

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran PBL

Model PBL adalah model pembelajaran yang dapat membentuk dan memajukan siswa supaya mempunyai keahlian dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kegiatan belajar siswa (Puspita et al., 2018). Model PBL mampu membantu siswa untuk dapat mengembangkan cara berpikir kritis serta keterampilan berpikirnya yang lebih tinggi.

Model PBL menuntut siswa untuk dapat berpikir kritis dengan adanya pemecahan suatu permasalahan pada pembelajaran, dapat aktif berdiskusi secara individu maupun kelompok serta mengembangkan idenya terkait pengalaman nyata (Sari & Desyandri, 2021). PBL mampu menfokuskan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar dan siswa dapat aktif dalam menemukan kembali konsep, melakukan refleksi berdasarkan informasi yang sudah didapat, mampu memecahkan masalah, mengkomunikasikan serta mengaplikasikan (Ruchaedi dkk., 2016). Model PBL adalah pembelajaran dengan menggunakan masalah nyata bagi siswa dalam belajar mengenai cara berpikir kritis dan keteampilan pemecah masalah untuk memperoleh pengetahuan dari materi pembelajaran yang dipelajari dapat menyajikan masalah autentik dan bermakna

sehingga siswa mampu melakukan penyelidikan dan menemukan sendiri (Iswara et al., 2022). PBL sebagai model pembelajaran yang didapat dari proses pembelajaran hingga pemahaman penyelesaian suatu masalah.

Model PBL adalah model pembelajaran yang di mana siswa terlibat pada suatu permasalahan yang nyata untuk merangsang siswa berpikir kritis dan melatih keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta aktif berdiskusi dalam kelompok maupun individu, dan dapat mengembangkan idenya terkait pengalaman yang nyata.

b. Karakteristik Model Pembelajaran PBL

Hotimah (2020) menyatakan beberapa karakteristik pembelajaran PBL antara lain :

1. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
2. Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
3. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Solusinya menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
4. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
5. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*).

6. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
 7. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*), dan melakukan presentasi.
- c. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran PBL

Tyas, (2017) menyatakan beberapa kelemahan model pembelajaran PBL antara lain :

1. Jika siswa tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran model PBL membutuhkan waktu yang lama
4. Tidak semua mata pelajaran matematika dapat diterapkan model ini.

Sedangkan, kelebihan model pembelajaran PBL antara lain :

1. PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
2. Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa belajar memecahkan suatu masalah maka siswa akan menerapkan

pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.

3. Membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL

Hotimah, (2020) menyatakan pelaksanaan model PBL terdiri dari 5 tahap proses, yaitu :

1. Tahap pertama, adalah proses orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.
2. Tahap kedua, mengorganisasi siswa. Pada tahap ini guru membagi siswa kedalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
3. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan

eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4. Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.
5. Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perantara yang disampaikan oleh guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Yusuf dkk., 2021). Media pembelajaran yakni suatu perantara maupun penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa, dimana sebagai pemeran stimulus kepada siswa untuk termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan dkk., 2021). Berarti media pembelajaran adalah sebagai alat perantara guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Media adalah sarana perantara atau pengantar dalam aktivitas pembelajaran di kelas agar dapat adanya ketercapaian kompetensi pembelajaran dan juga dapat menarik antusias siswa dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar (Nuswantoro & Wicaksono, 2019). Media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan aspirasi dan minat baru, merangsang keinginan dan stimulasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian internal dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempercepat proses pembelajaran, serta mempermudah siswa memahami materi yang disajikan guru (Gabriela, 2021). Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar yang memiliki peran besar serta memberikan kemudahan bagi guru dalam hal menyampaikan materi serta memberikan kemudahan pada siswa dengan adanya timbal balik dari proses tersebut.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu perantara terkait penyampaian pesan materi pelajaran dari guru kepada siswa untuk menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, serta kamauan siswa untuk belajar secara mandiri demi mencapai tujuan belajar.

b. Media Video Animasi

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak (Anggriani, 2019). Video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Afifah, 2021).

Video adalah gambar dalam frame, di mana frame gambar tersebut diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor sehingga muncul gambar hidup di layar. Sedangkan animasi adalah serangkaian gambar yang disusun satu demi satu. Jika urutan gambar ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka urutan gambar tampak bergerak. Media video animasi artinya media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara.

Media video animasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual serta memakai unsur gambar yang

bergerak diiringi dengan suara yang melengkapinya seperti sebuah video atau film dan dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Tika & Armaini, (2019) menyatakan beberapa kelebihan video animasi sebagai media yaitu :

1. Video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada
2. Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran
3. Video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, dengan cara mengaksesnya di media sosial YouTube
4. Media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan

Tika & Armaini, (2019) menyatakan kekurangan media video animasi antara lain :

1. Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
2. Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
3. Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.

4. Isi dari media video animasi ini berupa pengertian dari kebutuhan, apa saja kebutuhan manusia, kebutuhan manusia berdasarkan kepentingannya, pengertian kebutuhan (primer sekunder tersier). Perbedaan media video animasi ini dengan media lainnya yaitu kualitas gambar lebih jernih, isi dari media ini lebih singkat dan jelas jadi siswa tidak bosan untuk melihatnya.

3. Kemampuan Kognitif Siswa

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkembang pada diri siswa. Kemampuan kognitif berfokus kepada kemampuan anak dalam menerima dan memahami informasi maupun menghadapi dan menyelesaikan masalahnya (Riny & Safrul, 2022). Kemampuan kognitif sebaiknya dikembangkan secara optimal karena dapat meningkatkan kemampuan intuisi seseorang yang sudah ada sejak lahir. Kemampuan kognitif dibagi menjadi dua yaitu kemampuan kognitif tingkat tinggi dan rendah.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkembang pada diri siswa, kemampuan kognitif berfokus kepada kemampuan anak dalam menerima dan memahami informasi maupun menghadapi serta menyelesaikan masalahnya dan kemampuan seseorang untuk mengumpulkan atau mendapatkan informasi.

b. Indikator Kemampuan Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup indikator kemampuan kognitif antara lain pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah (Magdalena, 2021).

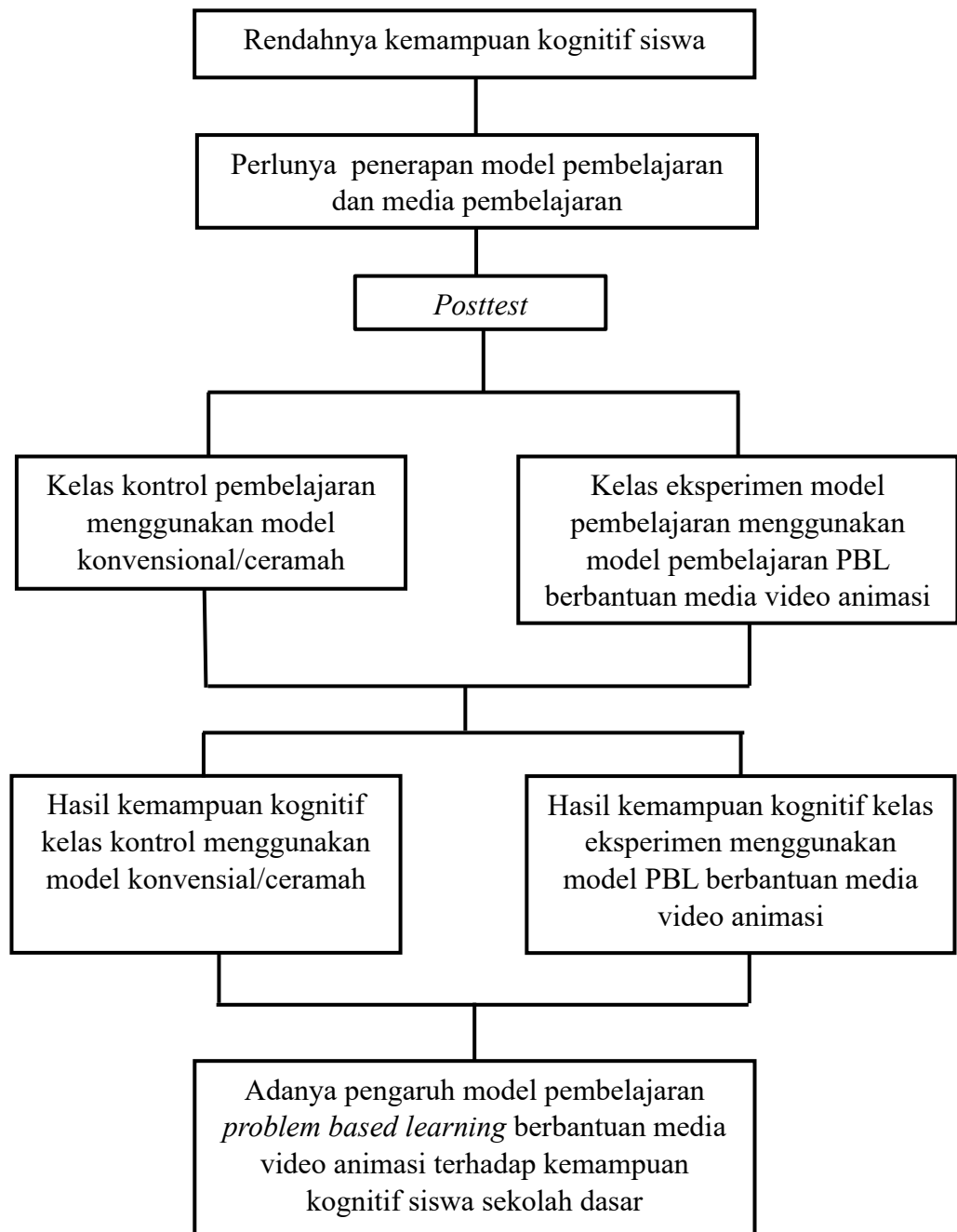
Dalam proses pembelajaran guru melaksanakan pembimbingan belajar untuk memperbaiki mutu pendidikan yang diharapkan, terutama dalam perkembangan aspek kognitif. Nilai yang terkait dengan ketercapaian aspek kognitif, yakni dapat dilihat dari nilai KKM, kelulusan dalam menghadapi UAS, LKS-Kelompok mata Pelajaran, dan soal-soal yang diberikan oleh guru.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir sebagai gambaran yang memuat tentang suatu permasalahan dalam hubungan yang lebih luas. Didasarkan dari adanya kerangka pikiran ini mampu menunjukkan dugaan yang kuat terkait permasalahan yang diangkat.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Manisrejo pada siswa kelas IV, hasil belajar kemampuan kognitif siswa rendah pada pembelajaran IPAS karena siswa merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran yang dibuktikan dari hasil belajar siswa kurang baik. Maka berdasarkan hal tersebut penelitian ini menggunakan kelompok kontrol sebagai kelompok

yang tidak diberi perlakuan sedangkan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberi perlakuan yakni pada saat pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media video animasi. Ini dimaksudkan untuk membuat siswa antusias dan aktif ketika berpartisipasi di kelas. Salah satunya yakni dengan model PBL. Model PBL adalah model pembelajaran yang mana siswa terlibat pada suatu permasalahan yang nyata serta aktif berdiskusi dalam kelompok, mengembangkan idenya terkait pengalaman nyata. Guru mendukung model pembelajaran PBL dengan berbantuan media video animasi yaitu salah satu yang bisa dimanfaatkan adalah dengan media video animasi. Menggunakan media video animasi dapat menciptakan media video pembelajaran untuk memberikan materi kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga nantinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa terutama pada kognitifnya apakah ada pengaruh antara yang tanpa menggunakan model PBL berbantuan media video animasi terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang menggunakan model PBL berbantuan media video animasi terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris (Setyawan, 2014). Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.