

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Haudi, 2021).

Menurut Sugiono dalam Kaban et al., (2020) model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik.

Model pembelajaran merupakan keseluruhan rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Fatimah, 2022).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Darmadi, 2017).

2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

A. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran dengan menggunakan masalah yang dihadapi dalam dunia nyata/kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa sehingga merangsang untuk menggunakan keterampilan yang dimiliki dalam memecahkan masalah, sehingga siswa akan memperoleh konsep serta

pengetahuan yang esensi dari materi yang dipelajarinya (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Menurut Suprihatiningrum dalam Widi (2017) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pembelajaran yang mana sejak awal peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered*. PBL bertujuan agar peserta didik memperoleh dan membentuk pengetahuannya secara efisien, kontekstual, dan terintegrasi.

Problem based learning (PBL) merupakan proses pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sebagai konteks berpikir agar peserta didik memiliki keterampilan dan dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan konsep yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dibahas Lidinillah (dalam Ardianti et al., 2022).

B. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) adalah supaya siswa memiliki pengalaman konkrit sehingga memiliki bekal untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Menurut Tan dalam Palennari (2018) tujuan PBL adalah menjadikan pebelajar mahir dalam keterampilan proses dan keterampilan pemecahan masalah serta menjadikan pebelajar untuk belajar sepanjang hayat. Belajar sepanjang hayat adalah kecakapan belajar mandiri, bebas mencari informasi, belajar kolaboratif, dan berpikir refleksi.

C. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Model PBL memiliki tiga karakteristik utama: 1) melibatkan peserta didik sebagai pemangku kepentingan dalam situasi masalah; 2) mengorganisasi kurikulum seputar masalah holistik,

memungkinkan pembelajaran peserta didik dalam cara yang relevan dan terhubung; dan 3) menciptakan lingkungan belajar dimana guru melatih pemikiran peserta didik dan memandu peserta didik berinkuiri, serta memfasilitasi tingkat pemahaman yang lebih (Ramlawati et al., 2017).

Menurut Mariyaningsih & Hidayati (2018) karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya yaitu:

- a. Belajar dimulai dari permasalahan yang dihadapi peserta didik yang ada di dunia nyata dan tidak terstruktur.
- b. Permasalahan yang diberikan merupakan permasalahan yang menantang pengetahuan dan sikap yang dimiliki peserta didik sehingga memiliki identifikasi kebutuhan belajar atau bahkan menuntut siswa untuk belajar dalam bidang yang baru.
- c. Siswa membutuhkan berbagai perspektif (*multiple perspective*) dan berbagai kecerdasan (*multiple intelligent*) untuk memecahkan masalah.
- d. Proses utama dari *Problem Based Learning* (PBL) adalah dimanfaatkannya berbagai sumber pengetahuan, proses penggunaan sampai tahap evaluasi informasi.
- e. Dalam *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan keterampilan *inquiry* dan keterampilan *problem solving* untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi.
- f. Peserta didik terlibat dalam evaluasi dan *review* pengalaman belajar yang dialami.
- g. Adanya keterbukaan proses dalam belajar serta terintegrasi antar elemen pembelajaran.

D. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajarannya. Menurut Li Zhiyu dalam Ardianti et al. (2022) pengajaran dengan menggunakan model *problem based learning* terbagi menjadi 3 tahapan. Tahap

pertama yaitu rancangan permasalahan, memaparkan dan mengkaji masalah. Masalah yang berkualitas dapat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran. Tahap kedua adalah belajar secara mandiri dan memecahkan permasalahan. Ketika peserta didik kurang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah maka peserta didik tersebut dapat membagi dan membagikan tugas kepada setiap anggota kelompoknya. Setelah mereka menyelesaikan tugasnya masing-masing maka peserta didik menganalisis suatu masalah sehingga dicari solusinya dan memilih yang paling layak dari hasil pertandingan setiap anggota kelompoknya. Tahap ketiga adalah menyederhanakan, memberi penilaian, dan mempresentasikan.

Menurut Arends dalam Ardianti et al., (2022) tahapan-tahapan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis masalah atau PBL terdapat 5 fase yaitu peserta didik diorientasikan pada permasalahan, peserta didik diorganisasikan untuk belajar, penyelidikan dilakukan secara individu dan kelompok, menciptakan dan menyajikan produk atau karya, dan melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan permasalahan.

E. Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL)

Tabel 2. 1
Sintaks Model *Problem Based Learning*

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Fase pertama, arahkan peserta didik pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
Fase kedua, aturlah peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
Fase ketiga, penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Fase keempat, penyajian hasil karya.	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
Fase kelima, analisis dan Evaluasi proses penyelesaian.	Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber : Arends dalam Yuliani (2020)

F. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1) Kelebihan

Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran yang inovatif memiliki kelebihan. Menurut Mariyaningsih & Hidayati (2018) kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

- a. Peserta didik mampu membangun dan menemukan pengetahuan baru.
- b. Peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- c. Mengurangi beban peserta didik untuk menghafal materi yang tidak perlu karena pembelajaran berfokus pada masalah.
- d. Peserta didik memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai sumber pengetahuan untuk belajar.
- e. Meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan peserta didik lain dalam kegiatan kelompok.
- f. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan refleksi dan penilaian terhadap kemajuan belajarnya.

2) Kekurangan

Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran tidak lepas dari kelemahan. Kekurangan model PBL menurut Mariyaningsih & Hidayati (2018) yaitu:

- a. Jika minat dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah masih rendah, model *Problem Based Learning* (PBL) sulit dilakukan.
- b. *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat diterapkan untuk semua materi pelajaran, apalagi jika peserta didik kurang memahami mengapa pemecahan masalah tersebut harus dilakukan peserta didik.

- c. Dibutuhkan waktu yang banyak dalam implementasi KBM.
- d. Dibutuhkan kemampuan guru untuk memotivasi peserta didik dengan baik sehingga dapat mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

2.1.3 Hasil Belajar Kognitif

A Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik (Sulastri et al., 2014).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai (Gulo, 2022).

B Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Darmadi dalam Erlinasari (2020) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penguasaan peserta didik antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Usaha untuk mencapai aspek tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni:

1) Faktor Eksternal

- a. Faktor Lingkungan, yaitu suatu kondisi yang ada di sekitar peserta didik contoh suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada di sekitar peserta didik. 23
- b. Faktor Instrumental, yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancai sesuai dengan hasil yang diharapkan. Contoh: kurikulum, metode, sarana, media, dan sebagainya.

- 2) Faktor Internal, yaitu faktor yang mempengaruhi peserta didik antara lain: kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik.

2.1.4 Keterampilan Sosial

A. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam mengenal tingkah laku untuk menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat diterima di lingkungan sekitar (Nisak et al., n.d.). Keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku (Fatimah dalam Perdani, 2013). Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat (Subhayni et al., n.d.).

B. Ciri-Ciri Keterampilan Sosial

Menurut Elksin dalam Perdani (2013) ciri-ciri keterampilan sosial antara lain perilaku interpersonal, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya, dan keterampilan komunikasi. Pertama, perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial. Perilaku ini disebut keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.

Kedua, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi. Kemampuan ini anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada sosial tertentu. Ketiga, perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, yaitu perilaku atau keterampilan sosial yang dapat

mendukung prestasi belajar di sekolah. Misalnya, mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas.

Keempat, perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*). Misalnya, memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain. Terakhir yaitu keterampilan komunikasi adalah salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjadi hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

C. Aspek Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial memiliki beberapa aspek yang digunakan agar keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik dapat lebih baik. Aspek keterampilan sosial menurut Caldarella dan Merrel dalam Amala et al., (2021) terdapat lima untuk anak-anak dan remaja, meliputi:

- 1) Hubungan dengan teman sebaya (*peer relationship skills*), yaitu perilaku yang menunjukkan hubungan yang positif dengan teman sebaya yang meliputi perilaku yang disukai, empati, partisipasi sosial, *sociability leadership*, menawarkan bantuan ketika dibutuhkan, berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman sebaya, hubungan dengan teman sebaya maupun hubungan dengan orang lain.
- 2) Manajemen diri (*self management skills*), yaitu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri yang meliputi pengendalian diri, kemandirian sosial, kompetensi sosial, tanggung jawab sosial, melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain.

- 3) Kemampuan akademis (*academic skills*), yaitu kemampuan individu yang mendukung prestasi belajar yang meliputi penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah, menghormati aturan sekolah, memahami materi, mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru, bertanya atau meminta bantuan secara tepat, orientasi tugas dan tanggung jawab akademik.
- 4) Kepatuhan (*compliance skills*), yaitu kemampuan individu untuk memenuhi permintaan orang lain yang meliputi kerjasama, hubungan dengan teman/orang lain, penyesuaian dengan orang lain, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, mengikuti instruksi atau petunjuk, mematuhi dan mentaati peraturan.
- 5) Perilaku asertif (*assertion skills*), yaitu perilaku yang didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat individu dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan yang meliputi mengawali percakapan, ketegasan, inisiasi sosial, penggerak sosial, mengajukan pertanyaan, berani.

Aspek-aspek keterampilan sosial yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) perilaku terhadap lingkungan, 2) perilaku antar pribadi, 3) perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, dan 4) perilaku yang berhubungan dengan tugas. Berikut penjelasan masing-masing aspek keterampilan sosial dalam penelitian ini (Rahayuningtyas, 2013).

1) Perilaku terhadap lingkungan

Perilaku terhadap lingkungan merupakan bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan memperlakukan lingkungan hidupnya.

2) Perilaku antar pribadi

Perilaku interpersonal ialah bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan mengadakan hubungan dengan sesama individu lain (dengan teman sebaya atau guru).

3) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri yaitu bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap dirinya sendiri.

4) Perilaku yang berhubungan dengan tugas

Perilaku yang berhubungan dengan tugas merupakan bentuk perilaku atau respon individu terhadap sejumlah tugas akademis.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial, diantaranya yaitu sifat dasar, lingkungan dan motivasi. Hal tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Sifat dasar, meliputi karakter, watak. Serta sifat emosional. Sifat dasar merupakan warisan dari ayah ibu yang diturunkan melalui gen dan ini juga dapat berpengaruh dalam cara kita bersosialisasi.
- 2) Lingkungan adalah kondisi sekitar individu baik lingkungan alam, kebudayaan, dan masyarakat dapat mempengaruhi proses sosialisasi.
- 3) Motivasi merupakan kekuatan dalam diri seseorang yang menggerakkannya untuk melakukan sesuatu dengan baik. Motivasi yang ada dalam diri seseorang dapat mempengaruhi proses sosialisasi (Pratiwi, 2020).

E. Tujuan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial penting dimiliki oleh setiap individu. Hal ini selaras dengan adanya tujuan keterampilan sosial. Menurut Zaitun dalam Pratiwi (2020) tujuan keterampilan sosial yaitu:

- 1) Agar setiap orang dapat hidup di tengah-tengah masyarakat.
- 2) Agar setiap orang dapat menyesuaikan tingkah lakunya dengan harapan masyarakat.
- 3) Agar setiap orang dapat menyadari keberadaannya dalam masyarakat.

- 4) Agar masyarakat tetap utuh. Keutuhan masyarakat dapat terjadi bila di antara warganya saling berinteraksi dengan baik.
- 5) Memberikan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan seseorang untuk melangsungkan kehidupan di tengah-tengah masyarakat.

F. Manfaat Memiliki Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial memiliki banyak manfaat. Menurut Johnson & Johnson dalam Pratiwi (2020) mengemukakan lima manfaat keterampilan sosial, yaitu:

- 1) Perkembangan kepribadian dan identitas, karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasilnya dalam berinteraksi dengan orang lain, individu menjadi memiliki persamaan yang lebih baik tentang diri sendiri.
- 2) Mengembangkan produktivitas pada diri, keterampilan ini sangat penting karena dapat membantu individu saat memasuki dunia kerja.
- 3) Meningkatkan kualitas hidup, merupakan hasil positif lainnya karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.
- 4) Meningkatkan kesehatan fisik, hal ini memiliki hubungan dengan hidup yang panjang dan dapat dengan cepat pulih dari sakit.
- 5) Meningkatkan kesehatan psikologis, menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan orang lain.

2.1.5 Keragaman Budaya Indonesia

A. Pengertian Budaya

Budaya berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya adalah suatu pola menyeluruh. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang

rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Sinartejo, 2019).

Kebudayaan adalah sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuan, dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku, dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain yang semuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat (Sinartejo, 2019).

B. Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman budaya atau “*cultural diversity*” di Indonesia merupakan sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada di daerah tersebut. Jumlah penduduk Indonesia sekitar 250 juta orang dan terdapat 1.128 suku bangsa. Tiap suku bangsa mempunyai corak dan budaya masing-masing yang memperlihatkan ciri khasnya. Hal ini bisa dilihat dari berbagai bentuk kegiatan sehari-hari, misalnya upacara ritual, pakaian adat, bentuk rumah, kesenian, bahasa, dan tradisi lainnya. Keberagaman yang ada pada masyarakat bisa menjadi kekayaan dan potensi bangsa Indonesia (Sinartejo, 2019).

Pada masa kerajaan Mataram dan kerajaan Sriwijaya, terjadi penyebaran agama Hindu-Budha sampai akhirnya masuk agama Islam yang banyak dipeluk oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Kapal-kapal asing yang berlabuh di Indonesia pada abad pertengahan, membuka diri Indonesia pada lingkup pergaulan dunia internasional.

Hubungan antar pedagang membangun interaksi antar peradaban yang ada di Indonesia (Sinartejo, 2019).

Letak Indonesia secara umum juga menjadi penyumbang keragaman budaya pada masyarakat. Dengan keanekaragaman budaya yang dimiliki, Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan negara lain. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi (Sinartejo, 2019).

C. Faktor-Faktor Geografis Indonesia yang Mempengaruhi Keragaman Budaya

Keragaman budaya suatu wilayah bergantung pada faktor geografis. Masyarakat Indonesia tinggal dalam wilayah dengan kondisi geografis yang bervariasi. Mulai dari pegunungan, tepian hutan, pesisir, dataran rendah, pedesaan, hingga perkotaan. Pada umumnya budaya yang berkembang di suatu wilayah cenderung menunjukkan karakteristik dan pemenuhan kebutuhan masyarakat daerah itu sendiri (Sinartejo, 2019).

Lingkungan tempat tinggal mempengaruhi bentuk rumah tiap suku bangsa. Rumah adat di Jawa dan di Bali biasanya dibangun langsung di atas tanah, sementara rumah-rumah adat di luar Jawa dan Bali dibangun di atas tiang atau disebut rumah panggung. Alasan membuat rumah panggung antara lain untuk menghindari banjir dan menghindari binatang buas. Kolong rumah biasanya dimanfaatkan untuk memelihara ternak dan menyimpan barang (Sinartejo, 2019).

Di daerah pegunungan yang subur, masyarakatnya memiliki mata pencaharian sebagai petani. Mereka harus menyiasati alam dengan membuat sistem pertanian dan alat-alat pertanian. Sistem dan alat tersebut merupakan hasil dari buah pikir manusia sehingga dapat dikatakan kedua hal tersebut adalah cerminan budaya setempat. Keragaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berkaitan dengan batas-batas geografis antara lain: 1) Letak geografis

Indonesia; 2) Indonesia sebagai negara kepulauan; 3) Kondisi ekologis (Sinartejo, 2019).

D. Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya di Indonesia

1) Letak Geografis Wilayah

Letak geografis yaitu letak suatu tempat dilihat dari kenyataan di muka bumi atau letak suatu tempat dalam kaitannya dengan daerah lain di sekitarnya. Letak geografis disebut juga letak relatif, disebut relatif karena posisinya ditentukan oleh fenomena-fenomena geografis yang membatasinya, misalnya gunung, sungai, lautan, benua, dan samudera. Secara geografis Indonesia terletak di antara dua benua dan dua samudera, yaitu benua Asia dan benua Australia diantara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Letak geografis ini sangat berpengaruh terhadap keberadaan wilayah Indonesia, baik dilihat dari kenyataan fisik dan sosial maupun ekonomi dan politik (Sinartejo, 2019).

Pengaruh positif letak geografis Indonesia yang demikian menyebabkan: 1) Indonesia berada pada persilangan lalu lintas perdagangan dunia yang ramai sehingga sangat menguntungkan terutama pemasukan devisa negara; 2) Menjadikan Indonesia sebagai pusat perekonomian di antara dua benua dan dua samudera; 3) Membantu dalam pengembangan destinasi wisata; 4) Memudahkan dalam menyebarkan ragam budaya Indonesia, akulturasi budaya, modernisasi; 5) Indonesia yang terdiri banyak pulau yang membuat beragam kebudayaan, karena terdiri dari suku, budaya, dan bangsa; dan 6) Laut yang sangat begitu luas dan garis pantai membuat Indonesia menyimpan hasil laut yang berlimpah (Sinartejo, 2019).

Pengaruh negatif letak geografis Indonesia : 1) Persaingan global yang cukup sulit dikendalikan; 2) Eksplorasi sumber daya alam Indonesia secara besar-besaran; 3) Munculnya pasar-pasar

gelap sebagai akibat dari jalur perdagangan lintas internasional; 4) Semakin konsumtif terhadap barang-barang produk asing; dan 5) Banyak budaya barat yang perlahan menggeser budaya lokal (Sinartejo, 2019).

2) Indonesia sebagai Negara Kepulauan

Indonesia terdiri atas ribuan pulau yang tersebar dari Sabang hingga Merauke yang secara fisik posisinya terpisah-pisah. Hal ini yang menghambat hubungan antar masyarakat Indonesia dari pulau yang berbeda-beda wilayahnya. Keadaan geografis Indonesia yang luas tersebut telah memaksa penduduk untuk menetap di daerah yang terpisah satu sama lain. Keterbatasan teknologi komunikasi pada masa lalu menyebabkan isolasi geografis antar masyarakat yang tersebar di berbagai pulau. Isolasi geografis tersebut mengakibatkan penduduk yang menempati setiap pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa yang hidup terisolasi dari suku bangsa lainnya. Akibatnya, mereka mengembangkan kebudayaan masing-masing yang semakin berbeda dengan kebudayaan lain (Sinartejo, 2019).

Setiap masyarakat di wilayah kepulauan mengembangkan kebiasaan dan budaya mereka sendiri - sendiri, sesuai pada tingkatan perkembangan dan lingkungan masyarakat itu sendiri. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan suku bangsa, komunikasi (bahasa), kebiasaan (budaya), peran antara laki-laki dan perempuan, dan penganut kepercayaan atau agama. Sebagai contoh, jenis-jenis pekerjaan yang ada menyebabkan beranekaragamnya peralatan yang diciptakan, misalnya bentuk rumah dan bentuk pakaian. Selain itu, bentuk kesenian yang ada di masing-masing daerah juga berbeda. Keadaan geografis juga menyebabkan tiap-tiap pulau memiliki agama dan budaya yang berkembang sendiri-sendiri (Sinartejo, 2019).

3) Kondisi Ekologis

Lingkungan ekologis terbentuk dari struktur tanah, iklim, dan topografi memberikan kontribusi bagi kondisi penduduk baik dari segi ekonomi, sosial, maupun budaya. Kondisi iklim seperti perbedaan musim hujan dan kemarau antar daerah, serta perbedaan kondisi alam seperti pantai, pegunungan mengakibatkan perbedaan pada budaya masyarakatnya. Ada komunitas masyarakat yang mengandalkan laut sebagai sumber pemenuhan kebutuhan hidupnya, ada pula yang mengandalkan pertanian dan perkebunan (Sinartejo, 2019).

Perbedaan ekologis tersebut berpengaruh terhadap kemajemukan budaya lokal di Indonesia. Penduduk mengembangkan budaya sesuai dengan kondisi ekologis wilayah yang ditempatinya. Penduduk di daerah pantai sangat berbeda dengan penduduk yang berada di pegunungan, seperti adanya perbedaan bentuk dan model rumah, mata pencaharian/pekerjaan, makanan pokok yang dikonsumsi, pakaian, budaya/kesenian, bahkan agama dan kepercayaan (Sinartejo, 2019).

E. Persebaran Keragaman Budaya di Indonesia

Keragaman budaya merupakan sesuatu yang tidak dapat lepas dari Indonesia. Keberagaman budaya tersebut secara historis telah berlangsung sejak lama. Pada abad pertengahan, kapal-kapal Portugis berlabuh di Banten, peristiwa tersebut menyebabkan terbukanya hubungan masyarakat yang tinggal di wilayah Indonesia dengan dunia internasional. Interaksi antar budaya tersebut membangun elastisitas bangsa Indonesia terhadap perbedaan. Masyarakat Indonesia mampu mengembangkan budaya lokal di tengah singgungan antar budaya tersebut. Keragaman budaya Indonesia bukan hanya dari kelompok suku bangsa, melainkan dari sisi kebudayaan daerah bersifat kewilayahan. Tingkat heterogenitas budaya pada masyarakat Indonesia sangat tinggi (Kasman, 2020).

Keragaman budaya di Indonesia tersebar menjadi 8 region, yaitu 1) region budaya Batak; 2) region budaya Minangkabau; 3) region budaya Sunda; 4) region budaya Jawa; 5) region budaya Bali; 6) region budaya Dayak; 7) region budaya Bugis/Makasar; dan 8) region budaya Papua.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang berarti bahwa penyusunan penelitian ini bukan baru dalam bidang ini, tetapi ada penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan dan dijadikan referensi untuk membantu peneliti dalam mengembangkan penelitiannya. Adapun beberapa penelitian yang relevan yaitu:

Penelitian yang pertama telah dilakukan oleh Ismayanti (2022), hasil dari penelitiannya yaitu penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* efektif terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 234 Inpres Takalar Kota Kabupaten Takalar setelah diperoleh t Hitung = 12,75 dan t tabel = 1,71, maka diperoleh t hitung > t tabel atau $12,75 > 1,71$.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi penelitian, jenjang pendidikan dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini berada di Kabupaten Takalar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di Kota Tasikmalaya. Perbedaan yang kedua dilihat dari jenjang pendidikan, pada penelitian ini dilakukan di jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Perbedaan yang ketiga dilihat dari bidang kajiannya, penelitian ini mengkaji mengenai efektifitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial.

Selanjutnya penelitian Gunawan & Indrayani (2021), hasil dari penelitiannya yaitu terjadinya peningkatan keterampilan sosial siswa kelas 8B3

menjadi 83%. Pencapaian ini mengalami peningkatan sebesar 8% dengan kondisi awal sebesar 76%.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi penelitian, jenjang penelitian, metode penelitian, dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini berada di Kabupaten Tabanan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di Kota Tasikmalaya. Perbedaan yang kedua dilihat dari jenjang pendidikan, pada penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sedangkan pada penelitian yang dilakukan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Perbedaan yang ketiga yaitu metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu metode eksperimen. Perbedaan yang keempat yaitu dalam bidang kajiannya pada penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial dan kemampuan memecahkan masalah, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan meneliti pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial.

Penelitian yang ketiga oleh Putu et all (2018), hasil dari penelitiannya yaitu Model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan kemampuan pemecahan masalah siswa secara terpisah maupun simultan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada lokasi penelitian, jenjang pendidikan, dan bidang kajiannya. Lokasi pada penelitian ini berada di Kabupaten Buleleng, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berada di Kota Tasikmalaya. Perbedaan kedua yaitu jenjang pendidikan, pada penelitian ini dilakukan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Perbedaan ketiga yaitu dilihat dari bidang kajiannya, pada penelitian ini mengkaji peningkatan keterampilan sosial menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sedangkan pada

penelitian yang akan dilakukan mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial.

Tabel 2. 2
Penelitian Relevan

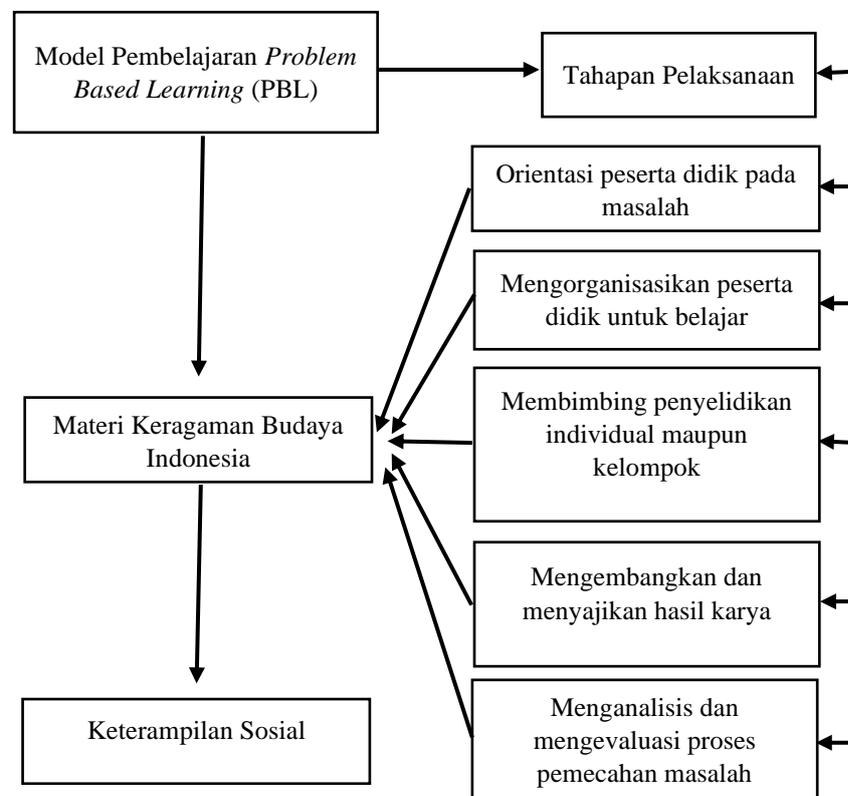
No	Aspek	Penelitian 1 (Skripsi)	Penelitian 2 (Jurnal)	Penelitian 3 (Jurnal)
1.	Penulis	Nur Ismayanti	Putu Agus Gunawan dan Luh Indrayani.	Ni Putu Oka Dian Andayani, I Putu Sriartha, dan Iyus Akhmad Haris
2.	Judul	Efektifitas Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas V SD Negeri 234 Inpres Takalar Kota Kabupaten Takalar.	Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Keterampilan Sosial dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Tabanan
3.	Tahun	2022	2021	2018
4.	Instansi	Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar.	Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.	Program Studi Pendidikan IPS, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
5.	Rumusan Masalah	Apakah model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> efektif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik Kelas V SD Negeri 234 Takalar Kota?	Bagaimana peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas 8 B3 SMPN 4 Singaraja memakai model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPS?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan sosial peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Tabanan? 2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Tabanan? 3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan sosial dan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Tabanan?
6.	Metode Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif

Sumber: Hasil Studi Literasi (2023)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:

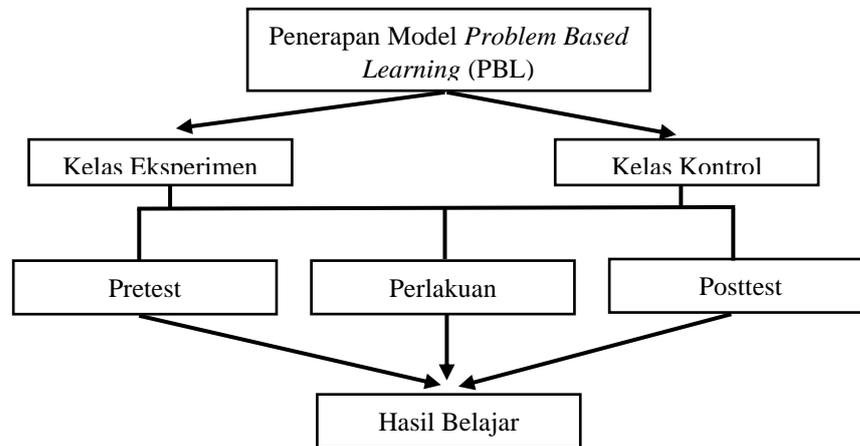
1. Bagaimana tahapan pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?



Gambar 2. 1
Kerangka Konseptual 1

Sumber: (Hasil Pengolahan Data, 2023)

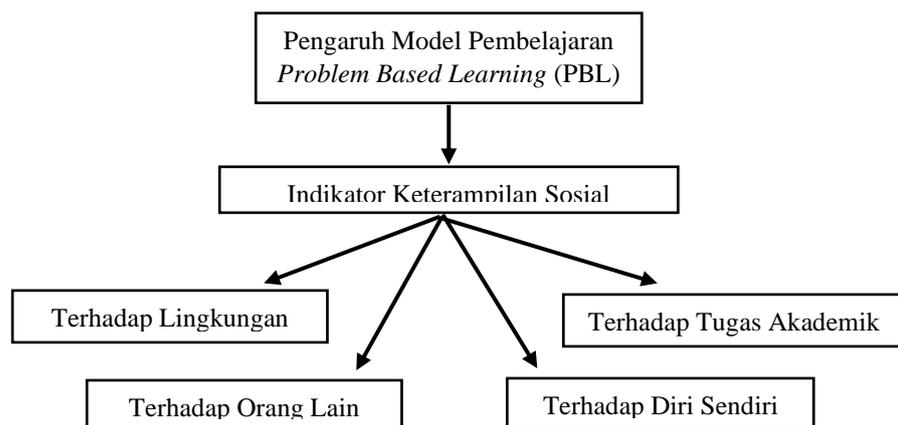
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?



Gambar 2. 2
Kerangka Konseptual 2

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2023)

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?



Gambar 2. 3
Kerangka Konseptual 3

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2023)

2.4 Hipotesis Penelitian

Margono dalam Samsuri (2003) mengemukakan bahwa “Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan dan ini merupakan dugaan yang bijaksana dari si peneliti yang diturunkan dari teori yang telah ada”. Seiring dengan itu, Sugiyono dalam Samsuri (2003) mengungkapkan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban teoritis karena belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahapan pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* pada Mata pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS SMAN 8 Tasikmalaya yaitu :
 - a) Memberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur keterampilan sosial dan kemampuan kognitif yang dimiliki sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
 - b) Menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan tahapan berikut ini:
 - (1) Orientasi peserta didik pada masalah
 - (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
 - (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
 - (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - c) Memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengukur keterampilan sosial setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar kognitif Mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya adalah:

Ha : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif Mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya.

Ho : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif Mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial Mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya adalah:

Ha : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap keterampilan sosial Mata Pelajaran Geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya.

Ho : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak berpengaruh terhadap keterampilan sosial Mata Pelajaran Geografi materi mitigasi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya.