

II . TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang sebagai kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam keseluruhan hidupnya. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam intiraksi dengan lingkungannya.

Piaget (dalam Dimiyanti dan Mudjiono, 2006:13) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan.

Menurut Piaget terdapat empat langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- b. Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
- c. Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pernyataan yang adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pernyataan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- d. Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

2. Pengetian Model Problem Problem Based Learning Larning

Menurut Harrison (2007:1) dalam Sigit Mangun Wardoyo(2013:72) menyatakan bahwa dalam *Problem Based Learning* adalah pengembangan kurikulum pembelajaran di mana siswa ditempatkan dalam posisi yang memiliki peran aktif dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang mereka hadapi. Artinya bahwa Model *Problem Based Learning* menuntut adanya peran siswa agar dapat mencapai pada penyelesaian masalah yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa diharapkan mampu melakukan langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Artinya dengan siswa menyelesaikan masalah yang ada, maka terjadi proses belajar di dalamnya.

Menurut Duch et.al. (2001:1) dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:72), menyatakan bahwa dengan menerapkan *Problem Based Learning* siswa diharapkan mampu membangun suatu keterampilan dalam menentukan langkah tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. *Problem Based Learning* merupakan *strategi* di mana siswa akan belajar membangun

kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya.

Dimana langkah-langkah untuk Model *Problem Based Learning* ini adalah Menurut Harrison (2007:4) dalam Sigit Mangun Wardoyo (2013:77), yaitu: a. *ideas(consider the problem)*, b. *know facts (defining the problem)*, c. *learning issues (learning about the problem)*, d. *action plan (what will be done)*, dan e. *evaluate product (is the problem solved?)*

Pada awal pembelajaran dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* siswa diberikan sebuah permasalahan (diberi skenario permasalahan), kemudian siswa memformulasikan (membuat) permasalahan dan menganalisis permasalahan dengan cara mengidentifikasi berbagai fakta yang terkait dengan skenario tersebut. Tahapan ini membantu siswa untuk membuat atau, menyusun permasalahan. Kemudian tahap selanjutnya dengan siswa mencari berbagai solusi atau membuat hipotesis dari permasalahan tersebut. Langkah selanjutnya siswa menemukan jawaban atau menguji hipotesis yang telah mereka buat. siswa membuat kesimpulan dari apa yang mereka lakukan .

Prinsip utama *Problem Based Learning* adalah penggunaan nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Pemilihan atau penentuan masalah nyata ini dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik yang disesuaikan kompetensi dasar tertentu. Masalah itu bersifat terbuka (*open-ended problem*), yaitu masalah yang

memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keingintahuan peserta didik untuk mengidentifikasi strategi-strategi dan solusi-solusi tersebut.

Masalah itu juga bersifat tidak terstruktur dengan baik (*ill-structured*) yang tidak dapat diselesaikan secara langsung dengan cara menerapkan formula atau strategi tertentu, melainkan perlu informasi lebih lanjut untuk memahami serta perlu mengkombinasikan beberapa strategi atau bahkan mengkreasi strategi sendiri untuk menyelesaikannya. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengelolah, mengontruksi, dan menggunakan pengetahuan. Di dalam PBL pusat pembelajaran adalah peserta didik (*Student-centered*), sementara guru berperan fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara berpasangan ataupun berkelompok (kolaborasi antar peseta didik).

a. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Pada dasarnya, PBL (*Problem Based Learning*) Diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru.

Menurut Agus Suprijono (2010) dalam buku Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012:113) strategi pembelajaran berbasis masalah terdiri dari 5 tahap yaitu:

Tahap	Prilaku pendidik
Tahap 1 Memberi orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Pendidik membantu peserta didik mendiskripsikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahannya.
Tahap 3 Membantu inbvestigasi mandiri dan kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
Tahap 4 Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model serta membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Tahapan-tahapan *Problem Based Learning* ini yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasai pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu.

Menurut Daryono:2014 (dalam buku Daryono 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013.*)

a. Keuntungan dalam penerapan *Problem Based Learning*

1. Pendekatan *student center*
2. Siswa lebih senang dan merasa puas
3. Siswa lebih memahami materi
4. Mengembangkan keterampilan untuk belajar seumur hidup

b. Resiko dalam menggunakan Model *Problem Based Learning*

1. Pengetahuan awal yang dimiliki belum tentu mempersiapkan belajar mereka dengan baik
2. Waktu lebih panjang
3. Keamanan rendah
4. Melakukan dinamika kelompok
5. Pencapaian isi pembelajaran bisa rendah

c. Strategi Model *Problem Based Learning*

1. Permasalahan sebagai kajian.
2. Permasalahan sebagai penajakan pemahaman.
3. Permasalahan sebagai contoh.
4. Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses.
5. Permasalahan sebagai stimulus aktivitas autentik.

d. Peran

Peran Guru, peserta didik dan Masalah dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. Peran Guru sebagai Pelatih

1. *Asking about thinking* (bertanya tentang pemikiran).
2. Memotori pembelajaran.
3. *Probbing* (menantang peserta didik untuk berfikir)
4. Menjaga agar peserta didik terlibat.
5. Mengatur dinamika kelompok.
6. Menjaga berlangsungnya peserta didik.

b. Peran Peserta Didik sebagai *Problem Solver*

1. Peserta yang aktif
2. Terlibat langsung dalam pembelajaran
3. Membangun pembelajaran

c. Peran Masalah sebagai Awal Tantangan dan Motivasi

1. Menarik untuk dipecahkan.
2. Menyediakan kebutuhan yang ada hubungannya dengan pembelajaran yang dipelajari.

3. Pengertian Pengaruh

Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian kata pengaruh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1997:747), kata pengaruh, yakni

“daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang”.

Pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang” (Depdikbud, 2001:845).

Bila ditinjau dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

4. Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan ungkapan atau kata dari bahasa Inggris *Geography* yang terdiri dari dua kata yaitu ;ge yang berarti bumi dan *Graphy* (yang dalam bahasa Yunani *Graphein*) yang berarti pencitraan, pelukisan atau deskripsi.

Menurut Ferdinand Von Richthofen (1883) dalam buku Sumadi (2010:18), bahwa: perkembangan pemikiran dan kajian Geografi ialah orang yang pertama kali membatasi pengertian Geografi yang hanya pada permukaan bumi (geosfer). Merumuskan definisi Geografi sebagai ilmu yang mempelajari gejala dan sifat-sifat permukaan bumi dan penduduk, disusun menurut letaknya, dan menerapkan tentang terdapatnya gejala-gejala dan sifat-sifat tersebut secara bersama maupun tentang hubungan timbang baliknya.

Menurut Armin K.Lobeck (1939) dalam buku Sumadi (2010:18), Mengemukakan. Perkembangan Pemikiran dan Kajian Geografi definisi ;*Geography study of the relationship existing between life and the physical enviroment* (geografi sebagai ilmu yang mempelajari hubungan yang ada antara kehidupan dengan lingkungan fisiknya).

Geografi adalah suatu ilmu yang mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di muka bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya. Baik fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, ekologi dan regional untuk kepentingan program, proses dan keberhasilan pembangunan (Bintarto R dan Surastopo Hadisumarno:1977: 9).

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi siswa, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dalam kamus bahasa indonesia, "hasil adalah sesuatu yang didapat dari jerih payah". Seseorang dikatakan berhasil apabila ia melakukan sesuatu, dan ia mendapatkannya secara puas. Siswa dikatakan berhasil apabila ia memperoleh prestasi yang bagus disekolahnya, tentu prestasi tersebut diperoleh dengan belajar.

Menurut Nana Sudjana (2005:3) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (1989:38-40) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Hasil belajar merupakan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak (proses berfikir) terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses

berfikir ini ada enam jenjang, mulai dari yang terendah sampai dengan jenjang tertinggi (Suharsimi Arikunto, 2010:114-115).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang menunjukkan hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu baik berupa angka-angka yang didapat setelah kegiatan belajar mengajar dalam bentuk nilai (angka) yang diperoleh dari hasil evaluasi siswa, maupun yang berbentuk perubahan sikap dan keterampilan yang ada pada siswa.

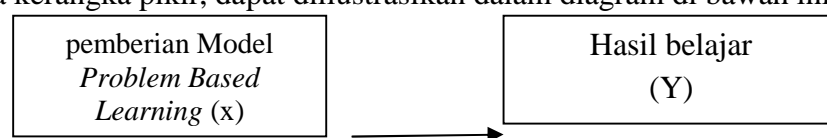
B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini bertujuan agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih bagus, karena siswa melaksanakannya pelatihan proses Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berlangsung. Siswa juga dilatih untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran Geografi dalam dunia nyata dan berfikir kritis dalam suatu masalah. Tidak hanya di dalam sekolah saja pemecahan masalah ini dilakukan, tetapi juga dilakukan di luar sekolah.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

- a. Variabel Bebas (X) : pemberian Model *Problem Based Learning*
- b. Variabel Terikat (Y) : hasil belajar Geografi

Maka kerangka pikir, dapat diilustrasikan dalam diagram di bawah ini



Gambar 1. Hubungan Antar Variabel Penelitian

C. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:110) yang dimaksud dengan hipotesis adalah rumusan jawaban sementara yang harus diuji dengan kegiatan penelitian. Hipotesis dalam permasalahan yang ada yaitu: Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.