitu keduanya sama – sama mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* dengan tujuan target yang sama yaitu pada keaktifan belajar peserta didik.

3. Skripsi dari Siti Laila Nanda Romadhona tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Mts Negeri 7 Malang”. Pada penelitian itu, dalam hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* pada keaktifan belajar siswa. Ada juga perbedaan antara penelitian itu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian itu lebih memfokuskan pada mata pelajaran IPS, di lain sisi pada penelitian yang dilakukan lebih memfokuskan pada mata pelajaran IPA. Di lain sisi, pada penelitian itu sasaran atau subjek yang dituju adalah jenjang SMP/MTS, di lain sisi pada penelitian yang dilakukan sasaran atau subjek yang dituju adalah anak-anak pada jenjang SD/MI. Hal yang menjadi persamaan kedua penelitian ini yaitu keduanya sama – sama mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* dengan tujuan target yang sama yaitu pada keaktifan belajar peserta didik.
4. Penelitian dari Annisa Mayasari, Opan Arifuddin, dan Eri Juliawati tahun 2022 dengan judul “Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran”. Pada penelitian itu, dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sesudah memakai model *problem based learning* keaktifan pembelajaran mengalami peningkatan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian ini tidak disebutkan secara spesifik keaktifan pembelajaran pada mata pelajaran apa, maknanya lingkup pada penelitian ini masih cukup luas yaitu perihal keaktifan pembelajaran. Di lain sisi pada penelitian yang dilakukan disebutkan secara spesifik yaitu pada keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPA, sehingga lingkup penelitiannya lebih difokuskan pada mata pelajaran IPA. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu keduanya sama-sama mengimplementasikan model pembelajaran *problem based*

learning dengan tujuan yang sama yaitu pada keaktifan selama aktivitas pembelajaran.

5. Penelitian dari Erviyanti Pramudya, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Elajar IPA Pada Pembelajaran Tematik Memakai PBL”. Pada penelitian itu, dalam hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa dengan penerapan langkah-langkah model pembelajaran problem based learning bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada pembelajaran tematik siswa kelas 4. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada penelitian ini diteliti juga perihal peningkatan hasil belajar, di lain sisi, pada penelitian ini sasaran peserta didiknya yaitu kelas VI. Di lain sisi pada penelitian yang dilakukan ini, penelitian hanya difokuskan pada peningkatan keaktifan peserta didik dan sasaran peserta didiknya yaitu peserta didik kelas V. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu keduanya sama-sama melakukan penelitian perihal penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPA.

C. Kerangka Berfikir

Peserta didik yang terlibat secara emosional dalam proses belajar dan mengutamakan kreativitasnya dikatakan terlibat dalam aktivitas pembelajaran peserta didik. Hal ini mengarah pada pengembangan peserta didik yang kreatif dan mahir secara konseptual. Tiap-tiap tindakan yang dilakukan, baik secara fisik ataupun tidak, berdampak pada keaktifan peserta didik dalam belajar. Kurangnya keaktifan peserta didik selama aktivitas pembelajaran bisa berdampak pada suasana kelas yang kurang menyenangkan dan juga berdampak pada hasil belajar mereka. Aktivitas pembelajaran yang kurang efisien menyebabkan tidak mungkin tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Instruktur harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan isi dan mata pelajaran yang akan diajarkan, serta karakteristik peserta didik. Hal ini untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai seefektif mungkin.

Pada pembelajaran IPA di Kelas V MI NU Manafi'ul Ulum peserta didik masih belum aktif dalam aktivitas pembelajaran. Rendahnya partisipasi peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas V MI NU Manafi'ul Ulum antara lain disebabkan karena model pembelajaran yang diimplementasikan tidak selaras dengan

karakteristik peserta didik. Dalam situasi ini, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang paling tepat guna meningkatkan efektivitas peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* dipilih peneliti untuk digunakan pada mata pelajaran IPA kelas V. Hal ini disebabkan model pembelajaran *problem based learning* merupakan pendekatan pendidikan mutakhir yang dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik pada peserta didik. Melalui aktivitas pembelajaran aktif, kooperatif, dan berpusat pada peserta didik, model pembelajaran *problem based learning* membantu peserta didik mengembangkan kapasitas belajar mandiri dan pemecahan masalah. Dengan penggunaan metode ilmiah dan serangkaian langkah pembelajaran, peserta didik pada model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah. Sehubungan dengan hal itu, mereka akan mampu mendapat wawasan perihwal konsep dan pengetahuan dasar dari materi pembelajaran.

Model pembelajaran *problem based learning* cocok diimplementasikan pada mata pelajaran IPA disebabkan pada mata pelajaran IPA lebih menekankan pada *critical thinking* (berpikir kritis) dan pemecahan masalah. Melalui model pembelajaran *problem based learning* bisa mengarahkan peserta didik untuk melakukan keterampilan mengamati dan mengkomunikasikan. Berlandaskan problematika yang terjadi dalam pembelajaran, peserta didik bisa diarahkan secara aktif dan diarahkan bisa melakukan kegiatan observasi dan mengkomunikasikan pada mata pelajaran IPA. Dengan mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran IPA, peserta didik bisa menyelesaikan pemecahan masalah dengan cara mengkomunikasikan penyelesaian masalah yang didapat baik secara individu ataupun kelompok. Di lain sisi juga peserta didik bisa berpikir lebih kritis dalam aktivitas pembelajaran. Peserta didik akan lebih berani mengkomunikasikan apa yang didapat dan akan lebih aktif dalam menyampaikan penyelesaian masalah, dan juga aktif dalam bertanya. Sehingga dengan begitu keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Manafi'ul Ulum akan meningkat.

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir Penelitian

