

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Pendidikan IPA

Pendidikan merupakan proses terjadinya interaksi antara seorang individu dengan individu lainnya. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia akan memiliki banyak pengetahuan. Proses pemerolehan pendidikan berlangsung di dalam lingkungan formal dan juga nonformal. Pemerolehan pendidikan melalui jalur formal salah satunya adalah jenjang Sekolah Dasar (SD). Di Sekolah Dasar seseorang memperoleh berbagai pengetahuan, salah satunya mengenai alam dan isinya yang lebih dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 (dalam Sujana, 2013, hlm. 14) bahwa,

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pendapat lainnya mengenai IPA dikemukakan Samatowa (2006, hlm. 2) bahwa “IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia”.

Pendapat lain dari Sujana mengenai Ilmu Pengetahuan Alam adalah “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan bagian dari ilmu pengetahuan, yang mempelajari mengenai alam semesta dan isinya. Ilmu pengetahuan alam juga mempelajari peristiwa-peristiwa alam yang telah terjadi kemudian dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah” (Sujana 2013, hlm. 15).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPA atau sains adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya pada proses pembelajaran adanya penemuan proses ilmiah mengenai alam semesta. Dalam IPA biasanya ditandai dengan adanya objek yang diteliti dan penelitian yang

bersifat ilmiah. Sehingga IPA sangat penting untuk dipelajari karena IPA dapat membantu siswa untuk memahami peristiwa-peristiwa alam semesta yang terjadi di dalam kehidupan.

Dengan demikian, IPA sangatlah penting jika dipelajari atau diajarkan di SD karena IPA dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui percobaan-percobaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran IPA, selain itu siswa juga dapat dituntut untuk memecahkan sebuah masalah yang telah diberikan sehingga siswa tahu bagaimana solusi atau pemecahan masalah yang dihadapinya.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan IPA menurut KTSP tahun 2006 (dalam Sujana, 2013, hlm. 32) adalah sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan serta keteraturan alam.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi serta masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk melakukan penyelidikan terhadap alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga serta melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP/MTs.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan IPA yaitu mengembangkan keterampilan dan juga potensi yang dimiliki siswa dalam mengenai alam semesta beserta isinya dan juga peristiwa-peristiwa alam yang terjadi. Dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) keterampilan dan potensi siswa mengenai pembelajaran alam semesta ini hanya dasar-dasarnya saja, disesuaikan dengan perkembangan para siswa di sekolah. Sehingga setelah belajar IPA di sekolah, siswa diharapkan akan memperoleh manfaatnya seperti mengetahui peristiwa-peristiwa alam yang terjadi, mengetahui berbagai macam makhluk hidup dan lain sebagainya melalui materi-materi pembelajaran IPA.

3. Ruang lingkup IPA

Pembelajaran IPA atau sains mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Agar manfaat pembelajaran IPA atau sains dapat dirasakan oleh seluruh manusia, maka dalam proses pembelajaran haruslah bermakna karena IPA atau sains ini berguna bagi kehidupan manusia itu sendiri.

Adapun ruang lingkup IPA atau sains di Sekolah Dasar adalah:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan serta interaksinya.
- b. Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi air, udara, tanah dan batuan.
- c. Listrik dan magnet, energi dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, tata surya, bumi, serta benda-benda langit lainnya.
- d. Kesehatan, makanan, penyakit, serta cara pencegahannya.
- e. Sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan, serta pelestariannya. (Sujana, 2013, hlm. 18)

Materi IPA di SD bersifat mendasar dan juga ringan sesuai dengan keterampilan siswa dan juga perkembangan siswa. Materi mengenai makhluk hidup, sumber daya alam, listrik dan lain sebagainya menjadi materi dasar dari pembelajaran IPA, dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami materi mengenai IPA. Sementara untuk materi yang lebih berat dan sulit untuk dijelaskan serta dipahami siswa SD, akan di pelajari pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan juga Perguruan Tinggi (PT).

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan baik jika siswa dapat berkonsentrasi dalam belajar dan juga timbul motivasi belajar dari siswa. Dengan timbulnya motivasi belajar dan siswa berkonsentrasi dalam belajarnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran, media pembelajaran dan model pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan juga kondusif sehingga akan menimbulkan motivasi belajar dan siswa akan berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Model pembelajaran merupakan suatu gambaran dari

kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sujana (2013, hlm. 107) menjelaskan bahwa,

Model pembelajaran adalah rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (maket, bentuk prototipe), model citra (gambar rancangan, citra komputer), atau rumusan matematis. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, maka model pembelajaran merupakan rencana yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran.

Dari pendapat Sujana, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan dalam pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan pendapat lain mengenai model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (Sagala, 2005, hlm.176), 'Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui programkomputer'.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah gambaran proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa dan guru. Untuk itu dalam proses pembelajaran seorang guru akan menggunakan sebuah model pembelajaran yang dianggap tepat dan cocok guna menyempurnakan proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving*

Pembelajaran akan lebih bermakna jika seorang guru menggunakan sebuah model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan siswa, untuk itu seorang guru harus pandai dalam pemilihan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, baik itu keterampilan berpikir kritis ataupun kreatif karena model pembelajaran merupakan cara yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, selain itu model pembelajaran juga sebagai

gambaran umum proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Sehingga penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *problem solving* yaitu model pembelajaran yang mengangkat isu atau pokok utamanya adalah sebuah masalah, dengan kata lain *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis pada pembelajaran masalah untuk dipecahkan oleh siswa. Lestari (2013) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran *problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan dapat melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu”.

Kesimpulan dari pendapat Lestari adalah model pembelajaran *problem solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melatih siswa untuk menemukan dan menghadapi berbagai masalah dan dapat memecahkan masalah yang telah ditemukan tersebut. Sementara pendapat lain mengenai *problem solving* dikemukakan oleh Lawson (dalam Syah, hlm 121) bahwa,

Belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya ialah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Untuk itu, kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip dan generalisasi serta *insight* (tilikan akal) amat diperukan.

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas adalah model pembelajaran *problem solving* merupakan sebuah model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai topik utamanya. Kemudian masalah tersebut oleh siswa akan dicari jawabannya secara berkelompok. Dari jawaban tersebut akan menjadi pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu sendiri.

3. Manfaat Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Semua model pembelajaran pasti memiliki manfaat yang baik bagi siswa maupun bagi guru. Selain merupakan suatu gambaran proses pembelajaran dari awal hingga akhir, model pembelajaran juga akan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Manfaat model pembelajaran *problem solving* ini selain menjadikan pembelajaran menyenangkan dan juga bermakna, model

pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, terutama kemampuan berpikir kritis siswa. Lestari (2013) menjelaskan manfaat dari penggunaan metode *problem solving* antara lain:

- a. Mengembangkan sikap keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan, serta dalam mengambil keputusan secara objektif dan mandiri
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir para siswa, anggapan yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir akan lahir bila pengetahuan makin bertambah
- c. Melalui inkuiri atau *problem solving* kemampuan berpikir tadi diproses dalam situasi atau keadaan yang benar – benar dihayati, diminati siswa serta dalam berbagai macam ragam alternatif
- d. Membina pengembangan sikap perasaan (ingin tahu lebih jauh) dan cara berpikir objektif – mandiri, krisis – analisis baik secara individual maupun kelompok.

Dengan demikian, manfaat dari model pembelajaran *problem solving* adalah untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan sebuah masalah sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Selain manfaat dari penggunaan model pembelajaran *problem solving* Lestari juga mengungkapkan tujuan dari pembelajaran *problem solving*.

Tujuan dari pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut.

- a. Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- b. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
- c. Potensi intelektual siswa meningkat.
- d. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan, (Lestari, 2013).

Selain manfaat-manfaat penggunaan model pembelajaran *problem solving* yang dikemukakan oleh para ahli di atas, manfaat lainnya juga dapat mendekatkan hubungan antar siswa dengan adanya diskusi di dalam pembelajaran tersebut. Dengan adanya diskusi dalam proses pembelajaran, diharapkan komunikasi antar siswa akan tercipta, sehingga diantara siswa akan muncul tutor sebaya yang dapat membimbing siswa lain dalam pembelajaran.

4. Teori-teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran *Problem Solving*

Teori belajar yang mendukung model pembelajaran *problem solving* ini adalah teori belajar konstruktivisme. Dimana teori belajar ini menuntut siswa untuk membangun pengetahuan awalnya secara kontekstual sedikit demi sedikit yang hasilnya kemudian diperluas dengan konteks yang sempit. Seperti Siswa akan diberikan masalah mengenai berbagai peristiwa alam, kemudian siswa menggali informasi mengenai peristiwa alam yang konteksnya lebih sempit yaitu mengenai banjir, disana siswa akan menemukan masalah-masalah mengenai banjir dan mencari pemecahan masalah dari banjir itu sendiri. Sagala (2005, hlm. 88) menjelaskan bahwa,

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak dengan tiba-tiba. Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menentukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dihendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar ini pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan.

Dari pendapat Sagala, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme ini mendukung model pembelajaran *problem solving* dimana siswa diarahkan untuk memecahkan masalah yang mereka temukan dalam kehidupannya sendiri.

5. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tentunya membutuhkan suatu cara untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu cara yang dapat di gunakan adalah penggunaan model pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran, diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa dan guru. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu seorang guru haruslah memahami berbagai macam model-model pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Selain itu, guru harus mengikuti dan menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran pada suatu model pembelajaran

tertentu. Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran *problem solving* juga memiliki langkah-langkah pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menimbulkan motivasi belajar bagi siswa dan lain sebagainya.

Menurut Huda (2013, hlm. 274) mengemukakan tahapan pembelajaran model *problem solving* diantaranya:

- a. Tahap *clues* yaitu membaca masalah dan menemukan masalah kemudian direncanakan apa yang akan dilakukan.
- b. Tahap *game plan* yaitu rencana permainan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditemukan.
- c. Tahap *solve* yaitu penggunaan strategi dalam memecahkan masalah-masalah.
- d. Tahap *reflect* yaitu berdiskusi tentang kemungkinan penggunaan strategi pemecahan suatu masalah agar masalah yang muncul dapat terselesaikan.

Dalam tahapan pembelajaran *problem solving* menurut Huda, tahap pertama siswa akan membaca sebuah masalah kemudian merencanakan apa yang akan dilakukan, pada tahap ini disebut dengan tahap *clues*. Selanjutnya guru akan menggunakan permainan sebagai cara yang dilakukan dalam menemukan masalah tersebut, tahap ini disebut dengan tahap *game*. Pada tahap selanjutnya yaitu *solve*, guru akan mengarahkan siswa dalam penggunaan strategi dalam memecahkan masalah tersebut yang kemudian berlanjut pada tahap *reflect* yaitu berdiskusi mengenai strategi pemecahan masalah tersebut agar masalah tersebut dapat terselesaikan.

Adapun pendapat lain menurut Bahri (dalam Lestari, 2013), langkah-langkah pembelajaran *problem solving* adalah:

- a. Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- b. Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul. Misalnya dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, dan berdiskusi.
- c. Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban tentu saja didasarkan pada data yang telah diperoleh pada langkah kedua di atas.
- d. Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok.
- e. Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai pada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Kesimpulan dari langkah-langkah penggunaan model pembelajaran ini adalah siswa secara berkelompok diberikan isu-isu yang ada di kehidupannya, sehingga siswa dapat menemukan masalah yang muncul dalam kehidupan. Selanjutnya secara berkelompok siswa akan mendiskusikan jawaban dari permasalahan yang muncul tersebut dan cara untuk mengatasi masalah. Setelah itu siswa dapat menarik kesimpulan dari jawaban yang telah didiskusikan dan menemukan pemecahan masalah yang muncul tersebut.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Solving*.

Model pembelajaran *problem solving* ini tidak terlepas dari adanya kelebihan dan juga kelemahan, karena pada dasarnya, baik atau tidaknya sebuah model pembelajaran tergantung pada guru yang memilih model pembelajaran itu sendiri, karena seorang guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Arief (2013) menjelaskan kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran *problem solving* adalah dapat membuat peserta didik menjadi lebih menghayati kehidupan sehari-hari, dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil sehingga peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya. Selain itu dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif.
- b. Kelemahan model pembelajaran *problem solving* adalah memerlukan cukup banyak waktu. Melibatkan lebih banyak orang. Tidak semua materi pelajaran mengandung masalah. Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang. Tidak efektif jika terdapat beberapa siswa yang pasif.

C. Peristiwa Alam

Peristiwa alam merupakan peristiwa perubahan alam, perubahan tersebut dapat terjadi secara alamia dan perubahan yang terjadi karena kegiatan manusia. Selain itu, penyebab peristiwa alam juga dapat terjadi karena pengaruh iklim dan peristiwa alam yang terjadi di permukaan bumi.

Jenis-jenis peristiwa alam yaitu banjir, kekeringan, tanah longsor, gempa bumi, gunung meletus, tsunami, kebakaran hutan dan lain sebagainya.

Banjir adalah salah satu peristiwa alam yang terjadi karena meluapnya volume air hingga ke daratan, selain itu curah hujan yang tinggi juga dapat

berpotensi banjir terjadi. Sementara itu kekeringan merupakan peristiwa alam yang terjadi karena kurangnya pasokan air bersih untuk memenuhi kebutuhan manusia yang diakibatkan karena kemarau yang berkepanjangan.

Tanah longsor adalah peristiwa alam yang terjadi karena adanya pergeseran lempengan bumi yang biasanya terjadi didaerah perbukitan. Gempa bumi merupakan pergerakan lempengan bumi secara tektonik baik itu di daratan atau di lautan. Sementara gunung meletus adalah merupakan keluarnya magma atau lava dari perut bumi yang diawali dengan keluarnya abu, semburan gas beracun, muntahan batu-batuan dan gempa bumi secara vulkanik.

Tsunami merupakan peristiwa alam yang terjadi di lautan yang dimulai dari terjadinya gempa bumi yang disebabkan karena pergerakan lempengan bumi yang terjadi di lautan sehingga menyebabkan air laut menjadi surut dan kemudian air laut tersebut akan meluap ke daratan dengan gelombang yang sangat tinggi dan mampu merusak daratan. Kebakaran hutan merupakan peristiwa alam yang terjadi karena perbuatan manusia untuk membuka lahan yang biasanya digunakan untuk kepentingannya sendiri.

Dari penjelasan mengenai jenis-jenis peristiwa alam di atas dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. dampak positif dari peristiwa alam yaitu dapat menjadikan tanah menjadi subur, banyak batua-batu dan pasir yang dapat dimanfaatkan manusia. Namun dampak negatif dari peristiwa alam lebih banyak daripada dampak positifnya, diantaranya adalah terganggunya kegiatan perekonomian, timbulnya berbagai macam penyakit, fasilitas umum yang rusak, pertanian yang gagal panen, memakan korban jiwa seperti manusia,

Dari penjelasan di atas mengenai peristiwa alam, kita sebagai manusia dapat mencegah peristiwa alam yang terjadi karena kegiatan manusia sementara peristiwa alam yang terjadi secara alamiah tidak dapat dicegah. Untuk itu, cara yang dapat dilakukan untuk mencegah peristiwa alam yang ditimbulkan dari kegiatan manusia adalah sebagai berikut.

1. Membuang sampah pada tempatnya.
2. Membersihkan selokan atau parit di dekat rumah darri sampah sehingga aliran air menjadi lancar.
3. Melakukan penghijauan di lahan-lahan kosong sebagai daerah resapan air.

4. Melakukan pengijauan di hutan-hutan yang gundul (reboisasi).
5. Tidak membangun rumah di perbukitan untuk menghindari terjadinya longsor. Selalu cintai lingkungan. dan Selalu hemat energi.

D. Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu proses perubahan tingkah laku dari individu atau kelompok yang dialami atau dilakukan secara sadar. Dalam pembelajaran di sekolah memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang memiliki kualitas yang baik sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditargetkan dalam pembelajaran. Untuk itu hasil belajar siswa haruslah memenuhi tujuan dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Semakin tinggi hasil belajar siswa maka semakin tinggi pula kualitas sekolah tersebut. Hasil belajar juga dapat menjadi evaluasi bagi guru sebagai bahan perbaikan kinerja guru apakah sudah sesuai atau tidak, jika hasil belajar siswa rendah maka perlu adanya perbaikan, baik itu dari kinerja guru atau pun dari siswa itu sendiri yang tentunya harus diarahkan oleh guru.

Menurut Bundu (2006, hlm. 17) hasil belajar adalah:

- a. Tahap perubahan seluruh tingkah laku yang relatif menetap sebagai pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.
- b. Tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.
- c. Perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan menunjuk pada informasi yang tersimpan dalam pikiran, sedangkan keterampilan menunjuk pada aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan.
- d. Memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu hasil belajar perlu dirumuskan dengan jelas sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum.

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tiga kemampuan ini lebih dikenal dengan *Taxonomy Bloom*, aspek pertama yaitu kognitif merupakan aspek pengetahuan, hasil belajar siswa akan dilihat dari pengetahuan yang telah siswa peroleh selama proses pembelajaran. Aspek kedua yaitu afektif merupakan aspek sikap yang dilihat dari sikap siswa selama proses pembelajaran. Aspek yang

ketiga adalah aspek psikomotor yaitu aspek ketelampilan yang didapat siswa selama proses pembelajaran untuk melihat keterampilan-keterampilan yang siswa miliki.

Tujuan dari proses pembelajaran adalah ketercapaian dari target yang telah ditetapkan dengan cara mengevaluasi pembelajaran dan hasil belajar siswa yang dapat diukur dengan angka-angka atau dapat juga dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran. Untuk melakukan penilaian kognitif guru harus menilai semua tingkatan yaitu mulai dari C-1 sampai dengan C-6, Rustaman (dalam Sujana, 2013, hlm.147-148).

Tabel 2.1
Ranah Kognitif(Sujana, 2013, hlm. 148)

No.	Kemampuan	Indikator
1.	Menghupal (C-1)	Kemampuan menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori, meliputi, mengenal (<i>recognizirs</i>) dan mengingat (<i>recalling</i>)
2.	Memahami (C-2)	Kemampuan mengkonstruksi makna atau pengertian yang dimiliki, meliputi: menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, membandingkan, serta menjelaskan.
3.	Aplikasi (C-3)	Kemampuan menggunakan prosedur guna memecahkan masalah yang dihadapi meliputi: menjalankan dan menjelaskan.
4.	Analisis (C-4)	Kemampuan menguraikan masalah ke dalam unsur-unsurnya, yang meliputi: menguraikan, mengorganisasikan, serta menentukan pesan baik yang tersirat maupun tidak.
5.	Evaluasi (C-5)	Kemampuan membuat pertimbangan berdasarkan pada kriteria yang ada, meliputi memeriksa dan mengkritik.
6.	Membuat <i>Creat</i> (C-6)	Kemampuan menggabungkan beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh, meliputi membuat (<i>generating</i>), merencanakan serta memproduksi.

E. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan diambil untuk mengetahui penelitian sejenis yang telah dilakukan oleh peneliti lain agar peneliti dapat mengetahui gambaran umum dari penelitian yang akan dilakukan. Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Enung Rosmiati (2010) dengan judul penelitiannya adalah “Penerapan Metode *Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Di Kelas IV SDN Sukamulya Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang”. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang mengacu pada prosedur penelitian Spiral Kemmis dan Taggart, adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, wawancara, catatan lapangan, LKS dan tes yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan validasi data menggunakan *triangulasi*, *member check* dan *expert opinion*. Dari hasil penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kinerja guru, hasil belajar siswa, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi sumber daya alam di kelas IV SDN Sukamulya. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan oleh peneliti dalam melakukan penelitian dengan penggunaan model pembelajaran *problem solving* yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa kelas V, dengan tema peristiwa dalam kehidupan pada subtema manusia dan peristiwa alam di pembelajaran 1 materi daur air. Selain itu diharapkan juga adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dan juga kinerja guru di dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian mengenai penerapan model *problem solving* lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dani Koswara (2010) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah pada Materi Dampak Negatif Globalisasi Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Ciawi Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas, penelitian ini muncul karena terdapat masalah pada kinerja guru yaitu tidak memberikan contoh gambaran nyata suatu permasalahan, tidak menampilkan akibat dari permasalahan. Hasil dari pelaksanaan penelitian ini yang dilakukan sebanyak 3

siklus ini adalah adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Penelitian selanjutnya yang relevan yaitu penelitian dari Dewi Mulianingsih Lengkoano, dkk (2013) dengan judul jurnal “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Energi dalam Kehidupan Sehari hari melalui Metode *Problem Solving* di Kelas III SDN No. 01 Ilangata. Kecamatan Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara”. Dalam pembelajaran menggunakan metode *problem solving* yaitu sebanyak 2 siklus, hasilnya adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi energi dalam kehidupan sehari-hari.

F. Hipotesis Tindakan

Jika model pembelajaran *problem solving* diterapkan pada materi peristiwa kelas V SDN Sukalerang II Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

