

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting, sehingga setiap guru perlu memahami sepenuhnya proses pembelajaran agar dapat membimbing siswa secara utuh. Belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang belajar sebagai proses dan belajar sebagai hasil. Suatu proses dapat diartikan sebagai upaya wajar yang dilakukan melalui modifikasi perilaku, dan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh kegiatan belajar tersebut.⁴

Pada hakekatnya belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar. Belajar mengubah perilakunya dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru, serta sikap dan nilai positif. Dalam kegiatan pendidikan, sebagian orang terlibat dalam kegiatan pendidikan, yaitu proses belajar. Interaksi antara siswa dan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa tutor dan mentor, atau bentuk non-manusia seperti buku, radio, dan televisi.⁵

Oemar menyatakan Belajar adalah proses, aktivitas, bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan sekedar menghafal, tetapi lebih luas yaitu pengalaman. Hasil belajar bukanlah penguasaan hasil latihan, tetapi perubahan perilaku.⁶

Muhibin Syah menyatakan belajar sebagai tahap perubahan semua perilaku individu, yang relatif konsisten karena pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁷ Sedangkan menurut Nana Sudjana, Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri manusia.

Perubahan yang disebabkan oleh proses pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk perubahan pengetahuan,

⁴ Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan (Cet. Ke-22)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2014) hlm. 85

⁵ Syamsul Mappa . *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta: Rajawali. (1994) hlm.111

⁶ Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran (Cet. Ke-4)*. Jakarta: Bumi Aksara. (2010) hlm. 154

⁷ MuhibinSyah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru(Cet. Ke-10)* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2011) hlm. 68.

pemahaman sikap dan perilaku, keterampilan, kebiasaan, dan lain sebagainya, dimana perubahan perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar.⁸

Winkel menyatakan bahwa Belajar adalah proses mental yang mengarah pada perolehan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, atau sikap. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, atau sikap diperoleh, dipertahankan, dan diwujudkan, yang mengarah pada perilaku bertahap dan adaptif.⁹

Selain itu, belajar juga diartikan sebagai bentuk pertumbuhan seseorang, yang diekspresikan dalam perilakunya melalui pengalaman dan latihan. Misalnya, perilaku baru dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan menuju kemajuan, dan perubahan ini diperoleh melalui latihan yang disengaja. Beberapa sudut pandang yang disebutkan di atas dalam definisi belajar observasional mengandung tiga unsur utama, yaitu adanya proses, perubahan perilaku dan pengalaman. Proses disini berarti dengan atau tanpa bantuan guru, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas. Proses ini akan menentukan kualitas belajar siswa.

Ciri lain dari belajar adalah perubahan tingkah laku, yang juga dapat berupa perubahan pengetahuan dari yang tidak diketahui menjadi diketahui. Dengan memahami berapa banyak perubahan perilaku yang terjadi, guru dapat memutuskan apakah akan mengulang atau melanjutkan materi yang diajarkan. Ciri lain dari kegiatan belajar adalah adanya pengalaman. Pengalaman ini akan dimasukkan dan dijadikan masukan bagi siswa. Dari pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang didasarkan pada perubahan manusia. Perubahan akibat belajar dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti peningkatan pengetahuan dan pemahaman, perubahan sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan dan kemampuan, daya tanggap, dan aspek eksistensi pribadi lainnya. Bukti aktivitas belajar seseorang adalah perubahan perilaku, bukan hanya aspek kognitif saja tetapi aspek afeksi dan psikomotor juga harus

⁸ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2009) hlm. 3

⁹ Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran (terj)*. Jakarta: Gramedia. (2005) hlm. 36

nampak pada orang tersebut, yang sebelumnya tidak ada menjadi ada/bertambah.

Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada dasarnya, adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari pembelajaran dalam arti yang lebih luas yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁰ Dimiyati juga menyebutkan hasil belajar adalah hasil dari interaksi pembelajaran dan pengajaran. Dalam hal guru, tindakan mengajar berakhir dengan proses evaluasi hasil belajar. Dalam hal siswa, hasil belajar adalah akhir dari pengajaran dari atas proses pembelajaran. Gagne membagi tiga jenis hasil belajar untuk mengetahui: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pemahaman, sikap dan cita-cita.¹¹

Bloom membuat klasifikasi perilaku siswa sebagai hasil belajar, yaitu:

1) Ranah Kognitif (Penguasaan Materi)

Hasil belajar pada ranah kognitif berorientasi pada keterampilan berpikir, termasuk keterampilan pemecahan masalah sederhana. Area kognitif meliputi tingkat memori C1, pemahaman C2, aplikasi C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6.

2) Ranah Afektif (Normatif)

Hasil belajar dalam bidang emosi berkaitan dengan pengungkapan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap batin menerima atau menolak sesuatu. Ciri-ciri hasil belajar tersebut akan tampak pada berbagai perilaku siswa. Area ini mencakup penerimaan, tanggapan, evaluasi, pengorganisasian, dan terbentuknya karakter.

3) Ranah Psikomotorik (Aplikatif)

Hasil pembelajaran psikomotor diarahkan ke keterampilan motorik yang terkait dengan bagian-bagian tubuh atau gerakan yang membutuhkan koordinasi saraf dan otot. Bidang ini mencakup tingkat persepsi, tingkat persiapan, tindakan berpemandu, tindakan reguler, tindakan kompleks, pola tindakan dan penyesuaian kreativitas.

Beberapa hasil pembelajaran emosional dan psikomotor terlihat dalam proses pembelajaran, sementara beberapa hanya

¹⁰ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2009) hlm. 3

¹¹ Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta. (2006) hlm. 26-27

terlihat dalam praktik hidup (setelah mengajar) di lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat. Ini adalah alasan mengapa pembelajaran emosional dan hasil psikomotor lebih luas dan lebih sulit untuk dipantau, tetapi mereka memiliki nilai yang sangat signifikan untuk kehidupan siswa karena dapat secara langsung mempengaruhi perilaku mereka. Tiga hasil belajar dalam perilaku siswa ini tidak secara independen atau terpisah satu sama lain, tetapi mereka adalah unit. Tujuan dari tiga bidang ini adalah untuk membantu upaya dengan jelas dan khususnya hasil belajar yang diharapkan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses dan hasil belajar terpengaruh oleh beberapa faktor sebagai berikut:¹²

a) Faktor Internal

adalah faktor yang muncul dari dalam diri si pelajar yang terdiri dari dua faktor:

1) Faktor Fisiologis

adalah termasuk faktor-faktor seperti kondisi fisik umum dan lima kondisi sensorik. Kondisi fisik secara umum yang menandai tingkat kebugaran mempengaruhi proses belajar. Kelemahan fisik jelas akan menurunkan semangat dan intensitas belajar. Tubuh yang sehat memberikan kesempatan untuk intensitas dan semangat belajar yang lebih baik.

2) Faktor Psikologis

adalah Faktor termasuk kondisi mental seseorang. Adapun faktor psikologis iyang mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar siswa adalah: bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

b) Faktor Eksternal

adalah faktor yang berasal dari luar diri si pelajar yang meliputi:

1) Lingkungan

(a) Alam

Alam dipandang ikut menentukan tingkat pembelajaran siswa yang berhasil yaitu lokasi dan

¹² Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan (Cet. Ke-22)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2014) hlm. 102

stagnasi bangunan sekolah, tempat tinggal, fasilitas dan infrastruktur pembelajaran, waktu, cuaca, suhu dan musim. Lingkungan alami yang nyaman memungkinkan proses pembelajaran dilakukan tanpa masalah dan menjadi sukses.

(b) Lingkungan sosial

Interaksi elemen-elemen dalam lingkungan sosial manusia dan budaya memiliki kontribusi untuk membentuk pola belajar siswa. Lingkungan akan mempromosikan kegiatan yang ditargetkan, sehingga kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang diinginkan. Apa yang dimaksud dengan faktor-faktor sosial ini adalah faktor manusia dengan manusia, jika ada manusia (sekarang) dan kehadiran mereka dapat disimpulkan, sehingga mereka tidak hadir secara langsung.¹³

2) **Instrumental**

Faktor instrumental ini merupakan faktor yang dapat dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Faktor ini berasal dari luar siswa dan dinamis, karena direkayasa untuk menyesuaikan tingkat pengembangan subjek dan objek pembelajaran. Adapun faktor instrumental sebagai berikut:

(a) Kurikulum

Tujuan pendidikan, konten, metode dan evaluasi pembelajaran direncanakan secara sistematis dan hati-hati dalam kurikulum yang memungkinkan proses pembelajaran dan hasil belajar menjadi lebih baik.

(b) Guru

Guru adalah ujung tombak dan bertanggung jawab atas kesinambungan proses pembelajaran. Sosok guru yang memiliki kepribadian yang baik, berkualifikasi dan terampil adalah contoh yang baik yang harus diikuti oleh setiap guru sebagai perencana dan manajer pembelajaran. Guru yang dapat menggunakan pendekatan pembelajaran, metode, material dan peta pengelola peta akan

¹³ Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2002) hlm. 231

menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

(c) Sarana dan fasilitas

Ketersediaan fasilitas pendukung dan fasilitas akan mendukung efisiensi proses pembelajaran. Pasokan media pembelajaran dan sumber belajar yang memadai adalah faktor pendukung untuk belajar sukses.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Instruction*

Ibrahim menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis masalah atau *problem based instruction* adalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, mempelajari berbagai peran orang dewasa dengan berpartisipasi dalam pengalaman nyata, dan menjadi pembelajar yang mandiri dan mandiri. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis masalah bertujuan agar siswa dapat melakukan penyelidikan nyata melalui demonstrasi atau eksperimen untuk menemukan dan menemukan jawaban atas masalah yang dihadapinya. Dengan menemukan dan mencari jawaban atas pertanyaan, siswa dilatih untuk menjadi pembelajar yang mandiri.¹⁴

Model *problem based instruction* menuntut siswa untuk bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan tersebut, yang diharapkan dapat mengubah metode siswa untuk belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menghubungkan konsep yang dipelajarinya dengan lingkungan alamnya. Oleh karena itu, sebagai hasil dari proses belajar yaitu munculnya informasi dan pengalaman baru yang menyebabkan terjadinya perubahan dan terbentuknya pengetahuan baru. Hasil akhir yang didapatkan siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan tingkat pengetahuan serta keterampilan dari materi yang dikuasai.

Pemecahan permasalahan dilakukan melalui penyelidikan nyata dari eksperimen atau demonstrasi. Dari kegiatan eksperimen atau demonstrasi, Anda dapat menggunakan tabel observasi psikomotor untuk mengamati keterampilan dan kemampuan tindakan siswa. Dalam pembelajaran, partisipasi serta semangat siswa mencerminkan sikap serta minat siswa dalam belajar. Gunakan jam tangan emosional untuk

¹⁴ Ibrahim, Muslimin dkk. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa. (2000) hlm. 102

mengamati partisipasi dan aktivitas siswa. Komalasari menjelaskan desain pembelajaran menggunakan model *problem based instruction* sebagai berikut:¹⁵

Fase 1

Orientasi siswa pada masalah, Guru menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar, siswa memperhatikan dan seorang siswa bertanya tentang penggunaan peralatan.

Fase 2

Mengorganisir siswa untuk belajar, membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kemudian Guru meminta siswa untuk bertanya tentang alat dan bahan di depan mereka. Setiap kelompok diberi tugas oleh guru untuk menyelesaikan masalah pada lembar kerja siswa (LKS).

Fase 3

Membimbing iinvestigasi individu dan kelompok, dalam fase ini Guru mengelilingi sekitar ruangan dan memperhatikan kegiatan masing-masing kelompok, sambil bertanya tentang kesulitan yang mungkin dihadapi oleh kelompok atau individu.

Fase 4

Mengembangkan dan menyajikan karya, setelah semua kelompok selesai menjawab tugas siswa dan memecahkan masalah, maka setiap kelompok harus membuat laporan kerja kelompok yang harus disajikan di depan kelas dalam diskusi umum yang dipimpin oleh guru. Laporan kerja kelompok harus dilakukan bersama, di mana setiap anggota kelompok harus berpartisipasi dalam peran aktif dan tugas berbagi sehingga akan menghasilkan laporan yang baik.

Fase 5

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru meminta imasing-masing menyajikan laporan, jika ada siswa yang tidak mengerti atau berbeda dari pendapat kelompok mereka. Guru bertindak sebagai moderator dan memimpin diskusi kelas. Untuk alasan ini, kelompok lanjut harus dapat menjawab atau ditransfer ke kelompok lain atau siswa lain untuk menjawab.

Dengan penerapan model pembelajaran *problem based instruction*, siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang tidak mereka ketahui atau dipahami. Ini menyelesaikan dasar

¹⁵ Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Konseptual Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Refika Aditama. (2013) hlm. 285

mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran berikutnya. Ini dapat memacu siswa untuk membaca lebih banyak dan mempelajari IPS sebelum belajar di kelas terjadi, sehingga mereka siap menghadapi masalah yang akan disampaikan oleh guru dan siswa lain. Dampak positif dari ini adalah siswa seolah-olah bersaing untuk dapat menjawab tantangan yang diberikan oleh guru dalam pelajaran IPS.

Siswa selalu melengkapi diri mereka dengan membaca dan mempelajari IPS untuk bersaing dengan siswa lain dalam mengekspresikan ide untuk menjawab semua masalah yang ada. Jika ini terjadi kapan saja dapat dipastikan bahwa prestasi siswa akan sangat baik. Pada akhirnya siswa dapat memahami hal-hal yang terjadi secara penuh dan belajar menggunakan ide-ide interaktif dan pengetahuan tentang berbagai disiplin ilmu. Selain itu, kerja tim dan rasa kebersamaan juga akan berkembang, hubungan sosial siswa akan menjadi lebih baik dan lebih sehat. Dapat disimpulkan bahwa stabilitas model *problem based instruction* adalah bahwa pembelajaran akan lebih baik jika siswa dapat mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban mereka sendiri. Model *problem based instruction* mengintegrasikan siswa untuk menggabungkan kerja tim (grup) dengan keahlian manajemen (distribusi kerja anggota kelompok).

4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013. Model pembelajaran *discovery learning* meliputi beberapa tahapan pembelajaran, yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pokok, implementasi model pembelajaran *discovery learning*, dilakukan melalui stimulus/stimulus, identifikasi pernyataan/masalah pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi/pembuktian dan ekstraksi, kesimpulan/ringkasan. Tahapan model pembelajaran *discovery learning*:

a) Tahap pertama adalah persiapan

Kegiatan persiapan ini terdiri atas:

Pertama, tentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus diformulasikan pertama sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Kedua, identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya). Setiap anak memiliki keunikannya sendiri. Dalam hal ini guru harus

memperlakukan siswa secara klasik dan secara individu. Ketiga adalah memilih materi pelajaran. Bahan pelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Keempat adalah menentukan topik bahwa siswa harus belajar secara induktif (dari contoh generalisasi). Kelima adalah mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari baik secara individu maupun dalam kelompok. Keenam adalah mengatur topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang kongkret hingga abstrak, atau dari tahap lezat, ikonik ke simbolis sesuai dengan tingkat pengembangan siswa dan tingkat kesulitan material. Ketujuh adalah untuk menilai proses dan hasil belajar siswa dari usia dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b) Tahap kedua adalah pemberian rangsangan

Pada tahap ini, apa yang dihadapi siswa akan membangkitkan rasa ingin tahu, yang menginspirasi siswa untuk ingin tahu lebih banyak tentang apa yang akan mereka pelajari. Guru tidak menggeneralisasi kepada siswa, sehingga siswa memiliki keinginan untuk melakukan investigasi diri, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, guru dapat mulai belajar kegiatan dengan mengajukan pertanyaan, merekomendasikan membaca buku, dan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan untuk pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini memberikan kondisi untuk interaksi pembelajaran, yang dapat mengembangkan dan membantu siswa mengeksplorasi materi.

c) Tahap ketiga adalah identifikasi masalah

Dalam kegiatan ini siswa memiliki tugas mengidentifikasi masalah yang harus dipecahkan. Selanjutnya siswa memilih satu atau lebih masalah yang telah diidentifikasi untuk perumusan hipotesis sementara dari jawaban atas pertanyaan tentang masalah tersebut. Dalam identifikasi siswa ini telah dilatih untuk membuat hipotesis baik hipotesis nol dan hipotesis satu. Pendekatan ilmiah sangat diterapkan pada kegiatan ini sehingga siswa akan belajar secara independen sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan.

d) Tahap keempat adalah pengumpulan data

Dalam kegiatan ini siswa mengeksplorasi dan mengumpulkan

data yang dapat ditemukan. Setelah informasi dapat dikumpulkan, siswa dapat membuktikan kebenaran pada hipotesis yang telah dibuat. Guru memberi siswa untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan pembicara, melakukan uji coba mereka sendiri dan sebagainya.

e) **Tahap kelima adalah pengolahan data**

Pemrosesan data adalah aktivitas pemrosesan data dan informasi yang telah diperoleh siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, kemudian ditafsirkan. Semua pembacaan, wawancara, pengamatan, dan lainnya, semuanya diproses, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan jika perlu dihitung dengan cara tertentu dan ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Guru melatih dan memandu siswa untuk berlatih mengatur data sehingga data yang diperoleh adalah data yang valid.

f) **Tahap keenam adalah pembuktian**

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan dengan hati-hati untuk membuktikan hal yang benar atau tidak adanya hipotesis yang dinyatakan dengan temuan alternatif, terkait dengan hasil pemrosesan data. Verifikasi bertujuan untuk membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ditemui dalam hidupnya. Contoh dalam kehidupan sehari-hari adalah objek yang ditunjuk dan merupakan dokumen penting bagi siswa dalam menghubungkan kehidupan nyata dengan teori yang dipelajari di kelas.

g) **Tahap ketujuh adalah menarik kesimpulan**

Kegiatan generalisasi adalah Proses penarikan kesimpulan dapat digunakan sebagai prinsip umum, dengan mempertimbangkan hasil audit, berlaku untuk setiap insiden atau masalah yang sama. Untuk mengumpulkan pendapat yang berbeda di kelas dan tingkat pemahaman siswa.

Sistem Evaluasi pada model pembelajaran *discovery learning* dapat dilakukan dengan atau tanpa pengujian. Evaluasi yang digunakan dapat berupa evaluasi kognitif, evaluasi proses, sikap atau evaluasi siswa. Kognitif, Anda dapat menggunakan tes tertulis dalam model pembelajaran

discovery learning.¹⁶

5. Perubahan Sosial Budaya dalam Masyarakat

a) Pengertian Perubahan Sosial Budaya

Kita dapat mengamati perubahan sosial dan budaya dalam kehidupan negara kita. Pada zaman prasejarah, orang Indonesia tidak bisa menulis. Ketika pengaruh India masuk pada awal Masehi, kita mengenal tulisan, agama, sastra, sistem sosial, sistem kerajaan, dan arsitektur keagamaan. Begitu pula ketika Islam masuk ke Nusantara. Setelah Barat menjajah Indonesia, perubahan sosial semakin cepat. Kami memahami teknologi, birokrasi pemerintah modern, sekolah, budaya dan organisasi tertulis. Ketika Indonesia merdeka, masyarakat benar-benar mengalami perubahan sosial dan budaya. Kita telah menjadi negara yang merdeka, dan kita telah menciptakan berbagai bentuk pranata sosial untuk mewujudkan cita-cita Deklarasi 1945. Perubahan sosial merupakan segala perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan dalam masyarakat yang dapat mempengaruhi sistem sosialnya.¹⁷ Sistem sosial yang terpengaruh yaitu nilai, sikap, dan pola perilaku pada kelompok masyarakat.

b) Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial Budaya

Perubahan sosial selalu terjadi dalam masyarakat. Namun, perubahan dalam satu masyarakat berbeda dengan masyarakat lain. Hal ini disebabkan oleh kondisi sosial yang berbeda. Soekanto menyatakan perubahan sosial budaya yang terjadi dalam masyarakat dapat dibedakan menjadi perubahan evolusioner dan revolusioner, perubahan terencana dan tidak terencana, serta perubahan kecil dan besar.¹⁸

1) Perubahan Revolusi dan Evolusi

Perubahan evolusioner adalah perubahan yang berjalan lambat dan membutuhkan waktu yang lama. Secara umum, perubahan evolusioner adalah serangkaian

¹⁶ Nuh, Muhamad. *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Permendikbud No.69. (2013) hlm. 4

¹⁷ Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. (1989) hlm 285

¹⁸ Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. (1989) Hlm 293-298

perubahan kecil yang perlahan mengikutinya. Perubahan evolusioner terjadi karena manusia berusaha menyesuaikan diri dengan kebutuhan, lingkungan, dan kondisi lingkungan. Ciri-ciri perubahan evolusioner antara lain waktu lama, perubahan kecil, perubahan tidak dihasilkan oleh masyarakat, dan tidak menimbulkan konflik atau kekerasan.

2) Perubahan Direncanakan dan Tidak Direncanakan

Perubahan perencanaan disebut juga perubahan masyarakat. Oleh karena itu, perubahan terencana adalah perubahan harapan, harapan, dan rencana semua pihak yang ingin berubah. Orang yang ingin berubah disebut agen perubahan atau agen perubahan. Masyarakat berperan sebagai pemimpin lembaga sosial. Perubahan yang tidak direncanakan adalah perubahan yang disengaja atau tidak disengaja oleh pihak-pihak yang melakukan perubahan. Seringkali, perubahan yang tidak diinginkan adalah hasil dari perubahan yang direncanakan.

3) Perubahan Berpengaruh Besar dan Berpengaruh Kecil

Perubahan besar adalah perubahan yang secara langsung mempengaruhi kehidupan masyarakat. Perubahan tersebut terjadi pada unsur-unsur standar sosial dan budaya, seperti struktur sosial, hubungan industrial, sistem penyangga kehidupan, dan stratifikasi sosial. Tidak peduli apa yang Anda katakan, orang akan mengikuti mereka. Oleh karena itu, perubahan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Contoh perubahan besar adalah industrialisasi, modernisasi dan globalisasi. Perubahan berdampak kecil adalah perubahan yang tidak secara langsung mempengaruhi kehidupan masyarakat. Perubahan tersebut hanya terjadi pada beberapa elemen budaya yang tidak berarti bagi masyarakat. Misalnya, mengubah gaya rambut modis dan tren pakaian. Contoh lainnya adalah perubahan tata bahasa, perubahan gerak tari, dan perubahan penekanan pada bahasa yang digunakan.

c) Faktor Pendorong dan Penghambat Perubahan Sosial Budaya

Faktor Pendorong Perubahan Sosial Budaya
Faktor-faktor pendorong perubahan sosial budaya sebagai berikut:

- 1) Berhadapan dengan budaya lain
- 2) Menghargai karya orang lain
- 3) Sistem pendidikan yang dikembangkan
- 4) Kemauan untuk maju
- 5) Penduduk yang heterogen
- 6) Masyarakat ke arah tertentu Kehidupan yang tidak puas di lapangan
- 7) Sistem kelas terbuka
- 8) Menghadapi masa depan (*forward-looking*)
- 9) Sikap minor terhadap adopsi baru
- 10) Menoleransi perubahan.

Faktor-faktor penghambat perubahan sosial budaya sebagai berikut.

- 1) Kurangnya hubungan dengan masyarakat lain
- 2) Masyarakat tradisional
- 3) Rendahnya tingkat pendidikan
- 4) Sekelompok orang memiliki kepentingan yang kuat (*self-interest*)
- 5) Takut akan ketidakstabilan integrasi
- 6) Unsur budaya asing Prasangka buruk
- 7) Kekacauan ideologis

d) Faktor Penyebab Perubahan Sosial Budaya

Perubahan sosial dan budaya disebabkan oleh adanya kebutuhan manusia yang tidak terbatas, mereka ingin semua kebutuhannya terpenuhi, sehingga mereka terlibat dalam berbagai kegiatan, dan orang-orang menyadari bahwa budaya mereka masih memiliki cacat. Adapun faktor penyebab terjadinya perubahan sosial budaya:¹⁹

1) Faktor Intern

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari masyarakat itu sendiri, yaitu faktor-faktor berikut ini:

- (a) Bertambah dan Berkurangnya Penduduk
- (b) Adanya Penemuan Baru (Inovasi)

¹⁹ Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. (1989). hlm 299-308

- (c) Konflik yang Terjadi dalam Masyarakat
- (d) Pemberontakan dan Revolusi
- 2) Faktor Ekstern

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan sosial budaya dari luar masyarakat, faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

 - (a) Perubahan Alam
 - (b) Peperangan
 - (c) Pengaruh Kebudayaan Lain
- e) **Sikap Masyarakat terhadap Perubahan Sosial Budaya**

Masyarakat mempunyai respon yang berbeda terhadap perubahan sosial budaya. Ada yang selalu mengikuti gerakan perubahan, tetapi ada juga yang membenci, bahkan menolak perubahan yang ada. Secara umum ada dua jenis perilaku orang dalam mengatasi perubahan sosial-budaya, yaitu penyesuaian dan disintegrasi yang mengarah pada divisi.

 - 1) Penyesuaian
 - (a) Menerima Unsur-Unsur Baru
 - (b) Melakukan Asimilasi
 - (c) Melakukan Akomodasi
 - 2) Disintegrasi
 - (d) Kenakalan Remaja
 - (e) Kriminalitas
 - (f) Prostitusi atau Pelacuran
 - (g) Narkoba
 - (h) Pergolakan Daerah
 - (i) Demonstrasi

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model *problem based instruction* dan model *discovery learning* padamata pembelajaran IPS secara umum memiliki kesamaan dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Adapun uraian tentang penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dijalankan oleh Yun Ismi Wulandari dkk pada tahun 2015. Yang berjudul “Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *saintifik* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas IX IIS SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015”.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS I SMA Negeri 6 Surakarta pada mata pelajaran ekonomi. Sebelum diterapkan model pembelajaran ini, nilai rata-rata kelas siswa adalah 2,89 (72,27) dan prosentase ketuntasannya sebesar 43,33%.

Hasil siklus I nilai rata-rata kelas siswa meningkat menjadi 3,04 (76,10) dan prosentase ketuntasannya sebesar 73,33%, Hasil siklus II nilai rata-rata kelas siswa meningkat menjadi 3,36 (84,10) dan prosentase ketuntasannya sebesar 90,00%.²⁰

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran *discovery learning* pada proses pembelajaran. Yang kedua, jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian kuantitatif dengan melakukan proses analisis data dari hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran (Postest) dengan model *discovery learning*. Tahapan analisis. Adapun perbedaannya yakni penelitian yang dilakukan oleh Yuni Wulandari dkk fokus pada pengaruh penerapan satu model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini fokus membandingkan penerapan dua model yang berbeda yaitu antara *problem based instruction* dan *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan yang kedua yakni materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian, penelitian sebelumnya menggunakan materi Ekonomi sebagai bahan pembelajaran, sedangkan materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi IPS Terpadu kelas IX khususnya pada pokok bahasan perubahan sosial budaya dalam masyarakat.

2. Penelitian yang dijalankan oleh Nabila Yuliana pada tahun 2018 yang berjudul “Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar”.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* sangat membantu dalam upaya guru

²⁰ Yun ismi Wulandari dkk. Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *saintifik* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas X IIS SMA Negeri 6 Surakarta. vol 1, no 2 2015-23 Oktober 2021.

meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu model ini juga membantu dalam meningkatkan keaktifan guru dan siswa, kepercayaan diri siswa, dan kemampuan bekerja mandiri dalam pemecahan masalah.²¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada proses pembelajaran pada siswa. Kesamaan yang kedua adalah variabel yang diteliti yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* melalui *posttest*. Adapun perbedaannya yakni, penelitian yang dilakukan Nabila Yuliana fokus pada peningkatan hasil belajar siswa SD dengan menerapkan satu model pembelajaran yaitu *discovery learning* saja, sedangkan penelitian ini fokus pada perbandingan hasil belajar siswa MTs/SMP dengan menerapkan dua jenis model pembelajaran yang berbeda yaitu *problem based instruction* dan *discovery learning*. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu meta analisis yang merupakan upaya merangkum berbagai hasil penelitian dengan studi dokumen yang digunakan peneliti yaitu 6 data terkait penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang dipublikasikan di jurnal nasional, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis data hasil penelitian dengan perhitungan statistik dan pengujian Hipotesis.

3. Penelitian yang dijalankan oleh Junaida dkk tahun 2016 yang berjudul "Implementasi model *problem based instruction* pada pembelajaran fisika di SMA N Tamanan Bondowoso (studi eksperimen pada keterampilan pemecahan masalah dan aktivitas belajar siswa)".

Hasil penelitian tersebut menunjukkan model *problem based instruction* berpengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa Kelas X SMA N Tamanan Bondowoso dan model *problem based instruction* dapat merangsang siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Rata-rata keaktifan siswa

²¹ Nabila yuliana. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. volume 2 nomor 1 april 2018 - 23 Oktober 2021.

dalam memecahkan masalah pembelajaran dengan model *problem based instruction* termasuk dalam kriteria Cukup Aktif.²² Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan sama-sama meneliti pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based instruction* dalam proses pembelajaran pada siswa. Data yang diperoleh berdasarkan nilai hasil *posttest* siswa setelah mendapatkan pembelajaran kemudian dilakukan analisis statistik untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran terhadap siswa. Adapun perbedaannya yakni, penggunaan materi ajar pada penelitian oleh Junaida dkk adalah Fisika yang merupakan mata pelajaran dengan karakter ilmu alam dan eksakt, sedangkan materi yang digunakan pada penelitian ini adalah IPS Terpadu yang merupakan ilmu sosial. Perbedaan selanjutnya, penelitian sebelumnya fokus pada keterampilan pemecahan masalah pada siswa SMA dengan menerapkan satu model pembelajaran yaitu *problem based instruction* saja, sedangkan penelitian ini fokus pada perbandingan hasil belajar siswa MTs/SMP dengan menerapkan dua jenis model pembelajaran yang berbeda yaitu *problem based instruction* dan *discovery learning*.

4. Ayu Dwi Listiyowati dkk (2013). Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Semarang. "Penerapan model pembelajaran *problem based instruction* dengan pendekatan *predict-observe-explain*".

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *problem based instruction* dengan pendekatan *predict-observe-explain* terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 1 Brebes materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan. Besarnya pengaruh pembelajaran tersebut sebesar 19%.²³

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengimplementasikan atau menerapkan model pembelajaran *problem based instruction* terhadap hasil belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif yang diperoleh dari nilai

²² Junaida, Bambang Supriadi, Rayendra Wahyu Bachtia. Implementasi model *problem based instruction* pada pembelajaran fisika di SMA N Tamanan Bondowoso (studi eksperimen pada keterampilan pemecahan masalah dan aktivitas belajar siswa". vol. 5 no. 3, 2016 - 23 Oktober 2021.

²³ Ayu dwi Listiyowati dan Antonius Tri Widodo. Penerapan model pembelajaran *problem based instruction* dengan pendekatan *predict-observe-explain*. vol 7, no. 2, 2013- 23 Oktober 2021.

hasil posttest siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *problem based instruction*. Analisis/Uji Hipotesis yang digunakan yaitu analisis *uji-t* yang dihasilkan dari perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan dua jenis kelas eksperimen. Adapun perbedaannya yaitu, penggunaan materi ajar pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dwi Listyowati dkk adalah Kimia yang merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan materi ajar IPS Terpadu yang merupakan ilmu sosial. Perbedaan selanjutnya, penelitian sebelumnya fokus pada peningkatan hasil belajar pada siswa SMA dengan menerapkan satu model pembelajaran yaitu *problem based instruction* dengan pendekatan *predict-observe-explain* saja, sedangkan penelitian ini fokus pada perbandingan hasil belajar siswa MTs/SMP dengan menerapkan dua jenis model pembelajaran yang berbeda yaitu *problem based instruction* dan *discovery learning*.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat diuraikan bahwa, setiap guru harus menjalankan perannya yaitu mendidik, membimbing, mengajar, dan memberikan motivasi kepada peserta didik. Oleh karena itu seorang guru harus menguasai berbagai strategi pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan maksimal. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, siswa juga dituntut untuk ikut terlibat aktif didalamnya. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yaitu dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Sedangkan pada kurikulum 2013 saat ini menekankan supaya pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam memecahkan permasalahan secara tim. Dalam hal ini maka model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yang sesuai dengan orientasi kurikulum 2013 diantaranya adalah menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *discovery learning*.

Penelitian ini mengambil dua sampel kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Masing-masing kelas eksperimen diberikan *pretest* untuk mengetahui

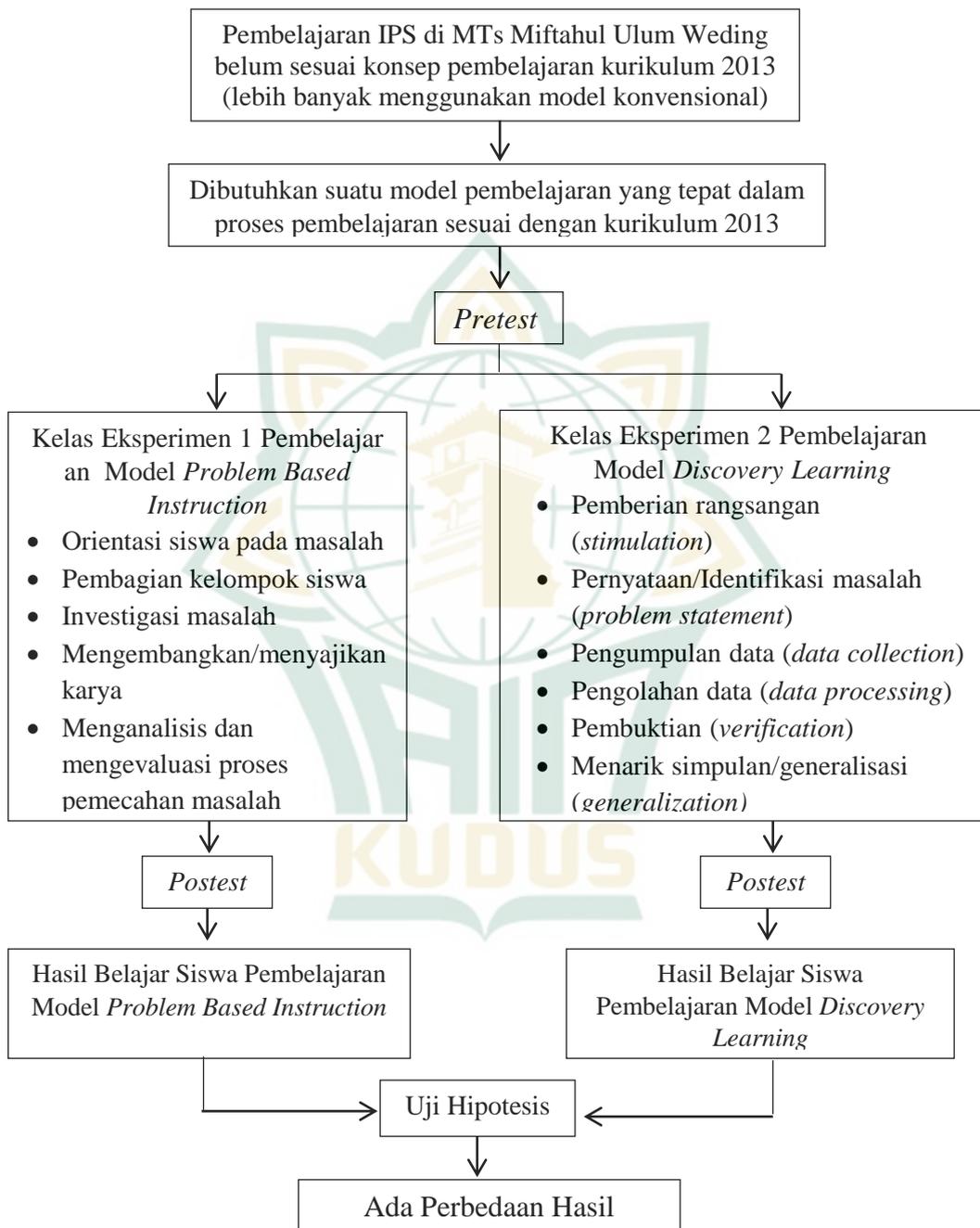
keadaan awal masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan. Setelah mengetahui keadaan kelas kemudian masing-masing kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *problem based instruction* pada kelas eksperimen 1 dan model *discovery learning* pada kelas eksperimen 2.

Setelah kedua kelas eksperimen diberikan perlakuan, selanjutnya akan dilakukan tes akhir atau *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yang diilustrasikan pada gambar 2.1.

Setelah *pretest*, *treatment* dan *posttest* dilaksanakan maka selanjutnya akan dilakukan analisis data untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model *problem based instruction* dan kelas yang menggunakan model *discovery learning*.



Gambar 2.1: Bagan Kerangka Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara dari permasalahan penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *discovery learning*.

Untuk keperluan uji statistik maka diperlukan adanya *Ho* yaitu:

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *discovery learning*.

