

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran disekolah haruslah terstruktur dengan baik agar menyenangkan dan aktif serta agar murid dapat menumbuhkan pemahaman, minat dan bakat. Proses pembelajaran yang baik bisa menciptakan pengaruh yang baik bagi hasil belajar siswa, guru perlu memakai pendekatan dengan model pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat agar hasil belajar bisa memenuhi harapan guru.

Penerapan kemampuan abad ke-21, dunia pendidikan berkembang dengan seiring berjalannya waktu, sehingga pembelajaran yang dulunya berpusat pada siswa sekarang bepusat kepada guru (Rosnaeni & Prastowo, 2021). Peserta didik dimasa modern ini, diberikan peluang untuk menciptakan empat kemampuan yaitu, kemampuan spiritualitas, tingkahlaku, pemahaman dan ketrampilan. Pada abad 21, peran guru sangat penting untuk menumbuhkan mutu pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi. Pengimplementasian gagasan baru bisa dilaksanakan oleh guru yakni menggunakan media dan model pembelajaran di kelas sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara maksimal. Dengan ini, guru diperlukan adanya alat dan model yang selaras dengan kepribadian serta keinginan siswa. Hal tersebut menunjukan bahwa menggunakan media dan model pembelajaran memiliki kemampuan untuk menggabungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata dan lebih merujuk pada siswa, sehingga menjadikan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajarannya dikelas juga menghasilkan pembelajaran ini bermakna. Maka dari itu,

diperlukan adanya model pembelajaran yang baik dan selaras dengan pencapaian pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang cocok dapat dipergunakan pada pembelajaran yakni *Problem Based learning*. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran ini berbasis permasalahan dengan memotivasi, menantang serta memuaskan yang di hasilkan dari proses identifikasi masalah dengan pemahaman penyelesaian permasalahan (Sunarja, 2020: 121). Pembelajaran berbasis masalah ini mempunyai kelebihan, yakni meliputi siswa terlatih/mampu lebih mudah mengingat dan berpikir kritis karena pembelajarannya lebih bermakna, meningkatnya pengetahuan, dan menjadi lebih giat dalam pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan berbagai permasalahan terkait dengan kehidupan nyata sehingga siswa berpikir kreatif demi menyelesaikan masalah dan menggali pikiran yang mereka pelajari. Agar pembelajaran aktif dan efektif diperlukan media untuk menarik perhatian siswa dan membantu guru saat penyampaian materi. Oleh sebab itu, pada kegiatan belajar dan mengajar penggunaan media sangat penting. Dengan adanya media pembelajaran dapat mendorong pemikiran atau pemahaman siswa untuk mengerti materi ajar yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermakna apabila guru bisa mewujudkan proses belajar yang baik yakni pada tahap belajar mengajar yang menggunakan bantuan alat berupa media pembelajaran demi terciptanya pembelajaran yang efektif.

Maka dari itu, Media pembelajaran adalah alat untuk menungjung proses kegiatan belajar mengajar sehingga makna yang diungkapkan menjadi lebih jelas selaras dengan yang materi dan tujuan pendidikan serta pembelajaran dapat tergapai secara efisien atau tepat (Ibrahim et al., 2023). Media pembelajaran mempunyai kegunaan dan peranan sebagai penyampai penjelasan dari guru dan memperoleh penjelasan (siswa). Di sisi lain, metode penyajian media digunakan guru adalah cara agar siswa dapat mengolah dan menerima informasi tertentu serta membantu mereka mengembangkan pemahaman dasar tentang kumpulan informasi untuk diskusi. Ada beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, namun disini peneliti menyarankan untuk menggunakan media pembelajaran *Flipbook Digital*.

*Flipbook Digital* adalah penyampaian media dalam bentuk buku virtual. *Flipbook Digital* ini mirip buku elektronik (*e-book*), dengan mempunyai kelebihan yaitu dapat dibuka lembar demi lembar dan dilengkapi ilustrasi, record, teks yang relevan dengan dengan latar yang didukung (Hadiyanti, 2021). *Flipbook* juga merupakan software yang mendukung media digital misalnya ilustrasi, record, dan sound untuk memberikan pengalaman serupa seperti membuka halaman buku. *Flipbook* juga menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa, memberikan kesempatan kepada guru untuk menyampaikan materi ajar, mengarang puisi, dan mencapai tujuan pembelajaran lebih efektif serta tanpa rasa bosan, menyenangkan dan dapat meningkatkan tekad siswa untuk menguasai pembelajaran dan peningkatan kemampuan belajar mereka. Pada hakikatnya hasil belajar merupakan suatu hasil yang

nyata yang di capai siswa dalam upaya kemampuan jasmani dan rohani di sekolahan dalam bentuk rapot disetiap semester.

Hasil belajar adalah sesuatu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar siswa dapat di lihat dari keberhasilan atau kesuksesan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa yang tinggi menyatakan jika siswa telah mengerti materi ajar yang disampaikan, sebaliknya jika hasil belajar siswa rendah ini ditunjukkan jika pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang di ajar yang dimna perubahan terlihat dari siswa baik perubahan kongnitif, afektif ataupun psikomotorik. Pada media pembelajaran *Flipbook Digital* mempunyai faktor kesesuaian materi dan teori serta faktor kesamaan gaya belajar. Oleh sebab itu diharapkan dengan adanya media *Flipbook Digital* ini dapat meningkatkan hasil belajar dan memfokuskan belajar pada siswa dengan media pembelajaran yang atraktif serta selaras dengan yang di butuhkan siswa, menumbuhkan stimulus/semangat belajar pada siswa karena ketertarikan siswa terhadap pelajaran yang disajikan dapat meningkat dan proses kegiatan pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa dan mudah sehingga mudah dimengerti, efisien, adanya keselarasnya dengan tujuan pembelajaran serta menyajikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat mengetahui dengan nyata dari materi yang diajarkan, siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif, dan siswa mempunyai peluang untuk melaksanakan kreatifitas dan membangun kemampuan yang dimiliki.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 7 agustus 2023 sampai 20 oktober 2023 di MAN 2 Kota Madiun, bahwa kurangnya penggunaan model

pembelajaran yang efektif dan belum banyak guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Guru harus mengikuti perkembangan zaman dan meningkatkan kreativitas pembuatan media pada pembelajaran. Sehingga perlu diterapkannya model pembelajaran inovatif, kreatif, dan konstruktif untuk menggali potensi siswa. Dalam hal ini maka sangat berkaitan dengan kemampuan siswa serta keaktifan dalam terlibatnya partisipasi belajar yang sangat mempengaruhi hasil belajar. Di era modern seperti ini biasanya siswa ingin menemukan hal yang baru, diperlukan adanya inovasi model pembelajaran serta media pembelajaran yang mendukung. Media yang baik adalah media yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, memberikan tanggapan, umpan balik serta mengaktifkan pembelajaran tersebut. Sehingga diharapkan pengguna model pembelajaran dan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusriana Soejana, Muhammad Anwar, Sudding berjudul “Pengaruh Media E Modul Berbasis *Flipbook* dan Model *Problem Based Learning* pada Motivasi dan Hasil Belajar siswa Kelas XII SMAN 1 Wajo (dengan tema Sifat Koligatif Larutan)” Perbedaan atau perbandingannya penelitian yang dilaksanakan terletak pada bagian yang diamati, dari segi materinya serta peneliti hanya mengamati hasil belajar dan penelitian sebelumnya meneliti hasil belajar dan motivasi. Dari hasil penelitian tersebut dapat dijadikan referensi dan pembuktian yang mendasar untuk mengetahui perbandingan dan kesamaan dari penelitian.

Peneliti ini sejalan dengan peneliti yang dilaksanakan oleh (Zulfa, 2020) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* pada Hasil Belajar IPA Siswa di SD. Perbedaan penelitian terletak pada aspek yang diamati, sekolah yang digunakan sekolah dasar sedangkan peneliti di sekolah MAN dan materi yang digunakan yakni IPA sedangkan peneliti menggunakan materi PPKn.

Dengan ini, penerapan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* berbasis media pembelajaran *Flipbook Digital* diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam pembelajaran kurang efektif karena dengan adanya model ini media membuat siswa menjadi menyenangkan dan menarik serta dengan adanya media *Flipbook* untuk lebih berkesan dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Madiun”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi agar pembahasan dalam penulisan ini tidak terlalu luas maka batasan masalahnya yaitu sebagai berikut :

- A. Model Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yaitu Model *Problem Based Learning*
- B. Menggunakan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa
- C. Peneliti membatasi ruang lingkup di kelas XI di MAN 2 Kota Madiun

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah “Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Madiun?

### **D. Tujuan Penelitian**

Disesuaikan dengan permasalahan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Madiun.

### **E. Kegunaan Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat bertambahnya wawasan pengetahuan tentang penggunaan model dan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada siswa. serta diharapkan dapat memberi masukan untuk guru, pembaca, dan peneliti guna meningkatkan kualitas pendidikan dengan menerapkan media yang menuntut siswa untuk belajar sehingga adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi masukan bagi instansi untuk menambah referensi pengguna model *Problem Based Learning* dan media *FlipBook Digital* sebagai pembelajaran alternative .

- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi referensi terkait pemilihan model pembelajaran dan media ajar yang kreatif.
- c. Bagi Siswa, membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *FlipBook Digital*
- d. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dalam model dan media ini sehingga dapat digunakan saat belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* didefinisikan sebagai model baru yang diawali dengan persoalan sehari-hari untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan informasi baru, yang kemudian masalah tersebut dicari solusinya melalui penalaran mandiri siswa

### **2. Media *Flipbook Digital***

Media *Flipbook Digital* adalah perangkat lunak yang ketika dibuka halaman lembar perlembar memiliki media digital seperti animasi, ilustrasi, record, dan sound. Media *FlipBook Digital* adalah buku digital yang dibuat secara menarik demi memperoleh tujuan pembelajaran yang di dalamnya ada unsur multimedia misalnya buku bisa dibuka seperti membaca buku pada layar monitor.

*Flipbook Digital* juga menciptakan sebuah bahan ajar yang interaktif dan menarik untuk siswa dan menjadi fasilitas untuk guru dalam menyampaikan isi materi, menulis tulisan serta mencapai tujuan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemandirian pada siswa, belajar lebih efektif, pembelajaran yang

mengasyikan bagi siswa, dapat mendorong adanya tekad dari siswa itu sendiri dan tidak membosankan serta dapat meningkatnya hasil belajar yang maksimal.

### 3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diserahkan pada siswa berupa evaluasi setelah mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas dapat menilai pemahaman, tingkahlaku, keterampilan. Hasil belajar itu mempunyai tiga ranah yakni ranah kognitif yang dimana lebih menekankan pada bagian intelektual contohnya pemahaman dan kecakapan atau ketrampilan, selanjutnya ranah Afektif lebih menekankan pada perasaan, tingkahlaku dan emosi. ranah Psikomotorik yang mana lebih menekankan pada kemampuan/kegiatan atau keterampilan-keterampilan motorik atau gerakan. Jadi, hasil belajar siswa yang tinggi bisa dinyatakan bahwa siswa telah memahami materi ajar yang telah di berikan, sebaliknya jika hasil belajar siswa rendah bisa menunjukkan permasalahan mengenai pengetahuan siswa terhadap materi atau model/media pembelajaran.