

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah kegiatan yang dialami oleh setiap manusia mulai dari lahir hingga dewasa dalam kehidupan.

Belajar adalah suatu proses psikologis, yaitu perubahan perilaku peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Burton (Suwarjo, 2008: 33) mengemukakan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan menurut Skinner (Wahyudin, dkk 2006: 3.31) belajar adalah suatu perubahan perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak belajar, maka responnya cenderung menurun.

Winkel (Kurnia, 2007: 1.3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Gagne (Suwarjo, 2008: 33) mendefinisikan belajar merupakan suatu proses yang terorganisasi sehingga terjadi perubahan perilaku pembelajar akibat pengalaman. Gagne (Wahyudin, dkk 2006: 3.31) mengemukakan bahwa:

”Belajar merupakan proses dari yang sederhana ke yang kompleks. Oleh sebab itu, proses belajar selalu bertahap mulai dari belajar melalui tanda (*signal*), kemudian melalui rangsangan-reaksi (*stimulus*), belajar berangkai (*chaining*), belajar secara verbal, belajar membedakan (*discrimination*), belajar konsep, sampai kepada belajar cara prinsip dan belajar untuk pemecahan masalah”.

Menurut Sanjaya (2010: 107) belajar adalah proses berfikir. Belajar berfikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antar individu dengan lingkungan. Sedangkan menurut pandangan Piaget (Wahyudin, dkk 2006: 3.31) belajar itu bersifat individual. Artinya proses belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.

Sesuai definisi-definisi tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, terdapat berbagai teori belajar yang menjadi dasar dalam model maupun metode pembelajaran. Salah satu teori belajar yang mendukung metode *problem solving* adalah teori belajar konstruktivistik. Konstruktivistik adalah proses membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pandangan filsafat konstruktivistik tentang hakikat pengetahuan mempengaruhi konsep tentang proses belajar, bahwa belajar bukanlah sekedar menghafal, tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman (Sanjaya, 2010: 257).

Dari beberapa pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa guna membangun pengetahuannya untuk memperoleh pengalaman dan perubahan tingkah laku.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Sanjaya, 2010: 176). Menurut Gagne (Suwarjo, 2008: 33) belajar akan terjadi dengan baik apabila dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang baik. Aktivitas belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal siswa.

Menurut Rohani (2003: 6) belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya dan jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran.

Sanjaya (2010: 132) mengemukakan bahwa aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Menurut Abdurrahman (2003: 34) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani yang mendukung kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu baik fisik maupun non-fisik yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal siswa, melalui interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya. Aktivitas belajar yang dimaksud disini lebih ditekankan kepada siswa, yaitu melakukan interaksi antar siswa melalui kegiatan merumuskan masalah, menganalisis masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, sampai merumuskan pemecahan masalah.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran,

prosespenilaian terhadap hasil belajar yang dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut pemikiran Bloom (Usman, 1995: 34) belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa yang dikelompokkan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara menurut Sudjana (2004: 22) hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (1) Keterampilan dan kebiasaan; (2) Pengetahuan dan pengertian; dan (3) Sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Sedangkan menurut Hamalik (2001: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami oleh individu setelah melakukan kegiatan belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk prestasi belajar.

B. Pembelajaran Tujuan IPS SD

1. Pengertian IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan hanya sekedar menyajikan materi-materi yang memenuhi ingatan para siswa, melainkan lebih jauh, kebutuhannya sendiri dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus mampu menggali materi-materi yang bersumber dari masyarakat (Sumaatmaja, 1984: 18). Menurut Somantri (Darsono, 1999: 28) pendidikan IPS adalah rekonstruksi dari disiplin ilmu

pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, humaniora, yang diorganisir dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pendidikan.

Kosasih (Darsono, 1999: 22) pembelajaran pendidikan IPS adalah reka upaya membina dan mengembangkan interaksi proses belajar mengajar yang terarah, terkendali melalui berbagai media pembelajaran, sehingga menciptakan hasil belajar yang diharapkan. Kosasih (Darsono, 1999: 27) menyatakan bahwa: "Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar lebih menitikberatkan pada bagaimana mendidik siswa untuk mengenal, memahami, dan mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan moral dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara".

IPS di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS adalah memperkenalkan siswa kepada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat manusia secara sistematis (Darsono, 1999: 26).

Dari beberapa pengertian tentang IPS yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik selaku individu maupun kelompok dan mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

2. Tujuan IPS SD

Tujuan IPS menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 yaitu (1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan paedagogis dan psikologis; (2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan

sosial; (3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

C. *Problem Solving*

1. *Metode Problem Solving*

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2007: 2). Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya, 2010: 215).

Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) atau yang dinamakan metode pemecahan masalah (*problem solving*) oleh John Dewey, memiliki 3 ciri yaitu: (1) *Problem solving* merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasinya ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi siswa harus aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan; (2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Masalah merupakan kata kunci dari proses pembelajaran, artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran; (3) *Problem solving* dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Proses berfikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

2. Keunggulan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Menurut Sanjaya (2010: 220) keunggulan *problem solving* adalah sebagai berikut:

- a. *Problem solving* merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b. *Problem solving* dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c. *Problem solving* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d. *Problem solving* dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e. *Problem solving* dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- f. Melalui *problem solving* bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- g. *Problem solving* dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- h. *Problem solving* dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis.
- i. *Problem solving* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- j. *Problem solving* dapat mengembangkan minat siswa secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

3. Kelemahan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Sanjaya (2010: 221) selain keunggulan, *problem solving* juga memiliki kelemahan yaitu:

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Pemecahan Masalah

(*Problem Solving*)

John Dewey (Sanjaya, 2010: 217) menjelaskan 6 langkah *problem solving*, yaitu:

- a) Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- b) Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

- c) Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- d) Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e) Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- f) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika menghadapi suatu masalah atau kesenjangan antara kenyataan dengan harapan. Pemecahan masalah juga merupakan proses berfikir tingkat tinggi dan mempunyai peranan yang penting dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, mengembangkan kemampuan berpikir, dan kemampuan mengambil keputusan dalam pembelajaran IPS.

D. HIPOTESIS

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut: Apabila dalam pembelajaran IPS menerapkan metode *problem solving* dengan langkah-langkah yang tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VASD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2010/2011.