

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran ialah suatu kegiatan yang sengaja dirancang dalam proses pendidikan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku seseorang. Saefudin & Berdiati (2014: 8) mengemukakan bahwa;

“Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses menambah pengetahuan serta wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam diri orang lain, sehingga terjadi perubahan yang positif dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan yang baru”.

Pembelajaran diharapkan seseorang atau sekelompok orang memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang dipelajari. “Pembelajaran merupakan kesatuan kerja memori, kognisi dan metakognisi yang menghasilkan pemahaman. Hal ini terjadi karena “belajar merupakan proses alamiah setiap orang” (Huda, 2015: 2). Huda mengemukakan tiga konsep pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran bersifat psikologis. Pembelajaran ini merujuk pada apa yang terjadi pada diri manusia secara psikologi. Jika pola perilaku stabil maka hasil belajar dikatakan berhasil.
- b. Pembelajaran adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang berarti proses psikologi tidak terlalu berpengaruh.
- c. Pembelajaran merupakan produk dari lingkungan eksperimental seseorang terkait dengan bagaimana ia merespon lingkungan tersebut. Pengajaran sangat berkaitan dalam hal ini, di mana seseorang akan belajar dari apa yang diajarkan padanya.

Tiga konsep pembelajaran tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi banyak faktor.

Pembelajaran dapat dikatakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang ataupun kelompok.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa, berdasarkan langkah-langkah tertentu agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan (Hamdayana, 2016: 15). Uno (2015: 144) mengemukakan “pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang disengaja untuk memodifikasi kondisi kelas yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu kurikulum”. Pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi tiga kegiatan integral yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Ningrum, 2009: 3) Pengertian tersebut mempunyai kesamaan bahwa, pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang disengaja, diatur sedemikian rupa, agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan yang sudah ditetapkan dalam kurikulum.

Kutipan di atas disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan suatu aktivitas atau serangkaian proses interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung dan tidak langsung yang dilakukan dengan sadar dengan tujuan agar dapat mencapai hasil belajar yaitu kurikulum, sehingga mengakibatkan perubahan yang positif pada tahap akhir.

2. Pembelajaran Geografi

Geografi salah satu materi pembelajaran pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah. Oleh karena itu, “penjabaran konsep, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan di dalamnya harus menyesuaikan dengan tingkat pengalaman dan perkembangan psikologi peserta didik” (Nursid, 2001: 9).

“Mengajarkan materi geografi kepada siswa SMA membutuhkan model pembelajaran khusus” (Sholeh, 2007 : 130), Terkait dengan penelitian geografi Krause (2003: 4) mengemukakan bahwa:

“Geography is a rich subject; rich in terms of its content and the understanding, skills, values and attitudes develops, this is a bridge between the arts and the sciences, a subject which offers us the opportunity to synthesise so much information need to make sense of the world”.

Pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa geografi merupakan subjek yang kaya dengan pokok bahasan, pemahaman, keterampilan dan sikap serta dapat dijadikan sebagai jembatan seni dan ilmu yang menawarkan kesempatan untuk mensintesis begitu banyak informasi yang diperlukan untuk memahami dunia. Geografi merupakan gudang ilmu karena banyak hal-hal yang dapat dipelajari di dalamnya seperti atmosfer, litosfer, hidrosfer dan biosfer. Terkait dengan pernyataan pengertian geografi, Sumaatmadja (1988: 20) mengemukakan “pembelajaran geografi memiliki peran penting dalam pendidikan untuk mengenal variasi dan distribusi sumber daya yang terdapat diberbagai tempat di bumi”. Lambert & Morgan (2010: 3) *“geography as school subjec provides a way or helping your people in school to learn about reflect on aspects of the world”.* Pendapat tersebut mengemukakan bahwa geografi adalah mata pelajaran di sekolah yang dapat membantu peserta didik untuk belajar tentang aspek-aspek yang ada di dunia. “Pembelajaran geografi bertujuan untuk menanamkan kesadaran tentang keadaan ruang pada suatu lingkungan” (Sugandi, 2015 : 246).

Teori-teori di atas disimpulkan bahwa pembelajaran geografi adalah pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mengetahui berbagai aspek-aspek yang ada di dunia. Pembelajaran geografi bersifat analisis, karena geografi mempelajari gejala-gejala yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Diharapkan dengan mempelajari geografi peserta didik dapat mengetahui aspek-aspek yang terkait dengan tempat-tempat di permukaan bumi dan diharapkan dapat menjaga serta merawat alam untuk kesejahteraan hidup manusia.

3. Keefektifan Pembelajaran Geografi

a. Pengertian Keefektifan Pembelajaran Geografi

Keefektifan berasal dari bahasa Inggris yaitu *effectiveness* artinya berhasil. Kamus Besar Bahasa Indonesia kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh atau akibat, selain itu juga dapat diartikan membawa hasil. Ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah diharapkan dapat tercapai secara optimal. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal adalah menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan. Kurikulum 2013 pembelajaran yang efektif, mengutamakan pemberdayaan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Keefektifan hanya melihat proses kegiatan telah tercapai seperti yang ditetapkan. “Mencapai keefektifan suatu pembelajaran tidak memperhatikan berapa besar biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan” (Ulun, 2004: 294), berapapun biaya yang dikeluarkan jika sudah

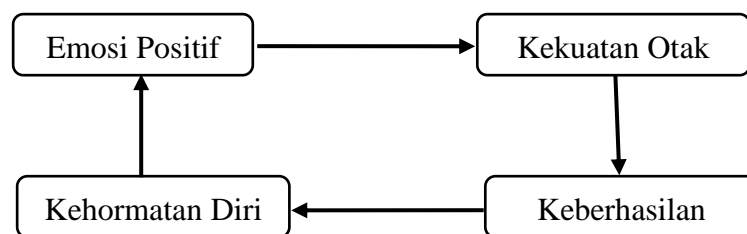
mencapai tujuan yang dimaksud maka akan dikatakan efektif. Hosnan (2014: 187) menyatakan:

“Pembelajaran yang efektif memerlukan efisiensi dan terdapat dua cara untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien: *pertama*, kegiatan analisis kebutuhan belajar siswa. *Kedua*, pola sistem ujian yang digunakan. Kegiatan analisis kebutuhan belajar siswa yang dimaksud adalah bagaimana menganalisis hubungan antara harapan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan pola sistem ujian yang dimaksud adalah sistem ujian yang digunakan harus mempunyai kesesuaian dengan kebutuhan belajar siswa”.

Effectiveness as a ability to acquire and efficiently use available resources to achieve its goals (Streets, 1985: 72). Keefektifan adalah kemampuan untuk memperoleh keefisienan dengan menggunakan sumber daya yang tersedia untuk mencapai tujuan secara maksimal. Pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif memerlukan keefisiensi yang dapat diperoleh dengan menggunakan sumber daya yang tersedia.

Keefektifan merupakan hasil membuat keputusan yang mengarahkan untuk melakukan sesuatu yang benar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Reigeluth (1999: 20) menyatakan “*the effectiveness of the instruction which is usually measured by the level of student achievement of various kind*”. Pernyataan tersebut menyebutkan keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian hasil belajar dalam berbagai bentuk. Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosial (Susanto, 2003:53). Aktivitas siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai indikator keefektifan pembelajaran.

Keterlibatan seluruh siswa dan situasi belajar yang menyenangkan juga sangat berpengaruh terhadap keefektifan pembelajaran. Membuat suasana kelas yang menggembirakan berarti menciptakan suasana yang membangkitkan minat dan keterlibatan untuk membahagiakan pada diri siswa. Asis & Ika (2014: 3) menyatakan kegembiraan akan membangun perilaku yang positif dan dapat bekerja secara optimal dengan daur sebagai berikut:



Gambar 1. Daur Kegembiraan (Asis & Ika, 2014: 3)

Keefektifan pembelajaran yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat dengan biaya rendah dan tingginya kualitas hasil yang dicapai. Keefektifan pembelajaran juga merupakan keberhasilan dari penerapan suatu model pembelajaran, jika hasil belajar siswa meningkat maka model pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, namun jika hasil belajar siswa tidak ada peningkatan maka model pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif.

Keefektifan model pembelajaran dalam penelitian ini diukur dengan membandingkan hasil pembelajaran geografi pada dua model pembelajaran yaitu model *problem based learning* dan model *discovery*

learning pada kelompok siswa dengan *locus of control* internal dan kelompok siswa dengan *locus of control* eksternal.

Uji yang digunakan untuk mengukur keefektifan pembelajaran adalah uji n-gain. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan skor hasil belajar antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan dengan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning*. N-gain dapat dihitung dengan persamaan Hake (1999: 1) sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

sedangkan interpretasi n-gain sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Persentase %	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake (1999:1)

b. Faktor yang Mempengaruhi Keefektifan Pembelajaran Geografi

1) Faktor internal

Faktor internal ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu siswa, terdiri atas faktor biologis dan faktor psikologis.

- a) Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani siswa.
- b) Faktor psikologis meliputi kondisi mental siswa. Kondisi yang dapat menunjang keberhasilan belajar merupakan kondisi mental yang mantap, stabil dan sikap yang positif dalam proses pembelajaran.

Faktor internal yang mempengaruhi keefektifan belajar yaitu: kecerdasan (*intelligent quotient*), bakat (*aptitude*), minat (*interest*), motivasi (*motivation*), rasa percaya diri (*self confidence*), stabilitas emosi (*emotional stability*), komitmen (*comitmen*), dan kesehatan fisik (Hanafiah & Suhana, 2009: 57).

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa, yang meliputi: faktor keluarga, sekolah, masyarakat dan waktu. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil pembelajaran, yaitu: kualitas guru, sarana pendukung, kualitas teman sejawat, atmosfer belajar, kepemimpinan kelas dan biaya (Hanafiah & Suhana, 2009: 57).

Pembelajaran yang efektif dapat terjadi apabila sebagian besar hasil belajar siswa dengan pendekatan tertentu lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Ketuntasan belajar dinilai berdasarkan kriteria belajar minimal (KBM) yang telah ditetapkan dari sekolah.

4. Pendekatan Scientific

Pendekatan *scientific* merupakan bagian dari pendekatan pedagogis pada pelaksanaan pembelajaran dalam kelas yang melandasi penerapan metode ilmiah. Pendekatan *scientific* menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang pada umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah data, dan mengkomunikasikan

(Kemendikbud, 2014:19). Searah dengan pernyataan di atas, Hosnan (2014:34) mengemukakan:

“Pendekatan *scientific* merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif mengkonstruksikan konsep, hukum, melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep hukum yang ditemukan”.

Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerja sama di antara siswa, Zaim (2017: 34), menyatakan “*Scientific approach is defined as the process of finding out information in science, which involves testing the ideas by performing experiments and making decisions based on the result of analysis*”. Dimaknai bahwa pendekatan ilmiah adalah kumpulan teknik untuk menyelidiki fenomena sehingga memperoleh pengetahuan baru dan mengoreksi serta mengintegrasikan pengetahuan sebelumnya. Majid (2014: 193), mengungkapkan bahwa “penerapan dengan pendekatan *scientific* bertujuan untuk pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru”. ditafsir bahwa dalam penerapan pembelajaran siswa tidak hanya terfokus pada bagaimana mengembangkan kompetensi siswa dalam melakukan observasi atau eksperimen, namun juga bagaimana mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir sehingga dapat mendukung aktifitas kreatif dalam berinovasi.

Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* meliputi lima *skills* yang dimiliki individu inovatif dengan kegiatan belajar yaitu mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Langkah-langkah tersebut adalah:

a. Mengamati (*observing*)

Keterampilan mengamati merujuk pada aktivitas mengamati suatu fenomena dengan indra seperti: membaca, mendengar, menyimak, melihat atau tanpa alat untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin diketahui agar dapat melakukan tindakan tertentu.

b. Bertanya (*questioning*)

Keterampilan bertanya merujuk pada aktivitas pengajuan pertanyaan terkait dengan hal-hal yang ingin diketahui dari fenomena yang telah diamati seperti: membuat dan mengajukan pertanyaan, tanya jawab, berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami atau sebagai klarifikasi.

c. Mengumpulkan informasi (*experimenting*)

Keterampilan melakukan eksperimen dilakukan untuk memperoleh informasi atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan terkait dengan fenomena yang diamati. Langkah ini siswa dapat mengumpulkan informasi dengan membaca buku dan sumber lain, mengamati objek/kejadian/aktivitas, wawancara dengan nara sumber untuk mengumpulkan informasi yang relevan.

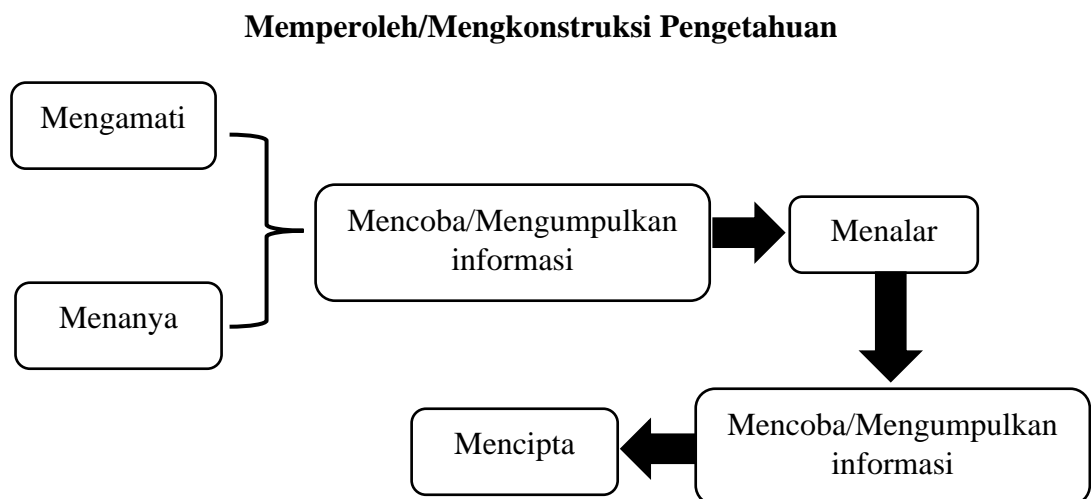
d. Mengasosiasi (*associating*)

Keterampilan mengasosiasi merujuk pada keterampilan untuk menarik simpulan terkait dengan fenomena yang diamati. Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan selanjutnya menarik kesimpulan.

e. Mengkomunikasi (*communicating*)

Keterampilan komunikasi merupakan tahap akhir dari kegiatan pembelajaran *scientific*, pada tahap ini siswa menyajikan laporan atau simpulan dalam bentuk bagan, diagram atau grafik, menyusun laporan tertulis, menyajikan laporan berupa hasil dan kesimpulan secara lisan.

Mahmudi (2015: 563) menjadikan langkah-langkah pendekatan *saintific* secara skematis sebagai berikut:



Gambar 2. Langkah-langkah Pendekatan *scientific* (Mahmudin, 2015: 563)

Gambar di atas dijelaskan bahwa pada tahap “mengamati”, guru membantu siswa menemukan/menginventarisasi apa saja yang ingin/perlu diketahui sehingga dapat melakukan/menciptakan sesuatu. Tahap “menanya”

guru membantu siswa merumuskan pertanyaan berdasarkan daftar hal-hal yang ingin diketahui agar dapat menciptakan sesuatu dan memfasilitasi siswa agar pertanyaan yang dirumuskan sejalan indikator pencapaian kompetensi. Tahapan “mencoba” atau mengumpulkan informasi guru membantu siswa merencanakan dan memperoleh data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dan menyediakan sumber data. Tahap “menalar” guru membantu siswa mengolah atau menganalisis data dan menarik kesimpulan serta melakukan konfirmasi terhadap pengetahuan yang sudah dikonstruksi oleh siswa. tahap “mengkomunikasi” guru sebagai manajer pemberi umpan balik, pemberi penguatan, pemberi penjelasan lebih luas. Tahapan “mencipta” guru memberi gagasan, pilihan, dorongan dan penghargaan sebagai anggota yang terlibat langsung.

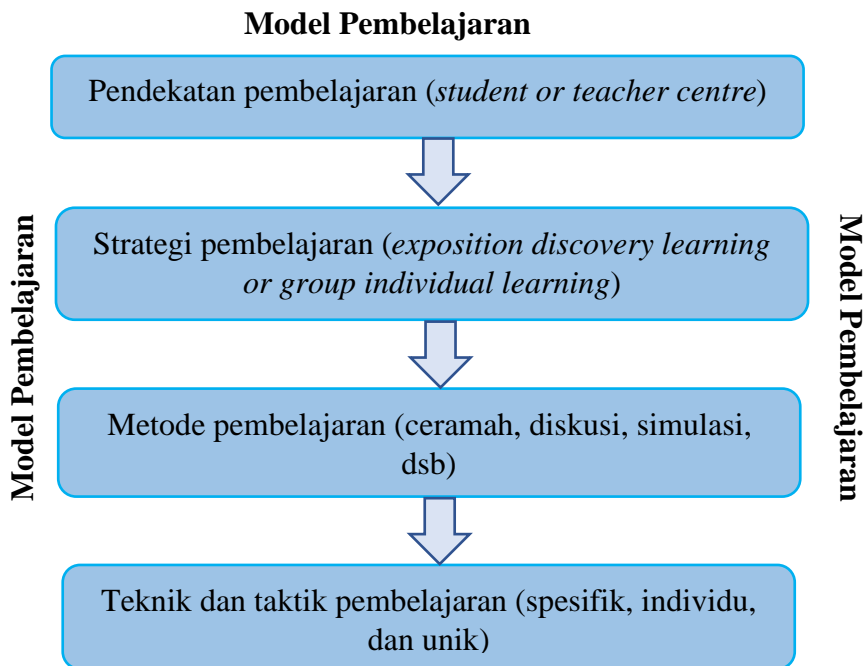
5. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan oleh guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2010:46). *Learning model is a description of the learning environment* (Joyce, 2009: 25). Model pembelajaran adalah sebuah deskripsi tentang lingkungan (suasana) belajar. Winaputra (2005: 3) menyatakan bahwa:

“Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dengan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Model pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara guru dan siswa yang menyangkut pendekatan, strategi, metode dan model, cara tersebut dapat

digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat digambarkan berupa skema, seperti skema model pembelajaran di bawah ini.



Gambar 3. Bingkai Penerapan Model Pembelajaran (Komalasari, 2013: 57)

Gambar 3. merupakan hierarki dari pendekatan, metode, teknik, taktik dan model pembelajaran. Model pembelajaran melingkupi pendekatan dan model pembelajaran. Model pembelajaran melingkupi pendekatan pembelajaran yang terdiri atas dua jenis, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru. Pendekatan pembelajaran yang digunakan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik dan taktik dalam pembelajaran.

Model pembelajaran dalam kurikulum 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki strategi, metode atau prosedur, ciri tersebut yaitu:

- 1) Rasional teoritik logis, yang disusun oleh pencipta atau pengembangnya.

- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar sehingga dapat mencapai tujuan.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Joyce (2009: 94) membagi model pembelajaran ke dalam empat kelompok yaitu;

“kelompok model pembelajaran yang memproses informasi, kelompok model pembelajaran dengan pengajaran sosial, kelompok model pembelajaran dengan pengajaran personal, dan kelompok model pembelajaran dengan sistem-sistem perilaku”.

Kelompok model pembelajaran yang memproses “informasi” dapat membantu peserta didik menjadi pelajar yang lebih unggul. Selain itu, kelompok ini menitik beratkan pada bagaimana guru dan peserta didik dapat mengelola, memproses dan menjelaskan informasi dengan baik. Kelompok model pembelajaran dengan pengajaran “sosial” mengajarkan bagaimana interaksi sosial dapat mempertinggi pencapaian hasil akademik. Kelompok ini menekankan untuk mengembangkan apa yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik secara bersama-sama sehingga menciptakan suasana demokratis dalam kelas. Kelompok model pembelajaran dengan pengajaran “personal” untuk merancang sebuah sekolah yang mengadopsi *nondirective philosophy* sebagai intisari pendekatan dalam pengajaran, dan kelompok model “sistem-sistem perilaku” menekankan bagaimana mengarahkan peserta didik agar dapat bertindak laku dengan lebih produktif.

Keempat kelompok model pembelajaran tersebut, dapat membantu usaha guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga jelas bagi guru kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan konsep maupun rancangan yang dibuat oleh guru untuk menjelaskan pembelajaran sebelum, sedang dan setelah proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung (Istarani, 2011: 1).

Pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan, yang dilakukan sebelum, sedang berlangsung maupun setelah proses pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

6. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dapat membantu peserta didik untuk belajar mengembangkan keterampilan mengatasi masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa, dan menjadi pelajar yang mandiri. Esensinya PBL adalah menyanggahkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan (Arends, 2008: 43). Barrows & Tamblyn (1980:18) menyatakan bahwa

“problem based learning as the learning that results from the process of working toward the understanding or resolution of a problem”. Model pembelajaran *Problem Based Learning*, salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dalam proses belajar. Dewey (dalam Sugiyanto, 2010: 130), mengemukakan “pandangan tentang pendidikan dengan sekolah sebagai cermin masyarakat yang lebih besar dan kelas akan menjadi laboratorium untuk penyelidikan dan pengatasan masalah kehidupan nyata”. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dengan menyuguhkan siswa pada masalah yang nyata untuk diselesaikan.

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai suatu konteks sehingga siswa dapat belajar berpikir kritis dalam melakukan pemecahan masalah (Nanang & Suhana, 2012: 71). *Problem-based learning, which is a teaching method which tries to ensure that students learn by working in groups and in cooperation to research the real global problems* (Tok, 2016: 154). pembelajaran berbasis masalah merupakan model pengajaran yang memastikan peserta didik untuk belajar bekerjasama secara kelompok untuk meneliti masalah yang nyata. Model *problem based learning* peserta didik dihadapkan pada situasi permasalahan yang rumit, sehingga menuntut mereka mempelajari permasalahan tersebut untuk dapat diselesaikan dengan solusi yang valid melalui penelitian dengan

memanfaatkan lingkungan sebagai laboratorium untuk penyelidikan masalah.

Model *problem based learning* selain sebagai model pembelajaran dengan berbasis masalah, pembelajarannya juga berpusat pada siswa yang mengarahkan dan mendorong siswa untuk mengembangkan dirinya, mengembangkan keaktifan dan belajar secara mendalam, seperti yang kemukakan Attle & Baker (2007: 79) bahwa:

“PBL can enhance both team and individual outcomes. In PBL teams, students who may not be at the top of their class based on traditional measures of academic accomplishment have the opportunity to make meaningful contributions to the team, such as organizing tasks, managing conflicts, negotiating agreements, and facilitating interpersonal communication”.

PBL dapat meningkatkan hasil belajar individu maupun kelompok, melalui PBL siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi seperti mencatat tugas, mengelola konflik, menyelaraskan kesepakatan dan memfasilitasi komunikasi antar siswa. *PBL is way to simulate real word problem solving, learn important content material, and practice important skills under the leadership of a teacher who acts as a guide, coach and facilitator of student learning* (Levin, 2001: 125). PBL adalah cara untuk mensimulasikan pemecahan masalah yang nyata, mempelajari materi yang penting, dan mempraktikkan keterampilan penting tersebut di bawah pengawasan guru yang bertindak sebagai pembimbing pembelajaran.

Problem based learning memberikan kesempatan agar dapat mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang ada dilingkungan sekitar

dengan cara mensimulasikan pemecahan masalah yang nyata. Model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah (Rusmono, 2012: 74). Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ngalimun, 2014: 163).

Teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan cara menyajikan masalah pada siswa untuk dipelajari cara pemecahannya.

b. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui pemecahan masalah. Arends (2008: 71) menjelaskan bahwa dengan model *problem based learning* siswa akan mengalami suatu proses belajar dengan memecahkan masalah secara aktif melalui 5 tahapan, seperti tabel berikut:

Tabel 2. Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

No.	Tahap-tahap	Kegiatan Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan dan alat) yang diperlukan dalam penyelesaian masalah dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
2	Mengorganisasi peserta didik	guru membentuk peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan pembelajaran agar relevan dengan penyelesaian masalah.
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang sesuai, melakukan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	guru membantu siswa dalam perencanaan dan perwujudan hasil yang sesuai dengan tugas.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah	guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya serta proses pembelajaran yang telah dilaksanakan

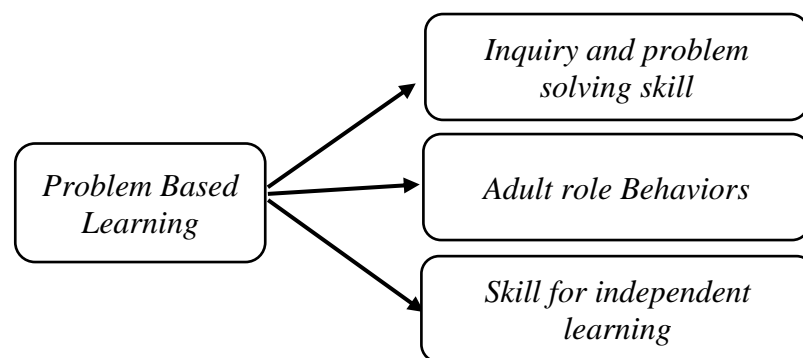
Sumber: Arends (2008: 71)

Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah di atas menurut penulis yaitu, pada langkah awal pembelajaran peserta didik harus mampu merumuskan masalah yang dipecahkan dan dipelajari sedangkan guru bertugas untuk membimbing, selanjutnya peserta didik menganalisis masalah dari berbagai sudut pandang, kemudian peserta didik menentukan sebab akibat yang akan dipecahkan, untuk memecahkan masalah peserta didik harus mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan,

kemudian peserta didik berhipotesis untuk menghasilkan data yang dibutuhkan dan menarik kesimpulan.

c. Tujuan dan Karakteristik Penerapan Model *Problem Based Learning*

Tujuan pembelajaran Model *problem based learning* dapat dideskripsi dalam skema di bawah ini:



Gambar 4. Skema Tujuan Pembelajaran *Problem Based Learning* (Arends, 2008: 34)

Gambar 4. di atas menggambarkan tiga tujuan model pembelajaran *problem based learning* yaitu, pertama keterampilan menyelidiki dan memecahkan masalah (*inquiry and problem solving skill*), ditujuan ini siswa diharapkan dapat menggambarkan keterampilan berfikir tingkat tinggi. *Kedua* menciptakan perilaku sosial sesuai peranan orang dewasa (*adult rele behaviors*), pada tujuan ini bentuk pembelajaran berbasis masalah penting untuk menjembatani antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai diluar sekolah. *Ketiga* berketerampilan untuk belajar mandiri (*skill for independent learning*), yang dimaksud dengan tujuan ini yaitu sikap individu harus

mampu mengembangkan masalah hasil pemikiran untuk mencapai tujuan dalam meningkatkan prestasi setiap pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah hendaknya dilakukan sesuai dengan karakteristiknya (Sani, 2015: 133) yakni sebagai berikut:

- 1) Belajar dimulai dengan mengkaji masalah
- 2) Permasalahan berbasis pada situasi yang nyata dan kompleks
- 3) Beberapa informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tidak di berikan.
- 4) Peserta didik belajar kelompok
- 5) Peserta didik, mengidentifikasi, mengemukakan, dan menggunakan sumber daya yang sesuai.
- 6) Belajar secara aktif, terintegrasi, komulatif, dan terhubung.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* mempunyai kelebihan dan kekurangan seperti model pembelajaran lainnya seperti yang dijelaskan Ngalimun (2014: 93) mengemukakan terdapat 3 kelebihan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Terjadinya pembelajaran yang bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
- 2) Siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam belajar, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan antar personal dalam bekerja kelompok.

Kelebihan tersebut dapat terjadi apabila ada kesiapan yang matang dari guru dalam mempersiapkan pembelajaran. Guru dan masing-masing murid juga harus mempunyai tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Kelemahan model *problem based learning* menurut Warsono & Hariyanto (2012: 152) yaitu:

1. Tidak banyak guru 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.

Kelemahan tersebut dapat diatasi dengan cara guru memberikan pengarahan yang jelas kepada siswa, sehingga siswa mampu melaksanakan model pembelajaran dengan baik. Selain itu, peran guru dalam memotivasi siswa sangat penting, agar siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam menjalankan pembelajaran.

7. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip, proses mental misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, dan membuat kesimpulan (Hamdani, 2011: 184). Model pembelajaran *discovery learning* salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih banyak berfikir. *Discovery learning* dapat melatih dan membimbing siswa untuk belajar memperoleh pengetahuan dan membangun konsep yang mereka temukan untuk diri mereka sendiri (Parade & Suryati, 2016: 14). *Discovery Learning Model is a learning model that can Increase Concept Understanding and Student Communication Skills* (Wulandari, 2018:

226). Model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman dan komunikasi siswa. Bruner (Sugiyanto, 2010: 132) menyatakan bahwa,

“pembelajaran *discovery learning* yaitu model pembelajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *discovery* (penemuan)”.

Discovery Learning merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga siswa dapat menemukan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud perubahan perilaku (Hanafiah & Suhana, 2012: 77). Model *discovery learning* mampu meningkatkan kegiatan belajar dan hasil belajar siswa (Wahjudi, 2015: 15), tujuan pendidikan bukan hanya untuk memperbesar dasar pengetahuan siswa tetapi juga untuk menciptakan berbagai kemungkinan untuk *invention* (penciptaan) dan *discovery* (penemuan) (Sugiyanto, 2010: 132).

Teori-teori di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif, inovatif dan dapat mengembangkan cara belajar siswa dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sehingga hasil yang diperoleh akan selalu diingat.

Model pembelajaran *discovery learning* mempunyai manfaat untuk siswa seperti:

1. Membangun komitmen di kalangan siswa untuk belajar, yang mewujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas

terhadap pencarian dan penemuan sesuatu dalam proses pembelajaran.

2. Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.
3. Membangun sikap percaya diri dan terbuka terhadap hasil temuannya.

Pernyataan tersebut disimpulkan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran berbasis penemuan yang secara intensif di bawah pengawasan guru. Model pembelajaran *discovery learning*, guru hanya bertugas untuk membimbing peserta didik dalam memperoleh informasi.

b. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Tahap pelaksanaan *discovery learning* menurut Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (2013 :32) terdiri dari 6 langkah yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *verification*, dan *generalization*. Langkah ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tahap	Pelaksanaan
<i>stimulation</i> (stimulasi/pemberian rangsangan)	tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecah masalah.

<i>Problem statement</i> (pernyataan/identifikasi masalah)	setelah stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
<i>Data collection</i> (pengumpulan data)	ketika eksplorasi berlangsung, guru memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri.
<i>Data processing</i> (pengolahan data)	semua data hasil bacaan, wawancara, dan observasi yang diperoleh siswa diolah dan diklasifikasikan, ditabulasi bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
<i>verification</i> (pembuktian)	tahap ini siswa melakukan pemeriksaan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data <i>processing</i> . <i>Verification</i> bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, pemahaman melalui contoh yang ia jumpai dalam kehidupan.
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/generalisasi)	generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat diizinkan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Sumber: Kemendikbud, 2013: 32)

c. Tujuan dan Karakteristik Penerapan Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* terdapat tujuan dalam penerapan pembelajarannya, Hosnan (2014: 284), mengemukakan 3 tujuan tersebut, yaitu:

- 1) Siswa memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 2) Melalui pembelajaran penemuan siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret ataupun abstrak dan banyak meramalkan informasi tambahan.
- 3) Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Membantu siswa dalam kerja sama yang efektif.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan keterampilan, konsep dan prinsip yang dipelajari lebih bermakna.

Hosnan (2014: 284), mengemukakan tiga karakteristik-karakteristik model *discovery learning* dalam penerapan pembelajaran, yaitu:

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menghubungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan.
- 2) Berpusat pada siswa
- 3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* mempunyai kelebihan untuk mengembangkan potensi intelektual siswa, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi siswa untuk terus berusaha menemukan sesuatu sampai berhasil, selain itu juga melatih keterampilan siswa untuk dapat mengumpulkan, mengelola dan menganalisis data sendiri. Proses pembelajaran geografi dengan materi perairan darat menggunakan model *discovery learning* diharapkan dapat melatih dan mengembangkan

kemampuan berfikir kritis siswa untuk tampil dalam menghadapi dan mencari solusi permasalahan-permasalahan perairan darat yang dijumpai dalam proses pembelajaran maupun di kehidupan sehari-hari. Kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 183), yaitu:

- 1) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- 2) Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya.
- 3) Secara menyeluruh, belajar *discovery* bisa meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas. Secara khusus, belajar penemuan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Kelebihan tersebut dapat dimaksimalkan dengan adanya kesiapan dari guru dan siswa, serta tanggung jawab dari masing-masing guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental
- 2) Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- 3) Model ini kurang berhasil bila diterapkan pada kelas yang besar.
- 4) Guru dan siswa yang sudah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional, mungkin akan kecewa bila diganti dengan model penemuan.
- 5) Dengan menggunakan model ini proses mental terlalu mementingkan proses pengertian saja atau pembentukan sikap dan keterampilan siswa (Djamarah, 2012 : 83).

Kelemahan tersebut dapat diminimalkan dengan cara guru memberikan suatu motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam proses belajar mengajar. Guru juga dapat memulai pembelajaran dengan

mengajukan pertanyaan dan memberikan informasi yang termuat dalam lembar kerja siswa.

8. *Locus of Control*

a. Pengertian *Locus of Control*

Konsep mengenai *locus of control* pertama kali dikemukakan oleh Julian Rotter seorang ahli dalam pembelajaran sosial. Konsep *locus of control* dari Rotter ini menjelaskan bahwa seseorang memiliki suatu keyakinan mengenai penyebab kesuksesan dan kegagalan yang dialaminya terjadi karena adanya faktor internal atau faktor eksternal. Robbins & Judge (2008:138) mengemukakan bahwa “*locus of control* merupakan tingkat kecenderungan individual bahwa ia adalah penentu nasibnya sendiri”. “*Locus of control* menentukan tingkat keyakinan individu bahwa perilakunya mempengaruhi apa yang terjadi pada dirinya” (Ivancevich, Konopaske, & Metteson, 2007: 97), Jadi *locus of control* menunjukkan tingkat keyakinan individu bahwa kemampuan dan usaha dapat merubah nasib sendiri. “*Locus of control shows the tendency of someone to put responsibility for themselves, whether internally within themselves or externally in fate, luck, or opportunity*” (Larsen & Bus, 2002: 371). Seseorang dengan *locus of control* internal, akan memiliki keyakinan tinggi bahwa perilaku dan usaha mempengaruhi kegagalan atau keberhasilan dalam hidup dibandingkan faktor luar, dan jika *locus of control* yang dimiliki eksternal maka tingkat kecenderungan seseorang

tinggi bahwa faktor luar seperti nasib, keberuntungan, dan lainnya lebih mempengaruhi kegagalan dan keberhasilan dibandingkan usaha sendiri.

Locus of control is a personality dimension that is continuous from internal to external (Petri, 1981: 89), “*Locus of control* adalah tempat dimana individu menentukan kadar sejauh mana mereka percaya bahwa perilaku mereka mempengaruhi apa yang terjadi terhadap diri mereka” (Suwanto, 1999: 58). *Locus of control* sebagai pengontrol diri yang berkaitan dengan hal-hal yang menyangkut masalah perilaku diri individu yang bersangkutan (Lau, 1988: 52). Siswa dengan kontrol diri yang internal akan melihat bahwa ia mampu mengontrol perilakunya.

Teori-teori yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan *locus of control* adalah tingkat keyakinan yang dimiliki oleh setiap siswa terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan, baik kegagalan, keberhasilan atau prestasi dipengaruhi oleh usaha dan tingkah lakunya sendiri. *Locus of control* terdiri dari dua dimensi yaitu internal dan eksternal.

b. Jenis-Jenis *Locus of Control*

1) *Locus of Control Internal*

Locus of control internal adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia subjektif, orientasinya tertuju ke dalam. Sifat orang yang berkepribadian internal pada umumnya pendiam, kurang hangat kepada orang lain, suka menyendiri dan tidak suka bicara, mudah tersinggung, kurang percaya diri, kurang bergaul dan lebih

pemalu. Siswa dengan *locus of control* internal cenderung meyakini bahwa kesuksesan dan kegagalan dalam belajar adalah hasil dari tindakan dan usaha mereka sendiri (Rotter, 1996: 4). Kreitner & Kinicki (2001: 135) menjelaskan “*internal locus of control, the belief that one controls the events and consequences affecting one’s life*”. Hasil yang dicapai *internal locus of control* dianggap berasal dari aktivitas dirinya. Crider (1983: 411) menjelaskan lima ciri individu yang cenderung memiliki LoC internal, yaitu suka bekerja keras, memiliki inisiatif yang tinggi, selalu berusaha untuk menemukan pemecahan masalah, selalu mencoba untuk berpikir seefektif mungkin, dan selalu mempunyai persepsi bahwa usaha harus dilakukan jika ingin berhasil. Siswa dengan *locus of control* internal yakin bahwa kesuksesan dan kegagalan yang terjadi dalam hidup tergantung pada dirinya sendiri (Sarafino, 1990: 114).

Teori-teori di atas disimpulkan bahwa *locus of control* internal adalah keyakinan individu bahwa sumber penentu dari peristiwa atau kejadian dalam dirinya dipengaruhi oleh usaha dan perilakunya sendiri.

2) *Locus of Control* Eksternal

Locus of control Eksternal adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia objektif, orientasinya terutama menuju keluar, pikiran perasaan serta tindakannya lebih banyak ditentukan oleh lingkungan. Seseorang dengan kepribadian eksternal lebih suka

bergaul, tidak kaku dan canggung, dan senang dalam kegiatan sosial. Selain itu orang dengan berkepribadian eksternal dapat membawa suasana mencair dalam diskusi dan pertemuan-pertemuan. *Eksternal locus of control tend to attribute key outcomes in their lives to environmental causes, such as luck or fate* (Kreitner & Kinicki, 2001: 135). Siswa dengan berkepribadian *locus of control* eksternal beranggapan keberhasilan yang dicapai dikontrol dari keadaan sekitarnya. Terdapat empat ciri individu eksternal yaitu, kurang memiliki inisiatif, mempunyai harapan bahwa ada sedikit korelasi antara usaha dan kesuksesan, kurang suka berusaha karena mereka percaya bahwa faktor luarlah yang mengontrol dan kurang mencari informasi untuk menyelesaikan masalah (Crider , 1983: 412).

Teori-teori di atas disimpulkan *locus of control* eksternal merupakan sifat individu yang percaya bahwa nasib, takdir keberuntungan menentukan apa yang terjadi terhadap dirinya.

c. Karakteristik *Locus Of Control*

Ghufroon & Rini (2010: 68), mengemukakan perbedaan karakteristik *locus of control* internal dan eksternal sebagai berikut:

Tabel 4. Karakteristik *Locus Of Control* Internal dan Eksternal

No.	Internal <i>Locus of control</i> (tertutup)	Eksternal <i>Locus of control</i> (terbuka)
1	Suka bekerja keras	Kurang memiliki inisiatif
2	Memiliki inisiatif tinggi	Mempunyai harapan bahwa hanya ada sedikit korelasi antara usaha dan kesuksesan
3	Selalu berusaha untuk memecahkan suatu masalah	Kurang suka berusaha, karena percaya bahwa kesuksesan dikontrol oleh faktor luar
4	Selalu mencoba berpikir seefektif mungkin	Kurang mencari informasi untuk memecahkan suatu masalah
5	Selalu Mempunyai persepsi bahwa usaha harus dilakukan jika ingin mencapai hasil	

Sumber: Ghufron & Risnawati (2010: 68)

Seseorang yang memiliki *locus of control* internal memiliki kecenderungan untuk lebih melakukan suatu usaha dan memiliki faktor kemampuan yang lebih dominan, ketika mengalami kegagalan maka mereka akan menyalahkan dirinya sendiri dikarenakan kurangnya usaha yang dilakukan dan apabila mereka mengalami keberhasilan maka seseorang dengan *locus of control* internal akan merasa bangga atas pencapaian keberhasilan tersebut dan lebih menghargai prestasi yang telah mereka raih. Seseorang yang memiliki *locus of control* eksternal akan cenderung menyalahkan lingkungan sekitar apabila mereka mengalami kegagalan, karena mereka percaya bahwa kesuksesan dan kegagalan disebabkan oleh faktor di luar diri mereka. *Locus of control ini* memiliki peranan bagi seseorang untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan pada masa mendatang. Seseorang dengan *locus of control* internal akan

lebih berusaha keras dan memaksimalkan kemampuannya untuk mencapai keberhasilan, sementara seseorang dengan *locus of control* eksternal tidak memiliki harapan dan kurang usaha untuk memperbaiki kegagalan yang dialami karena merasa tidak mampu.

Kedua tipe *locus of control* terdapat pada setiap individu, hanya saja ada kecenderungan untuk memiliki salah satu tipe tertentu, *locus of control* juga tidak bersifat statis namun juga dapat berubah. Hal tersebut disebabkan karena situasi dan kondisi yang menyertainya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Lina & Rosyid (1997: 8) yang menyatakan bahwa *locus of control* memiliki sifat yang berkelanjutan. Internalitas individu yang tinggi akan disertai dengan melemahnya eksternalitas, begitu juga sebaliknya.

9. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009 : 3). Kegiatan pembelajaran, biasanya guru terlebih dahulu menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam kegiatan belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan

belajar. Huba (Green, 2006: 18) memaparkan *“Explain that students learning outcome indicate what educators want students to know or do rather than what educational experience will be offered”*, Hasil belajar siswa bukanlah pengalaman pendidikan mereka namun hasil belajar ialah mengidentifikasi apa yang ingin dilakukan oleh siswa dalam belajar. “Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar”(Nasar, 2004 : 77). Hasil apapun yang didapat oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran, itulah yang disebut dengan hasil belajar. Keshavarz (2011: 2) mengemukakan *“learning outcome focus on the measurable cognitive, behavioral and attitudinal development of students as they interact with a learning activity”*. Peserta didik yang mampu mengembangkan perilakunya seperti sopan santun, maka juga termasuk dalam tolak ukur keberhasilan belajar. Hasil belajar merupakan keberhasilan dalam belajar tidak hanya digunakan untuk hasil belajar dikelas namun, seseorang yang berhasil mengubah sikap, perilaku dan moral juga dikatakan sebagai keberhasilan dari hasil belajar. Hu (2014: 47) juga mengemukakan bahwa *“learning outcome in general might include cognitive and affective learning outcome’s”*. pendapat tersebut menjelaskan hasil belajar secara umum mencakup pembelajaran yang kognitif dan afektif, artinya hasil belajar tidak hanya dikatakan berhasil jika dari segi pembelajaran yang kognitif namun pembelajaran yang afektif juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti, sikap dan minat peserta didik pada pelajaran yang diajarkan.

Teori-teori yang telah paparkan di atas disimpulkan bahwa hasil pembelajaran merupakan hasil kemampuan akhir yang diperoleh peserta didik, baik dalam penilaian secara kognitif maupun afektif.

Secara sosial ada tiga hasil belajar geografi sebagai berikut “*geographical skills and techniques, knowledge and understanding, and application*” (Grange, 2016: 272). Pernyataan menjelaskan bahwa hasil belajar geografi *pertama* adalah keterampilan dan teknik geografi, yang di maksud dalam hal ini adalah pembelajaran mampu menunjukkan berbagai keterampilan dan teknik geografis, *kedua* pengetahuan dan pemahaman, melalui pembelajaran geografi akan menghasilkan pengetahuan dan pemahaman tentang proses dan pola spasial yang berhubungan dengan interaksi antara manusia dan manusia dan antar manusia dengan lingkungan dalam ruang dan waktu, dan *ketiga* aplikasi, yang dimaksud dengan hasil belajar geografi aplikasi adalah siswa dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan pembelajaran geografi pada lingkungannya, siswa juga dapat menunjukkan kemampuan untuk merekomendasi suatu permasalahan yang ada dilingkungannya dengan solusi dan strategi yang sudah didapatkan dari pembelajaran geografi.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni, faktor internal dan eksternal. Dalyono (1997: 55) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam memperoleh keberhasilan dalam belajar

yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud di sini adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar seperti kesehatan, bakat, minat, motivasi dan cara belajar di kelas. Faktor eksternal yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari luar diri individu seperti keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar peserta didik yaitu, sebagai berikut:

1) Faktor internal peserta didik

- a) Faktor fisiologis peserta didik seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologi peserta didik seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-eksternal peserta didik

a) Faktor lingkungan peserta didik

Faktor ini terbagi lagi menjadi dua jenis yaitu lingkungan sosial seperti budaya setempat dan faktor lingkungan alam seperti keadaan suhu, kelembaban udara dan lokasi sekolah.

b) Faktor instrumental

Faktor ini seperti kondisi gedung sekolah, sarana pembelajaran, media pembelajaran, cara guru mengajar, kurikulum

yang diterapkan dan model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik juga dikemukakan oleh Syah (2011: 132) dalam bukunya yang berjudul psikologi belajar, yaitu:

- 1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:
 - a) Aspek fisiologis
 - b) Aspek psikologis
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor lingkungan sosial
 - b) Faktor lingkungan non sosial

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik di pengaruhi oleh banyak faktor, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dalam terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, dan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang sebelumnya mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut mencakup objek penelitian dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini akan diuraikan secara singkat pada pembahasan sebagai berikut:

No.	Kajian Penelitian yang Relevan	
1	Nama Penulis	Maulidiyahwarti dkk (2016)
	Judul	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis <i>Outdoor Study</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS SMA
	Hasil Penelitian	Penelitiannya disimpulkan bahwa model <i>problem based learning</i> berbasis <i>outdoor study</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA. <i>Problem based learning</i> berbasis <i>outdoor study</i> mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi melalui penyelesaian masalah yang dihadapi. Siswa mengumpulkan informasi yang relevan dengan permasalahan, mengaitkan antar informasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan solusi yang tepat dan akurat. Penyelesaian masalah membuat pembelajaran menjadi relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian tersebut dibuktikan dengan diperolehnya nilai tes awal sebesar 62,81 setelah diterapkan model <i>problem based learning</i> berbasis <i>outdoor study</i> rata-rata nilai tes akhir sebesar 80,04 dan nilai gain skor sebesar 17,18 yang artinya model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbasis <i>outdoor study</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi pada siswa XI IIS SMA.
	Persamaan	Sama-sama menggunakan model <i>problem based learning</i> , penelitian dijenjang sekolah menengah ke atas dan pelajaran yang diujicobakan juga mata pelajaran geografi.
	Perbedaan	Perbedaan pada lokasi penelitian, Maulidiyahwarti melakukan penelitian di SMAN 1 Lawang Kabupaten Malang, sedangkan penelitian ini di SMAN Kabupaten Sekadau Kalimantan Barat.
2	Nama Penulis	Celik dkk (2011)
	Judul	<i>The Effects Of Problem-Based Learning On The Students' Success In Physics Course</i>
	Hasil Penelitian	Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui efek dari pembelajaran dengan <i>model problem based learning</i> pada mahasiswa jurusan fisika. Hasil penelitian tersebut yaitu, pada kelas eksperimen yang di berikan perlakuan dengan model <i>problem based learning</i> memperoleh rata-rata 78,85 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 61,45 nilai $p(0,00) <$

		0,05 sedangkan nilai t 3,81 > 5% artinya hipotesis diterima dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model <i>problem based learning</i> efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
	Persamaan	Model pembelajaran yang dieksperimenkan sama-sama model <i>prolem based learning</i> .
	Perbedaan	Penelitian tersebut hanya menggunakan model <i>problem based learning</i> sebagai variabel bebas, sedangkan penelitian ini terdapat dua variabel bebas, dan pelajaran yang di eksperimenkan pelajaran fisika sedangkan penelitian ini adalah pelajaran geogarafi.
3	Nama Penulis	Rosnayati (2015)
	Judul	Penerapan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Berprestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama” (SMP
	Hasil Penelitian	Tujuan penelitian Rosnayati adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Penelitian tersebut menyatakan bahwa 1) model <i>problem based learning</i> lebih baik daripada siswaa dengan pembelajaran ekspositaori, 2) motivasi berprestasi belajar matematika siswa yang menggunakan <i>problem based learning</i> lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran ekspositori, 3) terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi berprestasi dengan belajar matematika siswa dengan kemampuan pemecahan matematika siswa.
	Persamaan	Mengeksperimenkan model <i>problem based learning</i> .
	Perbedaan	Pelajaran yang diujikan pada model <i>problem based learning</i> adalah pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini mengujikan pada pelajaran geografi. Selain itu, Subjek penelitian tersebut adalah siswa sekolah menengah pertama (SMP) sedangkan penelitian ini untuk siswa menengah ke atas (SMA)
4	Nama Penulis	Yulia Prasetyowati (2017)
	Judul	Penggunaan Model <i>Discovery Learning</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Pola Spasial Geografi pada Siswa Kelas XII IPS1 SMA Yasmida Ambarawa Tahun Pelajaran 2015/2016

	Hasil Penelitian	Hasil temuan dan interpretasi, analisis dan pembahasan disimpulkan bahwa pemahaman pola spasial geografi siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan model <i>discovery learning</i> melalui tahap <i>stimulation, statement, data collection, data processing, verification dan generalization</i> . Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan indikator pemahaman pola spasial geografi yaitu kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan menyimpulkan setelah penggunaan model <i>discovery learning</i> . Pada siklus I pemahaman spasial geografi sebesar 31,58% dengan kategori rendah, pada siklus II peningkatan pemahaman spasial geografi sebesar 78,95% dengan kategori tinggi dan siklus III pemahaman spasial geografi sebesar 84,22% dengan kategori tinggi, sehingga sudah mencapai indikator yang sudah ditetapkan >76%. Melalui penggunaan model <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan pemahaman pola spasial geografi siswa
	Persamaan	Menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> .
	Perbedaan	Penelitian tersebut adalah penelitian dengan metode PTK, sedangkan penelitian ini adalah eksperimen.
5	Nama Penulis	Maria Andriani Barek Landjar (2018)
	Judul	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Discovery Learning</i> Serta Kecerdasan Intelektual Terhadap Berfikir Kreatif
	Hasil Penelitian	Hasil pengolahan data ditemukan jawaban bahwa 1) terdapat pengaruh model <i>problem based learning</i> terhadap berfikir kreatif pada siswi yang memiliki kecerdasan intelektual tinggi secara signifikan. 2) terdapat pengaruh model <i>problem based learning</i> terhadap berfikir kreatif pada siswi yang memiliki kecerdasan intelektual tinggi secara signifikan. 3) terdapat pengaruh model <i>discovery learning</i> terhadap berfikir kreatif pada siswa yang memiliki kecerdasan intelektual tinggi secara signifikan. 4) tidak terdapat pengaruh model <i>discovery learning</i> terhadap berfikir kreatif pada siswi yang memiliki kecerdasan intelektual rendah secara signifikan. 5) terdapat interaksi antara model <i>problem based learning</i> maupun model <i>discovery learning</i> dengan kecerdasan intelektual. Dengan demikian disimpulkan bahwa,

		model <i>problem based learning</i> dan <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan berfikir kreatif pada kelompok IQ. Dan terdapat interaksi yang nyata antara model <i>problem based learning</i> dan <i>discovery learning</i> .
	Persamaan	Menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dan model pembelajaran <i>discovery learning</i>
	Perbedaan	Peneliti meninjau dari aspek <i>locus of control</i> siswa, bukan dari kecerdasan intelektual terhadap berfikir kreatif.
6	Nama Penulis	Achadiyah dan Laily (2013)
	Judul	Pengaruh <i>Locus Of Control</i> Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan pada kelompok <i>locus of control</i> internal diperoleh nilai sebesar 0,027 t hitung (2,311) > t tabel (2,034) dengan probabilitas (0,027) ≤ 0.05 pada taraf signifikan 5%. Maka hipotesis diterima sehingga, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara <i>locus of control</i> internal terhadap hasil belajar mahasiswa jurusan akuntansi. Sedangkan untuk hasil kelompok mahasiswa <i>locus of control</i> eksternal diperoleh koefisien sebesar 0,210 t hitung 1,594 < t tabel 2,034 dengan probabilitas 0,064 ≥ 0,05 pada taraf signifikansi 5% maka hipotesis ditolak sehingga disimpulkan tidak terdapat pengaruh antara <i>locus of control</i> eksternal terhadap hasil belajar mahasiswa jurusan akuntansi.
	Persamaan	Sama-sama membuktikan apakah ada pengaruh <i>locus of control</i> terhadap hasil belajar
	Perbedaan	Penelitian tersebut lakukan pada mahasiswa jurusan akuntansi sedangkan penelitian ini dilakukan pada pelajaran geografi untuk siswa menengah ke atas (SMA) di Kabupaten Sekadau.
7	Nama Penulis	Yulia Septiani (2016)
	Judul	Pengaruh <i>Locus of Control</i> Terhadap Prestasi Belajar Matematika
	Hasil Penelitian	Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh <i>locus of control</i> terhadap prestasi belajar matematika. Hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan <i>locus of control</i> terhadap prestasi belajar matematika. Ciri-ciri <i>locus of control</i> internal diantaranya merasa mampu untuk mengatur segala tindakan, perbuatan dan lingkungannya. Merasa

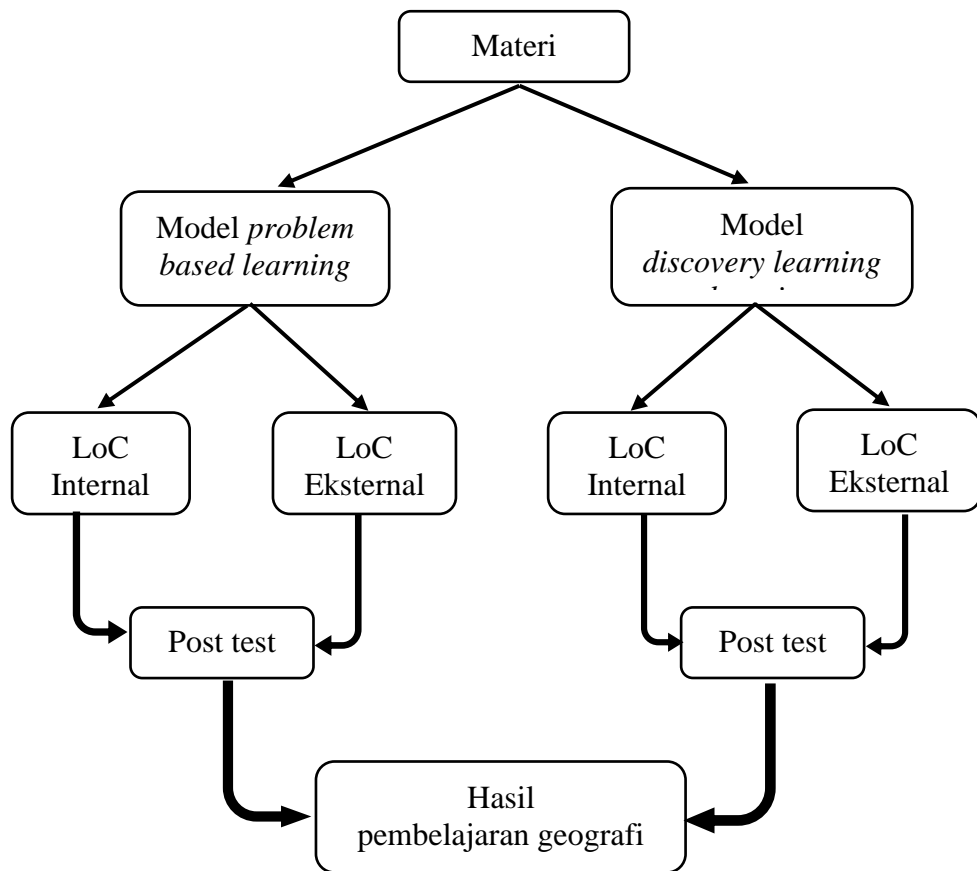
		perbuatan kecilnya berpengaruh terhadap kejadian yang dihadapi, sedangkan seseorang dengan <i>locus of control</i> eksternal cenderung lebih mengharapkan keberhasilan dari keberuntungan.
	Persamaan	Menggunakan <i>locus of control</i> dan terdapat perbedaan dalam penelitian ini, dimana fokus penelitian hanya pada pengaruh <i>locus of control</i> terhadap hasil belajar sedangkan penelitian ini <i>locus of control</i> sebagai variabel kontrol responden.
	Perbedaan	Pelajaran yang diaplikasikan yaitu matematika, dalam penelitian ini diterapkan dalam pelajaran geografi dan siswa yang menjadi responden adalah SMK Negeri Cikarang Barat, sedangkan penelitian ini yang menjadi responden adalah siswa SMAN Kabupaten Sekadau.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membentuk manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan, oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kurangnya peran aktif peserta didik dalam menerima pelajaran geografi mengakibatkan hasil pembelajaran geografi lebih rendah. Kondisi tersebut peran seorang guru sangat mempengaruhi, guru harus mengusahakan keadaan pembelajaran yang efektif dan peserta didik untuk berperan aktif sehingga hasil pembelajaran siswa dapat meningkat. Keadaan tersebut dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik sehingga, peserta didik dapat menjadi paham dan aktif serta proses pembelajaran menjadi efektif.

Mengatasi kesulitan belajar geografi dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah telah banyak dilakukan, diantaranya adalah dengan menerapkan strategi

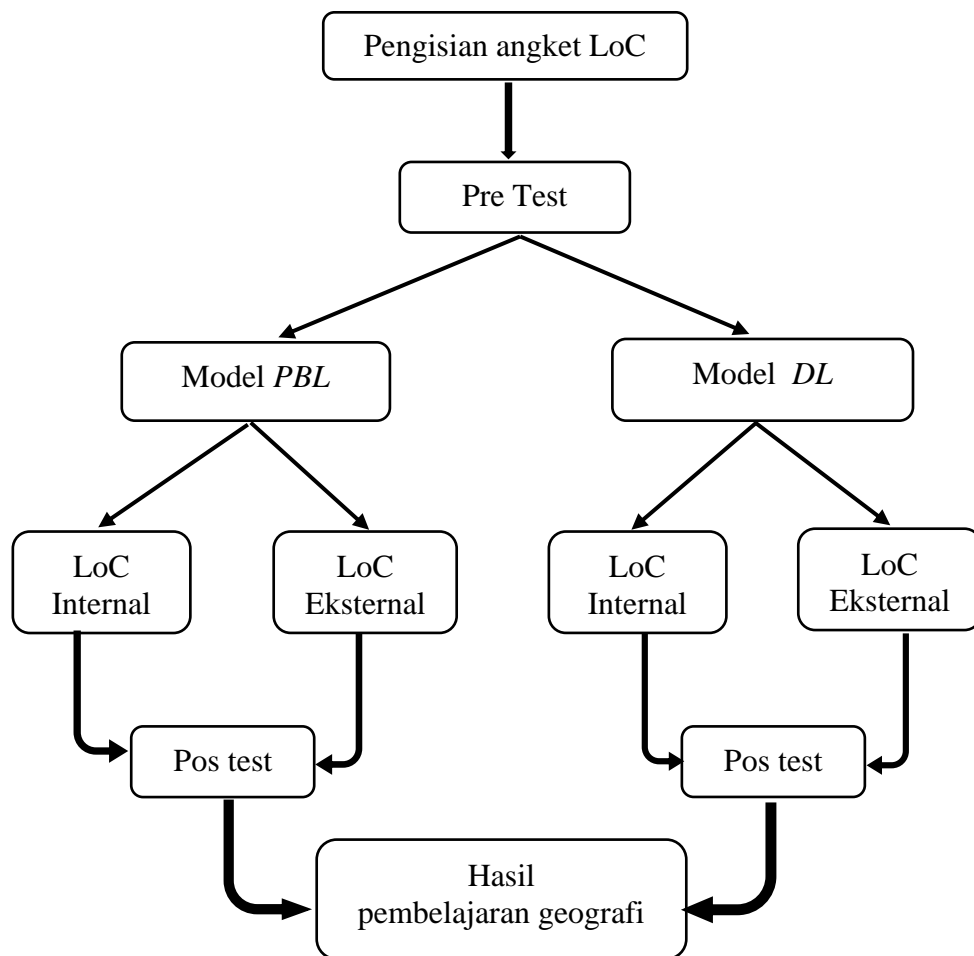
mengajar dan model pembelajaran baru. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* dengan tinjau dari *locus of control* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Secara sederhana kerangka pemikiran dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Kerangka Pikir

Kerangka pikir di atas menerangkan proses penelitian yang dilakukan dikelas. Tahap awal peserta didik diminta untuk mengisi angket *locus of control* agar mengetahui kelompok siswa yang internal dan eksternal, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan sedikit menyampaikan materi yang akan dipelajari, setelah itu peserta didik diberikan pre test untuk mengukur kemampuan

awal sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran. Tahap berikutnya peserta didik diberikan model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning*, model tersebut diterapkan pada kelompok peserta didik internal maupun kelompok peserta didik eksternal. Usai penerapan model pembelajaran peserta didik diuji kemampuannya dengan cara diberikan post test. Hasil post test tersebut dilihat dan dibandingkan agar dapat menjawab hipotesis penelitian, apakah model *problem based learning* dan *discovery learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran geografi, dan apakah terdapat pengaruh *locus of control* internal maupun eksternal terhadap hasil belajar geografi.



Gambar 6. Alur Penelitian

Tinjauan pustaka dan kerangka penelitian mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan terdapat perbedaan keefektifan antara model pembelajaran *problem based learning* dan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar geografi di SMAN Kabupaten Sekadau.
2. Terdapat perbedaan keefektifan hasil belajar geografi antara siswa yang diterapkan model *problem based learning* dan model *discovery learning* pada kelompok siswa *locus of control* internal di SMAN Kabupaten Sekadau.
3. Terdapat perbedaan keefektifan hasil belajar geografi antara siswa yang diterapkan model *problem based learning* dan model *discovery learning* pada kelompok siswa *locus of control* eksternal di SMAN Kabupaten Sekadau.
4. Terdapat interaksi model pembelajaran dan *locus of control* terhadap hasil belajar geografi siswa di SMAN Kabupaten Sekadau.