

**Dr. Lisbet Novianti Sihombing, M.Pd**  
**Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si**  
**Dr. Hidayat, M.Si**  
**Prof. Dr. Bornok Sinaga, M.Pd**

**Editor:**  
**Dr. Edy Surya, M.Si**

**BUKU MODEL PEMBELAJARAN  
BERBASIS MASALAH  
BERMUATAN KARAKTER UNTUK  
MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

# **BUKU MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

**Dr. Lisbet Novianti Sihombing, M.Pd**  
**Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si**  
**Dr. Hidayat, M.Si**  
**Prof. Dr. Bornok Sinaga, M.Pd**



**BUKU MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN  
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

Penulis:

**Lisbet Novianti Sihombing, Ibnu Hajar, Hidayat, Bornok Sinaga**

Desain Cover:

**Fawwaz Abyan**

Tata Letak:

**Handarini Rohana**

Editor:

**Edy Surya**

ISBN:

**978-623-459-333-4**

Cetakan Pertama:

**Januari, 2023**

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

---

**Copyright © 2023**

**by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung**

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT:**

**WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG**

**(Grup CV. Widina Media Utama)**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**

Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Telepon (022) 87355370

## **PRAKATA PENULIS**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telahss melimpahkan kasih dan sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini yang berjudul Buku Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif. Buku ini berisi pembahasan mengenai model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Pembahasannya meliputi pengembangan model pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter, pedoman pengembangan perangkat pembelajaran, hingga penerapan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter.

Dalam penulisan dan penyelesaian buku ini, penulis menerima banyak masukan maupun bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Bapak Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si., Bapak Dr. Hidayat, M.Si., Bapak Prof. Dr. Bornok Sinaga, M.Pd., Bapak Dr. Edy Surya, M.Si. Secara umum buku ini diharapkan dapat mencerdaskan serta menambah wawasan para pembaca sekalian, secara khusus buku ini dapat menunjang ilmu pengetahuan bagi para akademisi, khususnya para pendidik atau mahasiswa Pendidikan guru sekolah dasar.

Medan, Januari 2023

Penulis

**Lisbet Novianti Sihombing**

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA PENULIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1 RASIONAL PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN .....</b>	<b>1</b>
A. Tuntutan Kurikulum.....	1
B. Masalah Penerapan Paradigma Pembelajaran .....	3
C. Landasan Pengembangan Model Pembelajaran .....	5
1. Landasan Filosofis .....	5
2. Landasan Psikologis.....	8
3. Landasan Praktis .....	11
<b>BAB 2 TEORI BELAJAR PENDUKUNG.....</b>	<b>13</b>
A. Paham Kognitivisme .....	13
B. Paham Konstruktivisme.....	14
1. Teori Belajar Vygotsky.....	16
2. Teori Belajar Jean Piaget.....	18
3. Teori Belajar John Dewey.....	20
4. Teori Belajar Bruner .....	20
C. Paham Esensialisme .....	21
D. Paham Progresivisme .....	21
E. Nilai Budaya Dalam Membangun Karakter .....	22
F. Teori Lickona.....	23
G. Teori John Paul Guilford .....	28
H. Pembelajaran Tematik.....	30
<b>BAB 3 MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN KARAKTER.....</b>	<b>33</b>
A. Sintaks.....	33
B. Sistem Sosial .....	37
C. Prinsip Reaksi Pengelolaan .....	41
D. Sistem Pendukung .....	41
E. Dampak Instruksional Pengiring .....	42
<b>BAB 4 PEDOMAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN .....</b>	<b>45</b>
A. Desain Awal Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	45
B. Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	46
1. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	46
2. Rancangan Buku Guru (RBG).....	46
3. Rancangan Buku Siswa (BS) .....	48
4. Rancangan Buku Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	49

<b>BAB 5 PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN KARAKTER UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR .....</b>	<b>51</b>
A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	51
B. Lembar Kerja Peserta Didik .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>PROFIL PENULIS .....</b>	<b>65</b>



# RASIONAL PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN

---

## A. TUNTUTAN KURIKULUM

Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap pendidikan adalah memberikan materi atau bahan yang akan disampaikan dalam proses pendidikan serta menuntut lembaga pendidikan untuk mampu memberikan pengetahuan, keterampilan baru yang akan dikembangkan melalui pengembangan kurikulum.

Keberhasilan suatu kurikulum itu sangat tergantung kepada bagaimana kurikulum itu dilaksanakan atau diimplementasikan. Sebaik apapun kurikulum itu di rancang, namun apabila di dalam pelaksanaannya tidak didukung oleh berbagai macam unsur maka akan sulit mencapai hasil yang diharapkan (Machali, 2014).

Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi, komunikasi dan informasi yang pesat. Sehingga dalam kehidupan di abad-ke 21 ini menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai sehingga pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup (Khotimah, 2008).

Dengan memahami kurikulum pendidik dapat memilih dan menentukan tujuan pembelajaran, metode, teknik, media dan alat evaluasi pengajaran yang sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pengembangan kurikulum tidak hanya melibatkan orang yang terkait langsung dengan dunia pendidikan saja, namun di dalamnya melibatkan banyak orang, seperti politikus, pengusaha, orang tua peserta didik, serta unsur-unsur masyarakat lainnya yang merasa berkepentingan dengan pendidikan. Prinsip-prinsip yang akan digunakan dalam kegiatan



## TEORI BELAJAR PENDUKUNG

---

### A. PAHAM KOGNITIVISME

Paham kognitivistik adalah suatu pendekatan teoretis yang memandang bahwa tingkah laku individu ditentukan oleh persepsi dan seberapa besar pemahaman terhadap informasi yang ditemui, serta seberapa besar keterlibatan individu melakukan pemrosesan (transformasi) informasi tersebut. Jadi pengertian belajar menurut pandangan ini bukan hanya apa yang dapat diamati dan diukur, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana anak berpikir, berpersepsi, dan bertindak terhadap suatu informasi. Berarti belajar dapat diartikan sebagai suatu proses mengalami, memperbaiki/memperkuat jaringan dan memperluas struktur kognitif.

Teori kognitif memandang individu sebagai pemroses informasi yang aktif, sehingga individu tersebut mampu merepresentasikan setiap informasi sesuai dengan tingkat pengetahuan yang dimiliki dan menjadikannya sebagai struktur representasi pengetahuan berupa frame atau berupa skema yang disimpan dalam memori (Skemp, 1982; Solso, 1995). Pengetahuan itu terbentuk dan di simpan dalam suatu paket informasi atau skema, yang terdiri dari konstruksi mental gagasan kita. Skema suatu objek, kejadian, atau ide terdiri dari suatu set atribut yang menjelaskan objek tersebut yang dapat membantu kita untuk mengenali suatu objek atau kejadian. Atribut ini memuat hubungan dengan skemata yang lain. Hubungan skemata inilah yang memberikan makna dan arti kepada gagasan kita.

Menurut Shapiro (Suparno, 1997: 13), paling sedikit ada tiga kecenderungan pokok bagaimana orang menjelaskan apa dan bagaimana pengetahuan itu terbentuk, yaitu: (a) pengetahuan itu adalah fakta, (b) pengetahuan itu merupakan suatu proses pembentukan, dan (c) perlunya skema yang lebih menyeluruh. Menurut pandangan psikologi kognitif, belajar



## MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN KARAKTER

---

Tahap-tahap model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter dalam penelitian ini merupakan modifikasi sintaks model dasar. Setiap tahap secara lebih rinci akan dijelaskan pada bagian berikut ini:

### A. SINTAKS

Sintaks menurut Joice dan Weil (2009) menggambarkan struktur suatu model dalam bentuk elemen-elemen atau tahap-tahap, yakni tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran menurut model tertentu. Pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter yang dikembangkan terdiri dari 5 tahapan pembelajaran

**Tabel 3.1 Langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermuatan Karakter**

Tahap	Deskripsi Aktivitas	Aktivitas yang disarankan
<b>Tahap 1</b> Orientasi siswa terhadap masalah	merupakan aktivitas yang memperkenalkan siswa terhadap suatu masalah yang sesuai dengan topik bahasan dan tema yang diajarkan. Masalah yang diajukan dapat berupa masalah rutin atau non-rutin. Pada tahap ini guru harus menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran</li><li>• Membangun persepsi positif terkait materi pelajaran dan temanya</li><li>• Menjelaskan bagaimana proses pemecahan masalah yang benar dan efektif</li></ul>



## **PEDOMAN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

---

### **A. DESAIN AWAL PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN**

Gagasan awal pengembangan perangkat pembelajaran ini dapat dikemukakan bahwa kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran berperan penting terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kesiapan peserta didik ini mengikuti persepsi, motivasi diri, dan kesadaran akan peran dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama pembelajaran. Dalam pembelajaran ini paradigma baru yang akan dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif melalui kemampuan karakter siswa. Untuk itu di awal pembelajaran perlu adanya penjelasan terhadap tujuan pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter, dan kolaborasi diantara peserta didik dengan kemampuan karakter yang mereka miliki.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk memberikan gagasan-gagasan atau ide-ide di dalam memecahkan masalah. Ide yang baru tersebut adalah gabungan dari gagasan-gagasan atau ide yang sudah ada sebelumnya oleh karena itu dengan berpikir kreatif kita dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam pemecahan masalah.

Guru membutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu mengkondisikan siswa aktif berkolaborasi, saling berdiskusi. Siswa memiliki kesempatan dalam mengajukan ide-ide atau pemikiran mereka sendiri terhadap guru maupun teman sebayanya. Kekhususan mengkondisikan siswa



# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN KARAKTER UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR**

---

## **A. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Dalam bagian ini disajikan contoh penerapan model pembelajaran berbasis masalah bermuatan karakter

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

#### **a. IDENTITAS**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)  
Kelas/Semester : V (lima)/I (Ganjil)  
Tema : 3. Makanan Sehat  
Sub-Tema : 3.1. Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan  
Pembelajaran Ke- : 1-6  
Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran

#### **b. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arends, R.I., 2012. *Learning To Teach, (9th Edition)*, McGraw-Hill Companies: Newyork.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic books.
- Helmiati, 2012. *Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Azwaza Pressindo.
- Hisyam Zaini, dkk., *Desain Pembelajaran di Perturuan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD, 2002)
- Ibrahim, M, dan Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ismail. 2002. *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Instruction): Apa, bagaimana, dan Contoh pada Sub Pokok Bahasan Statistika*. Surabaya.
- Kamdi, W dkk. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Negeri Malang. Malang
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*, (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Miftakhul Huda, M.Pd, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (cet:II Pustaka Pelajar, Bandung) hal.272
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi dkk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2000. *Administrasi Pendidikan Kontemporer*. Bandung, Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suparno, paul.2000. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta : Kanisius
- Suyanti, Dwi Retno. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto, 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.

## PROFIL PENULIS

### **Dr. Lisbet Novianti Sihombing, M.Pd**



Penulis lahir di Pematangsiantar 31 Oktober 1981, saat ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Meraih gelar sarjana pendidikan Akuntansi dari universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar pada tahun 2005, magister pendidikan dasar dari Pascasarjana Universitas Negeri Medan tahun 2011, dan Doktor Pendidikan Dasar tahun 2022 dari Pascasarjana Universitas Negeri Medan.

### **Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si**



Penulis lahir 20 Mei 1956, saat ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Medan. Meraih gelar S1 dari universitas Negeri medan pada tahun 1986, S2 dari Universitas Padjajaran tahun 1993, dan S3 dari Universitas Padjajaran tahun 1998.

### **Dr. Hidayat, M.Si**



Penulis lahir 06 Agustus 1962, saat ini adalah dosen Program studi Antropologi Sosial di Universitas Negeri Medan. Meraih gelar S3 dari Institut Pertanian Bogor tahun 2011.

**Prof. Dr. Bornok Sinaga, M.Pd**



Penulis lahir 10 September 1965, saat ini beliau adalah dosen Program studi pendidikan Matematika di Universitas Negeri Medan. Meraih gelar S1 dari universitas negeri medan pada tahun 1989, S2 dari Universitas Negeri Surabaya tahun 1999, dan S3 dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2007

# BUKU MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMUATAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

Salah satu model pembelajaran yang menyuguhkan situasi bermasalah yang autentik dan bermakna untuk memperoleh pengetahuan baru yaitu dengan model pembelajaran berbasis masalah. Melalui model pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat melakukan kegiatan mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran dalam pembelajaran masalah berbasis karakter lebih menekankan pada masalah dan aktifitas siswa. Siswa tidak hanya menghafal dan mengerjakan latihan, namun siswa dituntut untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan suatu masalah.

Melalui kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat memiliki pemahaman atau ide untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah. Dalam proses berpikir tersebut, siswa juga memiliki rasa ketertarikan untuk menyelesaikan masalah sehingga bisa menumbuhkan rasa ingin tahu. Salah satu pembelajaran yang akan menarik menggunakan model pembelajaran ini adalah tematik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistic, bermakna, autentik dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.



**widina**  
www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-459-333-4



9 786234 593334