

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Syifa Noor Rahmah (2023: 41), model PBL (*Problem Based Learning*) adalah metode pembelajaran di mana siswa secara mandiri mengumpulkan dan menerapkan pengetahuan baru dengan memulai dengan tantangan yang mereka hadapi di kelas. Menurut pendapat shoimin menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi.

Problem Based Learning adalah model pengajaran yang berisikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berfikir dan keterlampilan memecahkan masalah serta memperhole pengetahuan. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk semua jenjang pendidikan dan untuk semua pembelajaran mata pelajaran. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Problem Based Learning merupakan gambaran dari ilmu pengetahuan, pemahaman, dan pembelajaran yang sangat berbeda dengan pembelajaran *subject based learning*. Pembelajaran berbasis masalah adalah sesuatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih dari sekedar lingkungan yang efektif untuk mempelajari pengetahuan tertentu. *Problem Based Learning* dapat membantu siswa membangun kecakapan sepanjang hidupnya dalam memecahkan masalah dan berkomunikasi. Model *Problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Zulfa et al., 2023).

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Novianti et al., 2020).

Model pembelajaran tidak mengharapakan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui model pembelajaran ini siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan akhirnya menyimpulkan. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang memberikan masalah kepada siswa dan siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang diberikan dengan pembelajaran yang aktif (Setiyaningrum, 2018).

Merujuk dari beberapa pendapat diatas Model Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem Based Learning*, (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang memberikan siswa masalah-masalah autentik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari pengetahuan tertentu, tetapi juga membangun kecakapan dalam memecahkan masalah dan berkomunikasi yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Model pembelajaran ini mengharapkan siswa untuk aktif berpikir, berkomunikasi, mencari informasi, dan akhirnya menyimpulkan materi pembelajaran. Aktivitas belajar diarahkan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dan aktif.

Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah, pendidik perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Permasalahan tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lainnya misalnya dari peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, dari peristiwa dalam keluarga atau dari peristiwa kemasyarakatan.

PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang memfokuskan pada akar masalah dan memecahkan masalah tersebut. Masalah dapat menciptakan

suatu kondisi yang mendorong siswa untuk cepat menyelesaikannya, tetapi dalam kondisi tertentu, siswa tidak tahu cara menyelesaikannya. Masalah adalah suatu kondisi yang menuntut siswa untuk menyelesaikan suatu hal, tetapi ia tidak mampu menyelesaikannya.

Pembelajaran pemecahan masalah merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengajarkan proses berpikir tingkat tinggi, membantu siswa memproses informasi yang telah dimilikinya, dan membangun siswa membangun sendiri pengetahuannya tentang dunia sosial, fisik dan sekelilingnya. Cara yang baik untuk menyajikan masalah adalah dengan menyajikan kejadian yang mencengangkan yang menimbulkan misteri dan suatu keinginan untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa. Pemecahan masalah adalah proses, cara, perbuatan, memecah, atau memecahkan masalah. Masalah dapat diartikan sebagai setiap hal yang mengandung keraguan-keraguan, ketidakpastian, atau kesulitan yang harus segera diselesaikan. Bahkan rumusan masalah merupakan gabungan antara cara mengatasi hambatan dengan menggunakan konsep yang sudah ada.

Berdasarkan dari pengertian *Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menuntut adanya aktivitas siswa secara penuh dalam rangka menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi siswa secara mandiri dengan cara mengontruksi pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki. Semua

pendapat tersebut mendukung model PBL, karena teori itu menekankan bahwa dalam pembelajaran siswa dituntut memperoleh pengetahuan sendiri. Pengetahuan ini diperoleh dengan cara mencari informasi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Adapun kelebihan *Problem Based Learning* (Shoimin, 2016) sebagai berikut:

- 1) Siswa dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata.
- 2) Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja dikelompok.
- 5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Uraian di atas dapat disimpulkan Pembelajaran berbasis masalah menekankan pengembangan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan nyata. Siswa diajak untuk memecahkan masalah sehari-hari dan

membangun pengetahuan secara mandiri. Fokus pembelajaran hanya pada masalah yang relevan, sehingga materi yang tidak terkait diabaikan. Siswa terlibat dalam kerja kelompok dan aktivitas ilmiah, menggunakan berbagai sumber informasi seperti perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi. Mereka juga belajar menilai kemajuan belajar sendiri dan berkomunikasi secara ilmiah dalam diskusi serta presentasi.

Meskipun PBL memiliki banyak kekurangan dan kelebihan, tetapi tetap memiliki beberapa kekurangan menurut (Rakahmawati, 2021) yaitu:

- 1) Apabila siswa mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka siswa enggan untuk mencoba lagi.
- 2) PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan dan pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka siswa kurang termotivasi untuk belajar.
- 3) Tidak banyak pendidikan yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.

Problem Based Learning memberikan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata, meningkatkan motivasi siswa, dan mengembangkan berbagai keterampilan kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Namun, tantangan seperti persiapan yang rumit, kebutuhan akan keterampilan manajemen yang tinggi, dan ketersediaan sumber belajar yang memadai perlu diatasi untuk menerapkan PBL secara efektif dalam konteks pendidikan.

c. Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning*

Langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut (Suhendar & Ekayanti, 2018)

Sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik kepada masalah. Dalam langkah ini siswa diberi satu masalah sebagai titik awal untuk menemukan atau memahami suatu konsep.
- 2) Mengorganisasikan siswa. Langkah ini membiasakan siswa untuk belajar menyelesaikan permasalahan dalam memahami konsep.
- 3) Membantu mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa dalam belajar menyelesaikan masalah.
- 4) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Dengan langkah ini siswa belajar untuk bekerja sama maupun individu untuk menyelidiki permasalahan dalam rangka memahami konsep.
- 5) Pendidik membantu siswa menyiapkan hasil laporan atau karyanya dengan foto, dokumen laporan, atau video.
- 6) Tahap terakhir ini pendidik membantu menilai dan mengevaluasi hasil kerja siswa. Selain itu pendidik menuntun untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang berjalan sebagai tahap untuk mengukur hasil belajar siswa.

Terdapat uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan pembelajaran berbasis masalah melibatkan langkah-langkah seperti memperkenalkan masalah kepada siswa, mengorganisir mereka untuk menyelesaikan masalah, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, menyusun hasil laporan, dan mengevaluasi serta merefleksikan pembelajaran. Ini membantu siswa aktif dalam proses

pembelajaran dan membangun pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang dipelajari.

d. Karakteristik *Problem Based Learning*

Tujuan utama PBL untuk meningkatkan pembelajaran dengan mewajibkan siswa untuk memecahkan masalah. Karakteristik *Problem Based Learning* menurut Suhendar & Ekayanti (2018):

- 1) Masalah digunakan untuk mewakili pembelajaran, dengan demikian, siswa merasa tertarik dengan konsep yang dipelajari.
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengembangkannya diharapkan siswa lebih mudah menerima konsep dan merasa lebih bermakna, maka masalah yang digunakan dekat dengannya.
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Hal ini melatih siswa untuk mengembangkan konsep yang diperhole.
- 4) Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri. Kemandirian siswa dalam belajar tentu membuat siswa aktif dalam menemukan ataupun memahami konsep.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, dengan berbagai manfaat sumber pengetahuan yang digunakan, maka siswa mudah untuk mempelajari maupun mengembangkannya konsep.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif komunikatif, dan kooperatif. Karakteristik ini memungkinkan siswa untuk mampu memahami konsep secara berkelompok, serta mengkomunikasikannya dengan orang lain.

Secara umum, PBL dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan konsep *essensial*.

Pengertian dari atas dapat kita ketahui bahwa problem based learning memiliki karakteristik (Darwati & Purana, 2021):

- 1) Masalah atau isu-isu : titik awal pembelajaran dan aktivitas *Problem Based Learning* adalah masalah atau isu yang menarik. Bidang kajian diarahkan pada masalah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik dari pada masalah yang ada dalam disiplin akademik
- 2) Otentik : peserta didik mencari solusi yang realistik dengan dunia nyata dan masalah yang autentik. Masalah yang fokus pada peserta didik dan menjadi pertanyaan sosial yang penting dan nantinya peserta didik akan mendapatkan masalah yang sama dalam kehidupan.
- 3) Penyelidikan dan pemecahan masalah. Peserta didik dalam pembelajaran *Problem Based Learning* secara aktif terlibat dalam belajar melalui penyelidikan dan pemecahan masalah daripada memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui mendengarkan atau membaca.

Dapat disimpulkan dari uraian di atas *Problem Based Learning* (PBL) menawarkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan otentik dengan menempatkan titik awal pembelajaran pada masalah atau isu-isu yang relevan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Berbeda dengan pendekatan konvensional yang cenderung berfokus pada materi akademik, PBL

mendorong peserta didik untuk mencari solusi yang realistis terhadap masalah dunia nyata yang autentik. Dengan demikian, mereka terlibat secara aktif dalam penyelidikan dan pemecahan masalah, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung, bukan hanya dari mendengarkan atau membaca. Dengan pendekatan ini, PBL tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dalam konteks akademik, tetapi juga memberi mereka kemampuan untuk menghadapi masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih efektif.

e. Evaluasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Teknik-teknik yang dapat digunakan adalah sebagai berikut (Istiqomah et al., 2023) :

1) Pengamatan

Evaluasi ini dilakukan pada saat siswa memecahkan masalah. Pendidik berkeliling melakukan pengamatan sederhana ada kegiatan-kegiatan siswa, yaitu memfokuskan pengamatan pada aspek-aspek yang dianggap penting.

2) Paragraf-paragraf ringkas

Suatu paragraf ringkas adalah paragraf yang ditulis setelah solusi ditemukan dan tidak terjadi bersamaan dengan setiap langkah heuristik. Prosedur ini tidak mengganggu alur alami dalam berfikir selama proses solusi berlangsung.

3) Tes (tes pemecahan masalah)

Ada tiga pertanyaan yang mungkin pada suatu tes penilaian untuk pemecahan masalah (Mayasari et al., 2022) :

- a) Pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda Pertanyaan pilihan ganda ini berisi suatu pertanyaan, diikuti dengan beberapa respons yang mungkin dan salah memilih satu jawaban benar. Hal ini dapat melibatkan pemahaman, pengingat atau penampilan dan tidak mengulagi beberapa proses berfikir.
- b) Pertanyaan-pertanyaan *open ended* Pertanyaan ini berupa masalah yang biasanya diberikan kepada siswa untuk membuat suatu keputusan. Siswa diberi sekumpulan fakta dan diberi pertanyaan yang hanya memiliki satu solusi.
- c) Pertanyaan-pertanyaan penampilan. Pertanyaan ini mengkehendaki peserta didik memecahkan masalah yang diberikan secara lengkap dan benar. Tujuan utamanya dalam pemecahan masalah adalah mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan memperhole jawaban yang benar, pertanyaan tipe ini harus dinilai secara tradisional, nilai tambahan diberikan kepada siswa yang menjawab apabila cara penyelesaian dan jawaban benar.

Evaluasi pemecahan masalah dalam pembelajaran mencakup pengamatan langsung oleh pendidik, penulisan paragraf ringkas setelah solusi ditemukan, dan penggunaan tes pemecahan masalah untuk mengukur kemampuan siswa secara keseluruhan. Metode ini memastikan proses evaluasi yang komprehensif dan tidak mengganggu alur berpikir siswa selama pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Setiyaningrum (2018), Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya bahwa perubahan atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar disebut hasil belajar, karna belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalamannya. Hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada siswa (Chamalah et al., 2013). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengaja (Gogik 2022: 52).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, ataupun kalimat. Hasil belajar yang di peroleh siswa tidaklah sama, karna hal tersebut tergantung dari masing-masing individu dan faktor-faktor yang dipegaruhinya kegiatan belajar mengajar sasarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata,

yakni “hasil” dan “belajar”. Proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, (*skills*), dan sikap (*attitude*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua memulai rangkaian proses belajar panjang hayat.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau instruksional, biasanya pendidik menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018).

b. Tipe-Tipe Hasil belajar

Pendidikan mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah *psikomotorik*. Pada umumnya, ranah kognitif paling banyak digunakan oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penilaian hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah afektif dan *psikomotorik* (Sebagai et al., 2020).

1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif)

Menurut Mata & Filsafat (2013), *Cognitive domain* adalah kognitif kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara sintesis yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Ranah kognitif menggolongkan dan menurutkan keahlian berfikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengelolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Mengubah teori kedalam keterampilan terbaiknya sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru sebagai produk inovasi pikirannya.

2) *Affective Domain* (Ranah Afektif)

Affective domain adalah berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek persaan dan emosi, seperti minat, apresiasi, dan cara penyesuain diri. Ranah efektif terdiri dari tiga ranah yang berhubungan dengan responden siswa emosional terhadap tugas.

Kategori ranah afektif dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks Astuti (2015):

- 1) *Reciving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, dan situasi.

- 2) Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya. Hasil pembelajaran pada peringkat menekankan perolehan respon.

3) *Psyhomotor domain (Ranah Psikomotorok)*

Psyhomotor domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterlampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin, dan lain-lain . kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterlampilan.

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktikum (Magdalena & Hidayah, 2021).

Ranah kognitif, afektif, dan *psikomotorik* adalah tiga domain pembelajaran utama. Ranah kognitif melibatkan aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perasaan dan emosi, seperti minat dan apresiasi. Ranah *psikomotorik* berfokus pada keterampilan motorik, seperti menulis dan mengoperasikan mesin. Ketiga domain ini bersama-sama mencakup aspek penting dalam pembelajaran.

Merujuk dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan Tiga domain utama pembelajaran adalah kognitif, afektif, dan *psikomotorik*. Ranah kognitif mencakup kemampuan intelektual seperti pengetahuan dan

keterampilan berpikir, yang bertujuan mengubah teori menjadi keterampilan praktis. Ranah afektif melibatkan perasaan dan emosi, mulai dari kepekaan terhadap rangsangan hingga respons yang tepat terhadap stimulus sedangkan ranah *psikomotorik* mencakup keterampilan fisik yang diukur melalui observasi dan penilaian praktis.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama (Djonomiarjo Guru SMK Negeri & Kab Pohuwato, 2018) yaitu:

1) Faktor dari dalam diri siswa (internal)

Faktor dari dalam siswa terutama kemampuan yang memilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dimiliki siswa, ada juga faktor lain yang sangat berpengaruh, seperti motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekologi dan faktor fisik maupun psikis.

2) Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang memengaruhi dan bermakna bagi siswa dalam proses belajar mengajar yang ada di sekolah, baik itu dalam lingkungan sosial maupun lingkungan nasional. Lingkungan sekolah meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus/sekolah, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar dan seterusnya, lingkungan sosial yang menyangkut hubungan siswa dengan teman-temannya, guru-gurunya serta staf sekolah yang lain.

3) Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Hasil Belajar

Budaya sekolah memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sekolah dengan budaya yang positif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa aman, dihargai, dan termotivasi untuk belajar, sehingga meningkatkan konsentrasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Nilai-nilai positif seperti kerja keras, disiplin, dan tanggung jawab yang ditekankan dalam budaya sekolah dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa, mendorong mereka untuk mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi. Dukungan sosial dan emosional dari guru, staf, dan teman sebaya yang saling mendukung juga membantu siswa mengatasi tantangan akademik dan pribadi, berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial (Simamora et al., 2020) :

- 1) Lingkungan sosial kelas (*Class Climate environment*) ialah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran yang baik.
- 2) Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orangtua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga

anak-anak bersikap patuh semu(pseudo obedience)dan memberontak bila di belakang orang tua.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Karena bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai pengantar dasar setiap mata pelajaran (Suminar, 2016). Keterampilan dalam belajar sangat diperlukan meliputi keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah menengah ke atas, diarahkan agar siswa semakin terampil berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis. Hal ini disesuaikan dengan fungsi utama bahasa yaitu sebagai alat untuk Berkomunikasi. Bahasa indonesia adalah bahasa yang kita pakai sehari-hari dan juga bahasa resmi negara kita. Dalam penggunaannya, bahasa indoensia mempunyai beberapa aturan yang harus di taati agar kita bisa menggunakannya dengan baik dan benar (Nurhasanah, 2014).

Merujuk dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam pendidikan sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai pengantar untuk semua mata pelajaran. Keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Pada jenjang sekolah menengah, pembelajaran diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi secara lisan dan tulisan, sesuai dengan fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi.

Kegiatan berkomunikasi merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, baik komunikasi antar pribadi maupun antar kelompok. Tujuan berkomunikasi dapat tercapai bila kita menggunakan bahasa dengan tatanan yang baik dan memiliki keterampilan berbahasa yang memadai. Sehubungan dengan pemakaian bahasa dalam komunikasi, dikenal empat kategori keterampilan berbahasa yaitu: (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Keberhasilan dalam proses belajar merupakan tanggung jawab bersama antara pendidik dan siswa dalam perencanaan proses pembelajaran, pendidik setidaknya. salah satu faktor yang umumnya harus dipertimbangkan secara bersamaan oleh pendidik, antara lain: tujuan, materi pembelajaran, siswa, bahan ajar, metode belajar dan durasi studi. Pendidik hingga saat ini masih berjuang dan mengatur dalam proses pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan model PBL sangatlah relevan karena memungkinkan siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang penting. Pertama, model PBL membantu siswa mengasah keterampilan berpikir kritis, di mana mereka tidak hanya memahami teks secara literal, tetapi juga mampu menganalisis pesan tersirat, mempertanyakan motif karakter, dan mengaitkan teks dengan konteks budaya dan sejarahnya. Kedua, model ini memperdalam pemahaman siswa tentang budaya Indonesia. Melalui proyek-proyek terkait, siswa dapat melakukan penelusuran mendalam tentang latar belakang budaya di mana karya sastra itu ditulis, membuka wawasan

mereka tentang kekayaan budaya Indonesia. Ketiga, PBL mengintegrasikan keterampilan bahasa dengan konteks yang relevan.

Pada materi Mengenal Struktur Teks Laporan Hasil Observasi, siswa tidak hanya melatih keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga menerapkan keterampilan mendengarkan dan berbicara dalam berbagai konteks komunikatif. Keempat, model ini mendorong kolaborasi dan kreativitas.

Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek-proyek yang kompleks, seperti membuat dramatisasi, video buku, atau presentasi tentang interpretasi mereka terhadap karya sastra. Hal ini membangun keterampilan kolaboratif dan memunculkan ide-ide kreatif baru. Terakhir, penggunaan PBL dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Proyek-proyek yang bermakna dan relevan membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk menggali lebih dalam tentang teks laporan hasil observasi, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan berarti bagi mereka.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Juriah Nasution (2022) “*Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Pekanbaru*” menyimpulkan bahwa dari perhitungan dan kriteria pengujian maka dapat dijelaskan bahwa $t_{hitung} 2,30 > t_{tabel} 1,67$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat “*Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*”

Kelas VII SMP Negeri 13 Pekanbaru” Persamaan : menghasilkan hasil yang sama, yang artinya terdapat pengaruh PBL terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan : penggunaan desain penelitian pretest-posttest control group design

2. Sri Handayani (2024). “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas IV SD Negeri 02 Karang Pandan*” tahun Ajaran 2023/2024. Ttabel paired sample t-test nilai t hitung sebesar 17.010, nilai t hitung ini dapat dibandingkan dengan tabel dengan $dk = (N-1)$ jadi $(28-1) = 27$ dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2.052. Dengan demikian dapat Menyimpulkan bahwa t hitung $17.010 > 2.052$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Nilai lower 29.400 dan upper 23.100. Kriteria diterima H_a apa bila nilai signifikansi $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga ditolak H_0 dan H_a diterima. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Karang pandan” Tahun Ajaran 2023/2024
3. Akmal (2018) “*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 4 Siak Hulu*” menyimpulkan bahwa dari perhitungan dan kriteria pengujian maka dapat dijelaskan bahwa $t_{hitung} 3,63 > t_{tabel} 1,67$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat Pengaruh “*Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 4 Siak Hulu*” Persamaan : berdasarkan penelitian menghasilkan hasil yang sama yaitu terdapat *Pengaruh Model Pembelajaran*

Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Perbedaan : materi yang digunakan dalam penelitian yaitu banun ruang sisi datar.

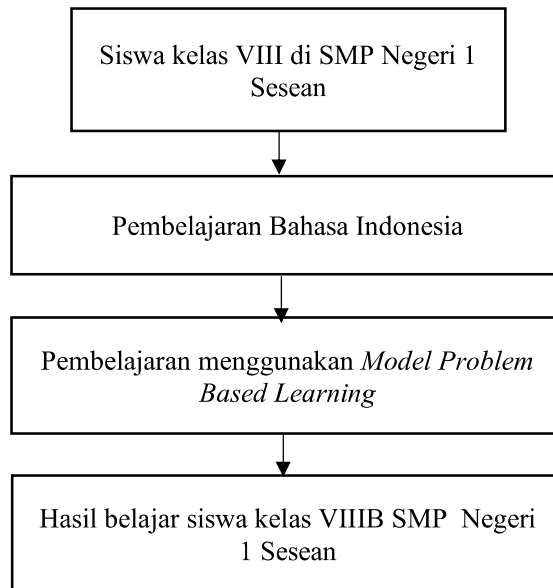
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran di era teknologi sekarang ini banyak cara yang dapat digunakan oleh para siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara dengan menggunakan berbasis *Problem Based Learning* siswa akan terlibat dalam aktifitas pembelajaran yang dirancang. Melalui *Problem Based Learning*, siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tantangan atau masalah yang siswa hadapi dalam lingkungan belajar. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep secara teoritis, tetapi menciptakan pengalaman belajar yang berarti dan mendalam bagi siswa, karena mereka harus menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Hal ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini membantu siswa yang memiliki kemampuan berbedah-bedah untuk tetap terlihat dan mendapatkan manfaat dari pembelajaran. Penggunaan teknologi juga memungkinkan pendidik untuk melacak kemajuan siswa lebih terperinci dan memberikan umpan balik yang lebih personal terhadap materi Mengetahui Struktur Teks Hasil Laporan Observasi..

Penggunaan berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran berdampak positif pada hasil belajar mereka. Siswa akan lebih tertarik, terlibat, dan termotivasi untuk memahami dan menguasai materi jurnal penyesuaian, sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas kerangka pikir diatas dapat terlihat dalam bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian pengaruh model *Pembelajaran Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIIIB SMP Negeri 1 Sesean

D. Hipotesis

Untuk mengetahui ada tindakan pengaruh antara variabel X (eksperimen). Penulis menunjukan hipotesis sebagai berikut: Ada perbedaan yang singnitikan antara pengaruh pemberian pengaruh model pembelajaran *Promblen Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII SMP Negeri 1 Sesean. Hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_0 Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Promblen Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII SMP Negeri 1 Sesean.

H_1 Ada pengaruh model pembelajaran *Promblen Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII SMP Negeri 1 Sesean.