

BAB II

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI PENGUNAAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Terdapat dua konsep belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Menurut Sudjana (2012:22) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sejalan menurut Zulfadrial (2012:10) “Hasil belajar adalah kegiatan untuk menentukan mutu proses pengumpulan atau pengolahan informasi dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes dan non tes serta tingkat penguasaan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tergambar dalam penguasaan materi pembelajaran dalam standar kompetensi atau kompetensi dasar yang ditunjukkan dengan nilai skor yang didapatkan oleh siswa setelah dilakukan penilaian dan evaluasi. Sedangkan menurut Horwart Kingsley (Sudjana, 2012:22) membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita.

Dari pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang di peroleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ranah Penilaian Hasil belajar

Dalam penilaian hasil belajar siswa, biasanya guru hanya condong kepada skor yang didapat pada tes, padahal hasil belajar tersebut hanya menunjukkan hasil belajar kognitif dan tidak menyangkut dari ranah hasil belajar lainnya. Purwanto (2011: 48) berpendapat bahwa “Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor”. Daripendapat di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar atau hasil belajarsiswa bukan hanya terdiri dari satu ranah saja, melainkan terdiri dari tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari tiga ranah tersebut diharapkan untuk benar-benar dapat menilai hasil belajar siswa secara keseluruhan. Berikut ini adalah definisi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor hasil belajar siswa dalam Purwanto (2011: 48-53).

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Kognisi yang dimaksud adalah kepercayaan seseorang tentang sesuatu yang didapatkan dari proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu, kognisi ini dapat diartikan juga sebagai kecerdasan atau intelegensi. Jadi hasil belajar ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi yang didapatkan dari proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu. Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes hasil belajar. Berikut adalah tingkatan perubahan perilaku dalam ranah kognitif.

1) Kemampuan Menghafal (knowledge) C1

Menghafal merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah.

2) Kemampuan pemahaman (comprehension) C2

Pemahaman merupakan kemampuan untuk melihat hubungan antara satu fakta dengan fakta yang lain.

3) Kemampuan penerapan (application) C3

Penerapan adalah kemampuan kognitif yang digunakan memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya dan digunakan untuk memecahkan masalah.

4) Kemampuan analisis (analysis) C4

Analisis adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.

5) Kemampuan sintesis (synthesis) C5

Sintesis adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam satuan.

6) Kemampuan evaluasi (evaluation) C6

Evaluasi adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima ranah. Ranah afektif ini berkenaan dengan kawasan afeksi yang secara harfiah berarti semacam status kejiwaan yang disebabkan oleh pengaruh eksternal, jadi dapat disimpulkan bahwa ranah afektif merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada sikap dan nilai seseorang yang disebabkan oleh pengaruh eksternal. Salah satu cara untuk mengukur hasil belajar afektif adalah dengan menggunakan observasi pada saat pembelajaran berlangsung maupun menggunakan tes. Ranah afektif ini terdiri dari lima taksonomi, yaitu:

1) Penerimaan (*receiving*)

Penerimaan adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.

2) Partisipasi atau respon (*responding*)

Responding adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi.

3) Penilaian (*valuating*)

Penilaian adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.

4) Organisasi (*organization*)

Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.

5) Internalisasi atau karakterisasi (*characterization*)

Internalisasi nilai adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam bentuk perilaku sehari-hari.

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotor tampak dalam perubahan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Salah satu cara untuk mengukur hasil belajar ranah psikomotor ini adalah dengan menggunakan observasi dan tes. Taksonomi hasil belajar psikomotorik diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

1) Persepsi (*perception*)

Persepsi merupakan kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.

2) Kesiapan (*set*)

Kesiapan adalah kemampuan menempatkan diri untuk suatu gerakan.

3) Gerakan terbimbing (*guided response*)

Gerakan terbimbing adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.

4) Gerakan terbiasa (*acustomed movement*)

Gerakan terbiasa adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

5) Gerakan kompleks (complex movement)

Gerakan kompleks adalah kemampuan melakukanserangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yangtepat.

6) Kreativitas (creativity)

Kreatifitas adalah kemampuan menciptakan gerakanbaru yang tidak ada sebelumnya ataumengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadikombinasi gerakan baru yang orisinal.Berdasarkan klasifikasi ranah penilaian hasil belajar di atas,peneliti akan mengukur hasil belajar untuk ranah kognitif, dan ranahafektif. Ranah kognitif yang tidak diteliti adalah kemampuanevaluasi/penilaian karena kurang relevan dengan materi yang sedangdipelajari, sedangkan ranah afektif disesuaikan dengan indikatorkemampuan afektif yang harus dimiliki oleh siswa pada materi yangditeliti.Ranah psikomotor yang diteliti ditentukan dan disesuaikan dengan indikator kemampuan psikomotor yang harus dimiliki olehsiswa pada materi yang diteliti.

3. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi merupakan salah satu komponen peting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran.Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2009:28) “Evaluasi adalah pemberian tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan lain-lain”. Sedangkan menurut Winkel (Purwanto, 2010:45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Jadi, dapat diartikan bahwa evaluasi hasil belajar adalah pemberian nilai yang bertujuan untuk memberikan perubahan kepada sikap dan tingkah laku seseorang.

Evaluasi diajukan untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Rumusan tujuan evaluasi hasil belajar terdiri atas kualitas/kemampuan yang

harus dikuasai, materi yang perlu dipelajari, proses pencapaian dan dapat pula memuat sumber belajar. Kualitas/kemampuan yang harus dikuasai tersebut adalah hasil belajar. Objek evaluasi hasil belajar mengacu pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang meliputi pengetahuan, sikap, keterampilan, minat dan kebiasaan.

Dalam melakukan evaluasi hasil belajar diperlukan diperhatikan beberapa hal berikut seperti hasil belajar yang perlu dinilai, ketersediaan waktu, ketersediaan tempat, ketersediaan pelaksanaan dan sifat dari alat evaluasi.

Menurut Purwanto (2010:77) ada tiga karakteristik yang penting dalam evaluasi:

- a. Kriterion dan Standar
- b. Tujuan dan Fungsi Evaluasi

Tujuan mengacu kepada untuk apa evaluasi itu dilakukan. Sedangkan fungsi evaluasi meliputi fungsi formatif yaitu mengenal kelemahan dan keunggulan suatu proses, lebih kepada untuk memberi perbaikan/bantuan. Fungsi sumatif yaitu menentukan tingkat keberhasilan yang telah dicapai.

- c. Keputusan Evaluasi

Keputusan evaluasi berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai dan fungsi suatu evaluasi. Evaluasi hasil belajar yang dilakukan peneliti merupakan evaluasi hasil belajar mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Shalom Bengkayang dalam materi “Sejarah Maritim Indonesia pada masa Islam” melalui model *problem based learning* dan menggunakan silabus dan RPP sebagai pedoman dalam pembelajaran. Adapun dalam evaluasi hasil belajar mata pelajaran sejarah, evaluasi dilakukan dengan penelitian hasil belajar yaitu menggunakan penilaian formatif dan alat penilaiannya peneliti menggunakan tes yang dilakukan pada akhir pembahasan materi pada setiap tindakan.

4. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar siswa dapat dipengaruhi banyak hal, baik dari internal maupun eksternal. Menurut Slameto (2013: 64-69) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut.

a. Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang dipilih/digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa agar siswa dapat menerima, menguasai, dan mengembangkan bahannya. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien dan efektif.

b. Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

c. Relasi guru dengan siswa

Relasi guru dengan siswa yang baik akan membuat siswa menyukai gurunya, menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya.

d. Relasi siswa dengan siswa

Jika di dalam kelas terdapat kelompok yang saling bersaing tidak sehat, maka hal ini akan mengganggu belajar siswa. Menciptakan relasi yang baik antar siswa perlu dilakukan agar dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

e. Disiplin sekolah

Kedisiplinan harus diterapkan di dalam belajar baik di sekolah, di rumah, dan di perpustakaan agar siswa belajar lebih maju.

f. Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula

oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

g. Waktu sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajarmengajar di sekolah. memilih waktu sekolah yang tepat akan memberikan pengaruh positif terhadap belajar.

h. Metode belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah, misalnya belajarnya tidak teratur hanya ketikan besok akan tes. Guru perlu memberikan pembinaan agar siswa belajar secara teratur dan cukup sehingga akan meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan paparan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar di atas, banyak sekali faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut yang menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian.

5. Instrumen Pengukuran Hasil belajar

Hasil belajar diukur untuk mengungkapkan keberhasilan seseorang untuk belajar. Kegiatan mengukur hasil belajar memerlukan alat ukur, baik berupa tes maupun non tes. Menurut Muhibbin Syah (2013: 140) “tes hasil belajar (TPB) adalah alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajarmengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran”. Dari pendapat di atas hasil belajar yang diukur mengerucut kepada ranah kognitif saja, sedangkan untuk mengukur hasil belajar ranah afektif dan psikomotor dapat digunakan instrumen non tes berupa lembar observasi.

Berikut ini adalah jenis alat pengukur hasil belajar.

a. Instrumen tes

Pada instrumen tes ini terdapat dua tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, yaitu:

1. Pre-test

Kegiatan ini dilakukan guru pada saat akan memulaipenyajian materi baru. Tujuannya adalah untukmengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahayang akan disajikan (Muhibbin Syah, 2013: 142)

2. Post-test

Post-test adalah kebalikan dari Pre-test, yaitu kegiatanevaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajianmateri.Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaansiswa atas materi yang telah diajarkan (Muhibbin Syah, 2013:142).

Pada saat melakukan pre-test maupun post-test terdapat bentuk-bentuk tes yang dapat digunakan. Berikut merupakan bentuk-bentuk tes yang dapat digunakan dalam melakukan pre-test maupun post-test (Suharsimi Arikunto:2013, 177-193)

a) Tes Subjektif

Tes subjektif pada umumnya berbentuk tek esai(uraian).Tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajaryang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraia kata-kata.Ciri-ciri pertanyaannya didahului dengankata-kata seperti uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana,bandingkan, simpulkan, dan sebagainya.Soal-soal esaimenuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir,menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertianyang telah dimiliki.

Dengan singkat dapat dikatakan bahwa soal esaimenuntut siswa untuk dapat mengingat dan mengenalkembali, dan terutama harus mempunyai daya kreatifityang tinggi.Soal esai ini mempunyai kelebihan dankelemahan.Kelebihan yang dimiliki oleh soal esai adalahsebagai berikut.

- 1) Mudah ditetapkan dan disusun
- 2) Tidak memberi banyak kesempatan berspekulasi atauuntung-untungan.

- 3) Mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapatserta menyusun dalam bentuk kalimat yang bagus.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakanmaksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri.
- 5) Dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami sesuatumasalah yang ditekankan.

Kelemahan dari soal esai (uraian) adalah sebagaiberikut.

- 1) Kadar validitas dan realibilitas rendah karena sukardiketahui segi-segi mana dari pengetahuan siswa yangbetul-betul telah dikuasai.
- 2) Kurang representatif dalam hal mewakili seluruh scapebahan pelajaran yang akan dites karena soalnya hanyabeberapa saja (terbatas)
- 3) Cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsurunsur subjektif
- 4) Pemeriksaannya sulit sebab membutuhkan pertimbanganindividual lebih banyak dari penilai.
- 5) Waktu untuk koreksinya lama dan tidak dapatdiwakilkan kepada orang lain.

Berikut adalah petunjuk penyusunan soal esai untukmempermudah dalam pembuatan soal esai.

- 1) Hendaknya soal-soal tes dapat meliputi ide-ide pokokdari bahan yang ditekankan, dan kalau mungkin disusunsoal yang sifatnya komprehensif.
- 2) Hendaknya soal tidak mengambil kalimat-kalimat yangdisalin langsung dari buku atau catatan.
- 3) Pada waktu menyusun, soal-soal itu sudah dilengkapidengan kunci jawaban serta pedoman penilaiannya.

- 4) Hendaknya diusahakan agar pertanyaannya bervariasi antara “Jelaskan”, “Mengapa”, “Bagaimana”, “Seberapajauh”, agar dapat diketahui lebih jauh penguasaan siswa terhadap bahan.
 - 5) Hendaknya rumusan soal dibuat sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh terduga.
 - 6) Hendaknya ditegaskan model jawaban apa yang dikehendaki oleh penyusun tes. Untuk itu pertanyaan tidak boleh terlalu umum, tetapi harus spesifik.
- b) Tes Objektif

Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes berbentuk esai. Berikut adalah kelebihan yang ada di dalam soal berbentuk objektif.

- 1) Mengandung lebih banyak segi-segi positif, misalnya lebih representatif mewakili isi dan luas bahan, lebih objektif, dapat dihindari campur tangannya unsur-unsur subjektif baik dari segi siswa maupun segi guru yang memeriksa.
- 2) Lebih mudah dan cepat cara memeriksanya karena dapat menggunakan kunci tes bahkan alat-alat hasil kemajuan teknologi.
- 3) Pemeriksaannya dapat diserahkan orang lain.
- 4) Dalam pemeriksaan, tidak ada unsur subjektif yang memengaruhi.

Berikut adalah kelemahan-kelemahan yang terdapat pada soal objektif.

- 1) Persiapan untuk penyusunan jauh lebih sulit dari pada soal tes esai karena soalnya banyak dan harus teliti untuk menghindari kelemahan-kelemahan yang lain.

- 2) Soal-soalnya cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenal kembali saja, dan sukar untuk mengukur proses mental yang tinggi.
- 3) Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
- 4) “kerja sama” antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih terbuka.

Dari kelemahan-kelemahan tes objektif di atas, berikut adalah cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut.

- 1) Kesulitan menyusun tes objektif dapat diatasi dengan jalan banyak berlatih terus-menerus sehingga betul-betul mahir.
- 2) Menggunakan tabel spesifikasi untuk mengatasi kelemahan nomor satu dan dua.
- 3) Menggunakan norma (standar) penilaian yang memperhitungkan faktor tebakan (guessing) yang bersifat spekulatif itu.

Berikut ini adalah macam-macam tes objektif yang dapat digunakan dalam penelitian ini.

1. Tes Benar-Salah

Soal-soal dari tes ini berupa pernyataan-pernyataan (statement). Pernyataan tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Orang yang ditanya bertugas untuk menandai masing-masing pernyataan itu dengan melingkari huruf B jika pernyataan itu benar menurut pendapatnya dan melingkari huruf S jika pernyataan itu salah. Bentuk tes ini mempunyai dua macam variasi, yaitu dengan pembetulan (*with correction*) yaitu siswa diminta membetulkan bila ia memilih jawaban yang salah, serta tanpa pembetulan (*without correction*), yaitu siswa hanya diminta melingkari huruf B atau S tanpa memberikan jawaban betul. Berikut ini adalah kelebihan dari tes benar-salah.

- a. Dapat mencakup bahan yang luas dan tidak banyak memakan tempat karena biasanya pertanyaan-pertanyaannya singkat saja.
- b. Mudah menyusunnya.
- c. Dapat digunakan berkali-kali
- d. Petunjuk cara mengerjakannya mudah dimengerti.

Berikut adalah kelemahan-kelemahan dari tes benar-salah.

- a. Sering membingungkan.
- b. Mudah ditebak/diduga
- c. Banyak masalah yang tidak dapat dinyatakan hanya dengan dua kemungkinan benar atau salah.
- d. Hanya dapat mengungkap daya ingatan dan pengenalan kembali.

Berikut ini adalah petunjuk penyusunan tes benar-salah.

- a. Tulislah huruf B-S pada permulaan masing-masing item dengan maksud untuk mempermudah mengerjakan dan menilai (scoring).
- b. Usahakan agar jumlah butir soal yang harus dijawab B sama dengan butir soal yang harus dijawab S. Dalam hal ini hendaknya pola jawaban tidak bersifat teratur misalnya: B-S-B-S-B-S atau SS-BB-SS-BBSS.
- c. Hindari item yang masih bisa diperdebatkan.
- d. Hindarilah pertanyaan-pertanyaan yang persis dengan buku.
- e. Hindarilah kata-kata yang menunjukkan kecenderungan memberi saran seperti yang dikehendaki oleh item yang bersangkutan.

Berikut ini adalah cara mengolah skor tes benarsalah.

a) Dengan denda

$$S = R - W$$

Keterangan :

S = Skor yang diperoleh

R = Right (jawaban yang benar)

W = Wrong (jawaban yang salah)

b) Tanpa denda

$$S = R$$

Keterangan :

S = Skor yang diperoleh

R = Right (jawaban yang benar)

2. Tes Pilihan Ganda

Multiple Choice Test terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Atau Multiple Choice Test terdiri atas bagian keterangan (stem) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternative (option). Kemungkinan jawaban (option) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (distractor).

Berikut ini adalah bentuk-bentuk soal tes pilihan ganda yang sering digunakan dalam ujian akhir nasional maupun tes masuk universitas.

- a. Pilihan ganda biasa
- b. Hubungan antar hal (pernyataan-sebab-pertanyaan)
- c. Kasus (dapat muncul dalam berbagai bentuk)
- d. Diagram, gambar, tabel, dan sebagainya
- e. Asosiasi

Tes pilihan ganda ini pada dasarnya adalah bentuk jamak dari soal bentuk benar-salah, oleh karena itu untuk penyusunannya tidak jauh beda dengan penyusunan dari tes benar-salah. Yang harus dipersiapkan adalah jawaban pengecoh yang dapat mengecoh siswa. Untuk mempermudah dalam mengoreksi sekaligus untuk mempermudah pengisian dan pengumpulan jawaban, dianjurkan untuk membuat lembar jawaban sehingga dapat lebih efisien. Untuk cara memilih jawaban dapat dilakukan dengan cara mencoret jawaban yang tidak benar, memberi garis bawah pada jawaban yang benar, melingkari atau memberi tanda kurung pada huruf di depan jawaban yang benar, membubuhkan tanda silang (x) atau tambah (+) di dalam lembar jawaban, serta menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan.

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tes pilihan ganda.

- a. Instruksi pengerjaannya harus jelas, dan bila dipandang perlu baik disertai contoh mengerjakannya.
- b. Dalam multiple choice test hanya ada "satu" jawaban yang benar. Jadi tidak mengenal tingkat-tingkatan benar, misal benar nomor satu, benar nomor dua, dan sebagainya.
- c. Kalimat pokoknya hendaknya mencakup dan sesuai dengan rangkaian mana pun yang dapat dipilih.
- d. Kalimat pada tiap butir soal hendaknya sesingkat mungkin.
- e. Usahakan menghindari penggunaan bentuk negatif dalam kalimat pokoknya.
- f. Kalimat pokok dalam setiap butir soal, hendaknya tidak tergantung pada butir-butir soal lain.
- g. Gunakan kata-kata: "manakah jawaban paling baik", "pilihlah satu yang pasti lebih baik dari yang lain", bila mana terdapat lebih dari satu jawaban yang benar.

- h. Jangan membuang bagian pertama dari suatu kalimat.
- i. Dilihat dari segi bahasanya, butir-butir soal janganterlalu sukar.
- j. Tiap butir soal hendaknya hanya mengandung satuide. Meskipun ide tersebut dapat kompleks.
- k. Bila dapat disusun urutan logis antar pilihan-pilihan,urutkanlah.
- l. Susunlah agar jawaban manapun mempunyaikesesuaian tata bahasa dengan kalimat pokoknya.
- m. Alternatif yang disajikan hendaknya agak seragamdalam panjangnya, sifat uraiannya maupun tarafteknis.
- n. Alternatif-alternatif yang disajikan hendaknya agakbersifat homogen mengenai isinya dan bentuknya.
- o. Buatlah jumlah alternatif pilihan ganda sebanyak empat. Bilamana terdapat kesukaran, buatlah pilihanpilihan tambahan untuk mencapai jumlah empattersebut. Pilihan-pilihan tambahan hendaknya janganterlalu mudah karena bentuknya atau isi.
- p. Hindarkan pengulangan suara atau pengulangan katapada kalimat pokok di alternatif-alternatifnya, karenasiswa cenderung memilih alternatif yang mengandung pengulangan tersebut. Hal ini disebabkan karen dapat diduga itulah jawaban yang benar.
- q. Hindarkan menggunakan sususnan kalimat dalambuku pelajaran, karena akan terungkap mungkin bukan pengertiannya melainkan hafalannya.
- r. Alternatif-alternatif hendaknya jangan tumpang-siuh,jangan inklusif, dan jangan sinonim.
- s. Jangan gunakan kata-kata indikator seperti selalu,kadang-kadang, pada umumnya.

Berikut ini adalah cara mengolah skor dalam soaltes pilihan ganda.

a. Dengan Denda

$$\text{Rumus: } S = R$$

Keterangan:

S = skor yang diperoleh (Raw Score)

R = jawaban yang betul

W = jawaban yang salah

O = banyaknya option

1 = bilangan tetap

b. Tanpa Denda

$$\text{Rumus: } S = R$$

S = skor yang diperoleh (Raw Score)

R = jawaban yang betul

3. Menjodohkan (Matching Test)

Matching Test dapat diganti dengan istilah mempertandingkan, mencocokkan, memasangkan, atau menjodohkan. Matching test terdiri atas satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban. Masing-masing pertanyaan mempunyai jawaban yang tercantum dalam seri jawaban. Tugas siswa adalah mencari dan menempatkan jawaban-jawaban sehingga sesuai atau cocok dengan pertanyaannya.

Berikut ini adalah petunjuk penyusunan dari tes menjodohkan atau matching test.

- a. Seri pertanyaan-pertanyaan dalam matching test hendaknya tidak lebih dari sepuluh soal (item). Sebab pertanyaan-pertanyaan yang banyak itu akan membingungkan murid. Juga kemungkinan akan mengurangi homogenitas antara item-item itu. Jika itemnya cukup banyak, lebih baik dijadikan dua seri.

- b. Jumlah jawaban yang harus dipilih, harus lebih banyak dari pada jumlah soalnya (lebih kurang satu setengahkali). Dengan demikian murid dihadapkan kepadabanyak pilihan, yang semuanya mempunyaikemungkinan benarnya, sehingga murid terpaksa lebihmempergunakan pikirannya.
 - c. Antara item-item yang tergabung dalam satu serimatching test harus merupakan pengertian-pengertianyang benar-benar homogen.Untuk mengolah skor akhir hasil dari pekerjaansiswa dapat dihitung dari jawaban yang benar saja.
4. Tes Isian (Completion Test)

Completion test biasa disebut dengan istilah tes isian,tes menyempurnakan, atau tes melengkapi. Completion testterdiri atas kalimat-kalimat yang ada bagian-bagiannya yang dihilangkan. Bagian yang dihilangkan atau yang harus diisioleh siswa ini adalah pengertian yang guru minta dari murid.Ada juga completion test yang tidak berbentuk kalimatkalimat pendek, akan tetapi merupakan kalimat-kalimatberangkai dan memuat banyak isian.Berikut ini adalah petunjuk penyusunan daricompletion test.

- a) Perlu selalu diingat bahwa kita tidak dapatmerencanakan lebih dari satu jawaban yang kelihatanlogis.
 - b) Jangan mengutip kalimat/pernyataan yang tertera padabuku catatan.
 - c) Diusahakan semua tempat kosong hendaknya samapanjang.
 - d) Diusahakan hendaknya setiap pernyataan janganmempunyai lebih dari satu tempat kosong.Jangan dimulai dari tempat kosong.
- b. Instrumen Nontes

1. Observes

Nana Sudjana (2012: 84) mendefinisikan observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu maupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi apapun. Observasi

dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada saat mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar.

6. Indikator Hasil belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf, yaitu:

1) Hasil belajar Kognitif

Tabel 2.1 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif KKM 55 atau 60

No	Simbol Angka	Predikat
1	80-100	Sangat Baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	50-59	Kurang
5	0-49	Gagal

Sumber : Muhibbin Syah (2013: 151)

Muhibbin Syah menjelaskan, pada prinsipnya jika seorang siswa dapat menyelesaikan separuh dari tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrumen evaluasi dengan benar, maka ia dianggap telah memenuhi keberhasilan belajar. Angka terendah yang menyatakan kelulusan/keberhasilan belajar untuk skala 0-100 adalah 55 atau 60. Namun guru perlu mempertimbangkan penetapan batas minimum keberhasilan yang lebih tinggi untuk pelajaran-pelajaran inti. Siswa dikatakan memenuhi KKM apabila siswa masuk dalam kategori baik dan sangat baik sehingga batas nilai untuk kriteria baik adalah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Salah satu pelajaran inti di SMA Negeri 6 Yogyakarta jurusan IPS adalah akuntansi. Penetapan KKM adalah 75 untuk mata pelajaran akuntansi sehingga perlu diadakannya modifikasi untuk indikator keberhasilan belajar ranah kognitif. Modifikasi yang dilakukan oleh peneliti ini dilakukan guna memudahkan peneliti untuk

mengkategorikan hasil belajar kognitif siswa. Berikut ini adalah indikator keberhasilan yang telah dimodifikasi:

Tabel 2.2. Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif KKM 75

No	Simbol Angka	Predikat
1	85-100	Sangat Baik
2	75-84	Baik
3	65-74	Cukup
4	55-64	Kurang
5	0-54	Gagal

Sumber: Muhibbin Syah (2013: 131) dengan modifikasi

Nilai konversi untuk KKM sebesar 75 dibuat berdasarkan penilaian hasil belajar dari Muhibbin Syah (2013:131) dengan predikat sangat baik minimal mendapatkan nilai 85 dan baik minimal mendapatkan nilai minimal sesuai dengan KKM yaitu 75. Hal ini dilakukan peneliti untuk mempermudah menentukan predikat penilaian hasil belajar kognitif siswa.

2) Hasil belajar Afektif

Penelitian ini menggunakan skala likert maka skor tertinggi untuk tiap butir adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Menurut pedoman pengembangan instrumen dan penilaian yang dibuat oleh Direktorat Pembinaan SMA, kriteria atau rubrik adalah pedoman penilaian kinerja atau hasil kerja peserta didik yang terdiri atas skor dan kriteria yang harus dipenuhi untuk mencapai skor tersebut. Gradasi skor tergantung pada jenis skala penilaian yang digunakan dan hakikat kerjanya yang dinilai. Berikut kategori penilaian hasil belajar ranah afektif yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2.3. Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif

Skor Peserta didik	Kriteria	Kategori Nilai
$16,25 \leq X \leq 20,00$	A	Sangat Baik
$12,50 \leq X < 16,25$	B	Baik
$8,75 \leq X < 12,50$	C	Tidak Baik
$5,00 \leq X < 8,75$	D	Sangat Tidak Baik

Sumber: Depdiknas (2004:23) dengan Modifikasi

Keterangan :

X = nilai yang diperoleh siswa

Nilai konversi di atas dibuat berdasarkan skala likert yang skor tertinggi setia butir adalah 4. Kategori nilai sangat tidak baik adalah nilai terendah dengan skor paling sedikit adalah 5 untuk semua butir penilaian, sedangkan untuk kategori sangat baik adalah kategori tertinggi dengan skor maksimal 20 atau sempurna.

Indikator keberhasilan hasil belajar afektif apabila sekurang kurangnya 75% dari jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas mendapatkan skor kategori sangat baik dan baik.

3) Hasil belajar Psikomotor

Penelitian ini menggunakan skala likert maka skor tertinggi untuk tiap butir adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Menurut pedoman pengembangan instrumen dan penilaian yang dibuat oleh

Direktorat Pembinaan SMA, kriteria atau rubrik adalah pedoman penilaian kinerja atau hasil kerja peserta didik yang terdiri atas skordan kriteria yang harus dipenuhi untuk mencapai skor tersebut. Gradasi skor tergantung pada jenis skala penilaian yang digunakan dan hakikat kerjanya yang dinilai. Berikut kategori penilaian hasil belajar ranah psikomotor yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2.4. Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Skor Peserta didik	Kriteria	Kategori Nilai
$16,25 \leq X \leq 20,00$	A	Sangat Baik
$12,50 \leq X < 16,25$	B	Baik
$8,75 \leq X < 12,50$	C	Tidak Baik
$5,00 \leq X < 8,75$	D	Sangat Tidak Baik

Sumber: Depdiknas (2004:23) dengan Modifikasi

Keterangan :

X = nilai yang diperoleh siswa

Nilai konversi di atas dibuat berdasarkan skala likert yang skor tertinggi setia butir adalah 4. Kategori nilai sangat tidak baik adalah nilai terendah dengan skor paling sedikit adalah 5 untuk semua butir

penilaian, sedangkan untuk kategori sangat baik adalah kategori tertinggi dengan skor maksimal 20 atau sempurna. Indikator keberhasilan hasil belajar psikomotor apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas mendapatkan skor kategori sangat baik dan baik.

B. Model *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Metode *Problem Based Learning*

Problem Based Learning yang selanjutnya disebut PBL, adalah salah satu model pembelajaran yang berpuat pada peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus dari bangku sekolah.

Model *Problem Based Learning* adalah “cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawaban oleh siswa”.

Berdasarkan pendapat Arends, pada esensinya pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah :

“Model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.”

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan. Boud dan Falletti (1997) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson (1994) mengemukakan bahwa kurikulum PBM membantu untuk meningkatkan

perkembangan ketrampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam *Problem Based Learning* (PBL) siswa diharapkan dapat menggunakan aktivitas mentalnya sehingga siswa dapat aktif saat proses pembelajaran berlangsung, dan diharapkan dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui PBL, seorang siswa akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah yang selanjutnya dapat ia terapkan pada saat ini menghadapi masalah yang sesungguhnya di masyarakat.

Berdasarkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, maka diperlukan strategi yang tepat. Strategi yang digunakan yaitu pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Menurut Rusman (2011, p.6), karakteristik dari PBL adalah pembelajaran kontekstual dengan menekankan permasalahan sebagai starting point, permasalahan yang ada di dunia nyata tidak terstruktur, siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk mencari solusi permasalahan. Sehingga, dipercaya mampu meningkatkan keaktifan dan mengembangkan analitik siswa. Sejalan dengan Vardi & Ciccarelli (2008, p.6), menyatakan: "PBL, effective strategies can be successfully employed to overcome commonly reported problems related to work load, and inadequate student preparation and participation in class activite".

2. Hakikat Model Pembelajaran Masalah

Model pembelajaran telah banyak digunakan oleh guru Guru sekolah dasar, guru sekolah menengah pertama dan guru sekolah menengah atas. Model pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Karena model pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk memecahkan masalah nyata yang disuguhkan guru saat pembelajaran dengan mengemukakan solusi atau jalan keluar yang nyata pula.

Menurut Wena (2011:91), mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan pada dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan permasalahan. Artinya, model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan kepada siswa agar pembelajaran akan lebih menantang.

Tan (Rusman, 2011: 232) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Dalam hal ini, model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mempunyai sebuah tantangan terhadap hal-hal yang baru. Dengan itu, siswa akan mendapatkan ilmu yang baru dalam model pembelajaran berbasis masalah tersebut.

Menurut Suprijono (2013: 68) mengatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah proses belajar penemuan meliputi proses transformasi, dan evaluasi. Dalam informasi, hal ini, model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan sebuah informasi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran tersebut.

Adapun menurut Komalasari (2013: 58-59) bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah strategi pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk mengetahui pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini, model pembelajaran berbasis masalah mempunyai masalah dalam situasi siswa lebih belajar aktif dan kritis sehingga siswa akan memperoleh sesuatu pengetahuan yang baru.

Kemudian menurut Arends (Trianto, 2011: 92) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang

otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri. Model ini, model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah yang nyata dengan tujuan untuk menyusun ilmu mereka sendiri.

Dengan demikian yang dimaksud pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menjadikan masalah sebagai bahan pembelajarannya yang nyata dengan bertujuan untuk menyusun ilmu mereka sendiri.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Setiap model pasti mempunyai karakteristik yang menjadi kekhasan tersendiri. Menurut Amir (2013: 22) mengemukakan bahwa terdapat tujuh ciri-ciri model pembelajaran berbasis masalah di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- 2) Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (ill-structured).
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (multiple perspective). Solusinya menuntut pembelajar menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa bab perkuliahan (SAP) atau lintas ilmu ke bidang lain.
- 4) Masalah membuat pembelajar tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri (self directed learning).
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta pengujian pengetahuan ini menjadi kunci penting.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif dan kooperatif pembelajar bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (peer teaching), dan melakukan presentasi.

Dalam karakteristik di atas, menjelaskan beberapa hal tentang karakteristik berupa deskripsi, tidak ada kejelasan dari karakteristik tersebut. Sehingga karakteristik tersebut tidak runtut untuk dipahami.

Sementara itu, menurut Wena (2011: 91) bahwa model pembelajaran berbasis masalah mempunyai karakteristik adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah
- 2) Permasalahan yang diberikan hanya berhubungan dengan dunia nyata siswa
- 3) Mengorganisasikan pembelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu.
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
- 5) Menggunakan kelompok kecil.
- 6) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya dalam bentuk produk atau kinerja.

Dalam uraian di atas, karakteristik model pembelajaran berbasis masalah runtut dan jelas. Segi siswa belajar dimulai dengan suatu masalah merupakan hal paling utama siswa untuk menemukan masalah dan pada tahap akhir proses pembelajaran akan dilakukan dengan cara mendemonstrasikan hasil produk yang sudah ditemukan. Sehingga karakteristik tersebut dapat mudah dipahami dengan tepat.

Kemudian Hamdayama (2014: 209) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah mempunyai tiga karakteristik, adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif.

Dalam karakteristik di atas, berbeda dengan pendapat para ahli yang lain. Karena karakteristik ini merupakan suatu karakteristik yang secara garis besar saja, tidak dijelaskan secara runtut ataupun dengan bahasa yang dinamis.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi karakteristik khas dari model pembelajaran berbasis masalah ini adalah (1) menjadikan masalah nyata sebagai sumber belajar. (2) Pembelajaran yang menggunakan model ini dimulai dengan melemparkan suatu masalah yang nyata kepada siswa dan menuntut siswa untuk memecahkan masalah tersebut. (3) Menggunakan kelompok ataupun individu sehingga pembelajaran lebih aktif dan kreatif.

Fogarty (1997, p.48) dan Tan (2004, p.48), menjelaskan karakteristik dari problem-based learning meliputi: (1) meet the problem;, (2) define the problem; (3) gather the fact; (4) generate questions; (5) make hypotheses; (6) rephrase the problem; (7) generate alternative solutions; dan (8) present the solutions, preferably with justifications. Karakteristik tersebut menunjukkan penemuan masalah sampai ditemukan solusi dari permasalahan tersebut.

4. Peran *Problem Based Learning*

Arends (2008, p.57) bahwa “*Problembased learning* mendukung pemikiran tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah”. Keterlaksanaan pemikiran tingkat tinggi tidak lepas dari peran seorang guru. Peran guru dalam pelaksanaan *problem based learning* adalah mempresentasikan ide-ide atau mendemonstrasikan berbagai keterampilan dengan cara menyodorkan berbagai masalah autentik, memfasilitasi penyelidikan siswa, dan mendukung pembelajaran siswa. sehingga, peran guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa tidak mampu terlepas dari bantuan guru. Adapun peran guru dalam menerapkan *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Nurtanto & Sofyan, 2015).

Peran *problem based learning* dalam aspek kognitif, diungkapkan Masek & Yamin (2011, p.57), bahwa “In theory, the PBL method is believed to create an environment that conductive for deep content learning, which in believed to affect students ability to apply knowledge”. Sejalan dengan Tan (2009, P.58) bahwa *problem based learning* berkontribusi terhadap aspek kognitif.

Peran *problem based learning* dalam aspek psikomotor, diungkapkan Savery & Dufy (2001, p.59) menjelaskan hubungan antara teori dan praktik dalam lingkungan *problem based learning* siswa terlihat aktif bekerja sesuai dengan tugas dan kegiatan otentik. Fokusnya mengkonstruksi pengetahuan dan mengaplikasikannya dalam keterampilan.

Peran *problem based learning* dalam aspek afektif, diungkapkan Hande, Muhammed, & Kommatil (2014, p.62), “*Problem-based learning* in small groups provided students with a favourable, safe environment for developing the necessary skills and attitudes”. Sehingga, pendidikan perlu ditelaah lebih lanjut pentingnya keberadaan kemampuan sikap untuk menjadi individu yang pintar, bener, dan pener.

5. Kelebihan model Pembelajaran Berbasis Masalah

Warsono dan Hariyanto mengemukakan bahwa kelebihan dari penerapan model *Problem based learning* ini antara lain:

- a) Siswa akan terbiasa menghadapi masalah(problem posing) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Real Word).
- b) Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan temanteman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya.
- c) Semakin mengakrabkan guru dengan siswa melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis.
- d) Karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan siswa melalui eksperimen, hal ini juga akan membiasakan siswa dalam melakukan suatu percobaan atau eksperimen dalam pembelajaran.

Sementara itu kekurangan dari penerapan model *problem based learning* antara lain :

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
- 2) Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang.
- 3) Aktivitas siswa yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru.

Menurut Sanjaya (2009: 218) bahwa terdapat beberapa kelebihan dari model pembelajaran berbasis masalah di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Dapat meningkatkan aktivasi pembelajaran siswa.

- 4) Dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah. dalam kehidupan nyata.
- 5) Dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pelajaran yang mereka lakukan. Di samping itu, pemecahan masalah juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 6) Dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti siswa Bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- 7) Dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- 8) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 9) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 10) Dapat mengembangkan minat siswa untuk terus- menerus belajar sekali pun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Dalam hal ini, kelebihan yang diuraikan diatas merupakan lebih lengkap daripada para pendapat ahli yang lain dari hal memahami isi pelajaran hingga dapat mengembangkan mengembangkan minat siswa untuk terus-menerus belajar sekali pun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Adapun Abbudin (2011: 250) mengemukakan kelebihan model pembelajaran berbasis masalah, adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevandengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- 2) Dapat menghadapi membiasakan para siswa dan memecahkan masalah secaraterampil, yang selanjutnya dapat mereka gunakan pada saat menghadapi masalah yang sesungguhnya di masyarakat kelak.
- 3) Dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses pembelajarannya, banyak melakukan para siswa proses mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

Dalam uraian kelebihan di atas, perbedaan yang dipaparkan oleh pendapat ahli ini yaitu segi kehidupan, sikap dan mental. Artinya, kehidupan, sikap, dan mental merupakan tolak ukur siswa lebih terampil,

berpikir secara kreatif dan menyeluruh sehingga kelak di dunia kerja akan memperoleh hasilnya.

Kemudian Amir (2013: 70) mengatakan kelebihan model pembelajaran berbasis masalah, adalah sebagai berikut.

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana menstansfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan caraberpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- 7) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- 8) Pemecahan masalah kemampuan siswa dapat mengembangkan untuk berpikir kritis mengembangkan kemampuan dan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 9) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa yang mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 10) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Model pembelajaran berbasis masalah digunakan dalam pengajaran yang bersifat deklaratif berupa konsep- konsep. Artinya, model pembelajaran berbasis masalah akan membantu pemahaman siswa terhadap sebuah konsep-konsep yang terkandung dalam sebuah teks dengan memahami suatu masalah. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kemampuan pemahaman, konsentrasi, dan daya ingat siswa. Dalam hal ini, meningkatkan kemampuan pemahaman yaitu siswa

akan menjadi lebih mudah dalam memahami sebuah teks dengan memfokuskan diri dan berkonsentrasi secara sungguh-sungguh. Sehingga siswa memperoleh informasi baru dan menghubungkannya dengan informasi yang dapat telah diketahui sebelumnya serta mengingat informasi tersebut dalam jangka panjang.

Berdasarkan uraian komentar di atas, penulis kelebihan dari model pembelajaran menyimpulkan kelebihan berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah dapat memusatkan pemahaman siswa terhadap suatu teks.
- 2) Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa dalam memahami, mengingat, berkonsentrasi, membandingkan, dan menghubungkan informasi.
- 4) Memudahkan penambahan informasi baru.
- 5) Model pembelajaran berbasis masalah dapat menghubungkan informasi yang telah diketahui sebelumnya terhadap informasi baru.

6. Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Di samping kelebihan, model ini juga mempunyai kelemahan, menurut Amir (2013: 72) di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan pembelajaran melalui model ini memerlukan banyak waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Dalam hal ini, kelemahan model ini merupakan inti dari permasalahan siswa yaitu siswa tidak memiliki minat atau mempunyai kepercayaan diri. Kepercayaan diri muncul karena siswa tidak mudah untuk memecahkan masalah maka siswa akan memiliki rasa ingin mempelajarinya lagi.

Adapun menurut Abbudin (2011: 60) mengemukakan kelemahan model pembelajaran berbasis masalah, adalah sebagai berikut:

- 1) Sering memerlukan waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan penggunaan konvensional metode konvensional.
- 2) Sering mengalami kesulitan dalam perubahan kebiasaan belajar dari yang yang semula belajar mendengar, mencatat dan menghafal informasi yang disampaikan guru, menjadi belajar dengan cara mencari data, menganalisis, menyusun hipotesis, dan memecahkannya sendiri.
- 3) Sering terjadi kesulitan dalam menemukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan tingkat kemampuan berpikir pada para siswa.

Dalam pengajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa untuk aktif, memiliki banyak pengalaman dan informasi, dan kemampuan pemahaman yang baik. Namun, tidak semua siswa memiliki hal tersebut. Dalam hal ini, tidak semua siswa aktif dan memiliki pengalaman. Artinya, kegiatan menulis teks eksposisi memerlukan pengetahuan dan pengalaman sebagai gambaran awal. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kemampuan menulis yang baik. Artinya, dalam menulis teks eksposisi siswa diharuskan bersungguh-sungguh dan berkonsentrasi.

Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa untuk meminimalkan kelemahan model pembelajaran berbasis masalah perlu adanya solusi. Adapun untuk meminimalkan kelemahan yang terjadi dalam implementasi model pembelajaran berbasis masalah ini, penulis akan melakukan upaya sebagai berikut:

- 1) Merencanakan persiapan yang matang dengan mempersiapkan pembelajaran yang efektif sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah yang mudah dipahami siswa dan alokasi waktu yang ditentukan.
- 2) Memberikan motivasi agar siswa memiliki keinginan dan kesungguh-sungguhan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman sebuah teks eksposisi dengan menggunakan pengembangan model pembelajaran berbasis masalah.

3) Melibatkan siswa untuk menaati aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

7. Tahapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Di samping memiliki karakteristik seperti disebutkan di atas, model pembelajaran berbasis masalah juga harus dilakukan dengan tahapan-tahapan tertentu. Menurut Wena (2011: 92) mengatakan bahwa ada delapan tahapan dalam model pembelajaran berbasis masalah. Kedelapan tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menemukan masalah
2. Mendefinisikan masalah
3. Mengumpulkan fakta
4. Menyusun hipotesis
5. Melakukan penyelidikan
6. Menyempurnakan permasalahan yang telah di definisikan
7. Menyimpulkan alternatif pemecahan kolaboratif secara kolaboratif
8. Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Dalam tahapan model pembelajaran berbasis masalah di atas, bahwa tahapan tersebut sudah sistematis, karena tahapan pembelajaran berbasis masalah sudah runtut dari segi menemukan masalah hingga melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Menurut Handayama (2014: 212) ada beberapa tahapan model pembelajaran berbasis masalah, adalah sebagai berikut:

1. Orientasi siswa kepada masalah
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Dalam tahapan model pembelajaran berbasis masalah di atas, bahwa tahapan tersebut lebih praktis dibandingkan model pembelajaran berbasis masalah yang sebelumnya. Karena tahapan ini, mempunyai perbedaan dari segi proses pembelajaran, proses pembelajaran kelompok dan individu. Sedangkan yang sebelumnya tidak dimunculkan proses pembelajaran kelompok.

Sedangkan Huda (2013: 271) menyatakan bahwa sintak operasional pembelajaran berbasis masalah dapat mencakup antara lain sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama siswa disajikan suatu masalah
- 2) Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial pembelajaran berbasis masalah dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta-fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah masalah. Mereka mem-brainstorming gagasan-gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut dan mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.
- 3) Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru. Hal ini dapat mencakup perpustakaan, database, website, masyarakat dan observasi.
- 4) Siswa kembali pada tutorial problem based learning, lalu sharing informasi melalui peer teaching atau cooperative learning atas masalah tertentu.
- 5) Siswa menyajikan solusi atas masalah.
- 6) Siswa me-review apa yang mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini. Semua berpartisipasi dalam proses tersebut dan me-review berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atau kontribusinya terhadap proses tersebut.

Dalam tahapan pembelajaran berbasis masalah di atas, proses model pembelajaran berbasis masalah tidak adanya bimbingan oleh guru, karena cara menemukan masalah harus dilakukan dengan bimbingan guru terlebih dahulu agar proses menemukan masalah berjalan dengan lancar dan siswa memahami apa yang diamati atau ditemukannya.

Kemudian Amir (2013:24) mengatakan bahwa proses pembelajaran berbasis masalah akan dapat dijalankan bila peagajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan mulaidari masalah, formulir pelengkap, dan lain-lain, pemelajar pun harus sudah memahami prosesnya dan telah membentuk kelompok-kelompok kecil. Umumnya, setiap kelompok menjalankan proses yang sering dikenal dengan proses tujuh langkah, adalah sebagai berikut:

- 1) Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas Langkah pertama ini dapat dikatakan tahap yang membuat setiap peserta berangkat dari caramemandang yang sama atau istilah atau konsep yang ada dalam masalah.
- 2) Merumuskan masalah, Fenomena yang ada dalam masalah menuntut penjelasan hubungan- hubungan apa yang terjadi di

antara fenomena itu. Kadang-kadang ada hubungan yang masih belum nyata antara fenomenanya, atau ada sub masalah yang harus diperjelas dulu.

- 3) Menganalisis masalah, Anggota mengeluarkan pengetahuan terkait apa yang sudah dimiliki anggota tentang masalah. Terjadi diskusi yang membatasi informasi faktual (yang tercantum pada masalah) dan juga informasi yang ada dalam pikiran anggota. Brainstorming (curah gagasan) dilakukan dalam tahap ini. Anggota kelompok mendapatkan kesempatan melatih bagaimana menjelaskan, melihat alternatif atau hipotesis yang terkait dengan masalah.
- 4) Menata gagasan anda dan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam. Bagian yang sudah dianalisis dilihat keterkaitannya satu sama lain, dikekompakkan, mana yang saling menunjang, mana yang bertentangan dan sebagainya.
- 5) Memformulasikan tujuan pembelajaran Tujuan pembelajaran akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat. Inilah yang akan menjadi dasar gagasan yang akan dibuat laporan. Tujuan pembelajaran ini juga yang dibuat menjadi dasar penugasan-penugasan individu di setiap kelompok.
- 6) Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain (di luar diskusi kelompok). Kini saatnya mereka harus mencari informasi tambahan ini dan menentukan dimana hendak dicarinya. Mereka harus mengatur jadwal, menentukan sumber informasi.
- 7) Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan untuk dosen/kelas. Dari laporan-laporan individu/subkelompok, yang dipresentasikan di hadapan anggota kelompok lain, kelompok akan mendapatkan informasi baru Anggota yang mendengarkan harus kritis tentang laporan yang disajikan.

Dalam hal ini, tahapan model pembelajaran berbasis masalah menitikberatkan kepada masalah. Orientasi pada masalah, mengorganisasi masalah, lalu menghubungkan masalah menjadi informasi yang baru terhadap pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa secara individu maupun kelompok.

Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah secara spesifik memiliki 5 tahap proses yaitu orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

C. Pembelajaran Sejarah

Kata sejarah dalam Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu, yang diambil dari kata *Syajarah*. Kata *Syajarah* masuk ke dalam bahasa Melayu setelah akulturasi cukup panjang (asimilasi dalam kebudayaan) dengan kebudayaan Indonesia juga dengan kebudayaan Islam semenjak abad ke-13. Pada abad inilah, secara konvensional disepakati bahwa investigasi dan discovery berjalan dialektis, yang pada gilirannya melahirkan realitas bahasa yang sampai kini dijadikan bahasa *Lingua franca* oleh bangsa Indonesia (Abdillah, 2012:11).

Sjamsuddin (2007:5) menyatakan bahwa sejarah dikembangkan berdasarkan metodologi penelitian ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan dihadapan masyarakat ilmiah. Berdasarkan kenyataan seperti itu, maka sejarah dikategorikan sebagai bagian ilmu-ilmu sosial mengingat fokus kajiannya adalah manusia.

Pada dasarnya, pembelajaran sejarah mempunyai tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Dalam kaitan mengenai aspek kognitif yang diterima siswa dalam pembelajaran sejarah memiliki peran yang penting untuk membangun karakter, hal ini sejalan dengan yang dituliskan oleh Sardiman, (2012:210) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam membangun karakter bangsa. Pembelajaran sejarah, akan mengembangkan aktivitas peserta didik untuk melakukan telaah berbagai peristiwa, lalu untuk kemudian dipahami dan di internalisasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu sehingga melahirkan contoh untuk bersikap dan kemudian bertindak.

Dalam konteks yang lebih sederhana, pembelajaran sejarah sebagai bagian dari sistem kegiatan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS), merupakan kegiatan belajar yang menunjuk pada pengaturan dan pengorganisasian lingkungan belajar mengajar sehingga mendorong serta menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan diri. Kedua ranah tersebut harus selalu ada dalam pembelajaran sejarah. Hakikat

tujuan dalam pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa, baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pengembangan perilaku dalam bidang kognitif adalah pengembangan kemampuan pengetahuan siswa. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap peserta didik, pengembangan perilaku psikomotorik adalah pengembangan kemampuan motorik peserta didik (Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 5).

Dalam pembelajaran sejarah terdapat tujuan yang umum sehingga dapat bermakna bagi peserta didik, sebagaimana ditulis oleh Kamarga (dalam Hansiswani Kamarga dan Yani Kurmarni, 2012:70) bahwa tujuan pembelajaran sejarah idealnya adalah membantu peserta didik meraih kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami masa lalu dalam konteks masa kini
2. Membangkitkan minat terhadap masa lalu yang bermakna
3. Membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat dan bangsanya
4. Membantu memahami akar budaya dan interelasinya dengan berbagai aspek kehidupan nyata
5. Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang negara dan budaya bangsa lain di berbagai belahan dunia
6. Melatih berinkuiri dan memecahkan masalah
7. Memperkenalkan pola pikir ilmiah dari para ilmuwan sejarah
8. Mempersiapkan peserta didik untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi

Sumiati (2020: 81) mengatakan bahwa, Tujuan mata pelajaran sejarah dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Untuk mencapai tujuan tersebut tentulah harus bisa memetakan pembelajaran sejarah sesuai dengan kontekstualnya, sehingga sejalan dengan yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana ditulis oleh Johnson (2007:65), bahwa pembelajaran kontekstual dapat dimaknai sebagai sebuah strategi pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi

yang diajarkan dengan melibatkan para peserta didik dalam aktivitas penting dengan kehidupan nyata yang dihadapi oleh para peserta didik.

Hal ini sebagaimana disarankan oleh Supriatna (2007: 11) bahwa guru dalam pembelajaran sejarah dapat menggunakan struktur kronologis sambil memfokuskan pada topik tertentu secara mendalam serta sambil mengembangkan isu-isu kritis dan beragam perspektif sebagai pokok bahasan, baik yang berasal dari dokumen kurikulum serta buku teks maupun isu serta perspektif yang berasal dari siswa. Melalui pendekatan ini, pembelajaran sejarah bisa bersifat tematis, berorientasi pada masalah (*problem solving*), menempatkan *ordinary people* atau orang-orang biasa sebagai subjek dalam sejarah yang selama ini dalam sejarah konvensional tidak mendapat tempat. Isu-isu sosial yang lebih banyak berhubungan dengan masyarakat golongan bawah dapat terakomodasi dalam pembelajaran sejarah seperti ini.

Pembelajaran sejarah juga bertujuan agar para pelajar dapat mempelajari pemahaman dan sikap terhadap keragaman pengalaman hidup masyarakat pada masa lampau untuk menghadapi kehidupan pada masa kini dan masa mendatang. Sebagaimana ditulis oleh Kochhar (2008: 54-55) bahwa dengan pembelajaran sejarah dapat membantu melatih siswa menjadi warga negara yang terampil, cerdas dan berguna. Pembelajaran sejarah melatih kemampuan mental siswa seperti berpikir kritis, dan menyimpan ingatan dan imajinasi.

Dengan pembelajaran sejarah memperlancar dan mendalam pemahaman secara kritis, memberikan pandangan tentang cara kerja kekuatan sosial, ekonomi, politik, dan teknologi. Menurut Supriatna (2007: 8-14) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah kritis yang berorientasi pada masalah-masalah tertentu harus relevan dengan apa yang berlangsung pada kebijakan politik atau persoalan-persoalan kontemporer. Memasukan masalah-masalah sosial kontemporer siswa adalah sangat relevan dengan pandangan pedagogis kritis mengenai peran sekolah. Melalui pandangan tersebut, memasukan isu-isu sosial kontemporer. Dalam pembelajaran sejarah di sekolah menjadi krusial mengingat beberapa aspek seperti: 1) sekolah yang menjadi bagian dari masyarakat yang lebih luas dengan segala persoalannya, 2) sekolah dapat

mengembangkan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat 3) kolaborasi antara sekolah dengan masyarakat serta lembaga lain yang menjadi sarana dialog untuk memecahkan beragam masalah sosial yang dihadapi siswa, 4) keterbukaan sekolah untuk diakses dan mengakses lingkungan masyarakat dapat menjadi sarana demokrasi, sebagai ideologi baru yang kini sedang dialami oleh masyarakat Indonesia.

Mempertimbangkan begitu pentingnya pemahaman materi sejarah dan nilai yang terkandung didalamnya, oleh sebab itu, diperlukan aplikasi pembelajaran sejarah yang mengarah pada nilai. Hal ini mengingat pemahaman nilai sejarah secara kritis menempati posisi strategis dalam sebagai bahan pendidikan dalam rangka membentuk warga negara yang ideal. Sebagaimana ditulis oleh Supriatna (2008: 134-135) bahwa aplikasi pembelajaran nilai sejarah perlu pula menekankan pada masalah sosial yang aktual dan relevan yang berkembang dalam masyarakat di suatu daerah. Oleh sebab itu pembelajaran sejarah dalam prosesnya perlu mengaitkan nilai yang berkembang dalam masyarakat dengan masalah sosial yang terjadi pada masa lampau dan masa kini yang berkembang di daerah itu. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman secara kritis peristiwa, gagasan, fenomena kesejarahan sesuai dengan keterampilan berfikir kritis sejarah (*historical thinking*).

Pembelajaran kontekstual juga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam rangka memecahkan masalah sosial yang dihadapi masyarakat. Salah satu keterampilan sosial yang perlu dikembangkan adalah kepekaan sosial dalam membentuk empati peserta didik terhadap nilai yang berkembang dalam masyarakat sekitarnya. Dari sinilah dapat dinyatakan, bahwa lingkungan sosial merupakan sumber penting dalam pembelajaran nilai sejarah. Sumber sejarah merupakan hal yang sangat penting untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas baik sumber sejarah nasional maupun sejarah lokal. Pengalaman yang didapatkan siswa dalam belajar sejarah akan memperkuat ingatan terhadap sejarah bangsanya (Subakti, 2010: 20).

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka pembelajaran sejarah dapat dikatakan sebagai suatu proses kegiatan untuk mendorong dan merangsang tema belajar untuk mendapatkan pengetahuan sejarah dan menghayati nilai-nilai kemanusiaan dan kesejarahan, sehingga membawa perubahan tingkah laku dan menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai dalam ilmu sejarah. Kesadaran adalah suatu orientasi intelektual, suatu sikap jiwa untuk memahami keberadaan dirinya sebagai manusia, anggota masyarakat, sebagai makhluk sosial, termasuk sadar sebagai bangsa dan sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fakhri Hutauruk (2019) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Erlangga Pematangsiantar”. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Erlangga Pematangsiantar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai yang diperoleh siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata nilai keaktifan siswa mencapai 71, sedangkan hasil belajarnya mendapatkan nilai rata-rata 69. Pada siklus II, nilai rata-rata keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata keaktifannya mencapai 75, sedangkan nilai rata-rata hasil belajarnya mencapai 80. Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model *problem based learning (PBL)* dan menggunakan variabel hasil belajar. Perbedaannya pada penelitian ini terdapat pada waktu, tempat, dan subjek penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Evi Nurhayati Kusumaningrum (2022) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Model *Problem Based Learning* di SMKN 9 Pinrang”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam

pembelajaran. Melalui penerapan PBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL meningkatkan hasil belajar siswa dimulai dari siklus I 80%, siklus II 90%, dan siklus III 100%.

Penelitian yang dilakukan oleh Amsal (2021) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Pontianak”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui penggunaan *Problem Based Learning* terjadi peningkatan penguasaan materi. Dengan penggunaan *Problem Based Learning* terjadi peningkatan hasil belajar fisika. Melalui *Problem Based Learning* (PBL) dapat melatih kecakapan berpikir kritis (*critical thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Ainun (2023) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs YPI Al-Hidayah Lubuk Pakam”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan untuk dipecahkan dengan kemampuan berpikir yang tinggi. Melalui PBL dapat mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa sehingga terdapat peningkatan pada hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Supardi (2022) Yang Berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas XI TIA SMKN 2 Bogor”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak bosan dan jenuh sebaliknya merasa senang sehingga aktivitas belajar mereka meningkat. Setelah

penggunaan *Problem Based Learning* (PBL), rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 80,34 pada siklus I dan 89,48 pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Nova. M. Patresya (2021) yang berjudul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV), maka hasil belajar siswa kelas X SMAN 6 Ambon dapat ditingkatkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Brahmowisang.A.K (2019) yang berjudul “Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Film Dokumenter pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media film dokumenter pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar. Melalui penggunaan PBL terdapat peningkatan hasil belajar yang terdapat pada setiap siklus.

Penelitian yang dilakukan oleh Jajang Kusnadi. S (2022) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik Jigsaw Pada Siswa Kelas X IPS.3 SMA Utama Tahun Ajaran 2019-2020”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran cooperative learning teknik jigsaw dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar ditunjukkan dengan persentase ketuntasan 67,65%, siklus 1 nilai rata-rata 75,44 dengan persentase ketuntasan belajar 79,41%. Pada tahapan siklus 2 nilai rata-rata 79,56 dengan persentase ketuntasan belajar 97,06%. Peningkatan keaktifan belajar siswa ditunjukkan pada tiap siklus, yakni siklus 1 kategori aktif 80% dan kurang aktif 20%. Pada tahapan siklus 2 kategori aktif 95% dan kurang aktif 5%.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunin Nurun.N (2019) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa”. Dari penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Dengan penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Salma Untari.A (2022) yang berjudul “Penerapan Model Belajar *Problem Based Learning* (PBL) Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Pada SMPN 1 Setu”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran berbasis masalah bahwa ada dampak kritis dari penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap hasil belajar IPS.

Dari penelitian diatas cukup relevan karena penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* (PBL).

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tersebut ada kemungkinan ditolak ada kemungkinan diterima. Hal ini tergantung perhitungan statistik untuk menjawabnya. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu Penggunaan *Problem Based Learning* untuk mengetahui hasil belajar sejarah siswa SMA Shalom Bengkayang. Maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat peningkatan hasil belajar melalui penggunaan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa SMA Shalom Bengkayang.