

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Problem Based Learning

a. Hakikat Problem Based Learning

Model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* digunakan karena kurang pekanya siswa terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi disekitar, khususnya yang berada dikelasnya sendiri. Sehingga dengan adanya model ini, siswa lebih tanggap dan siap dalam menghadapi masalah-masalah yang ada disekitar. Karena penggunaan model ini di anggap sebagai model pembelajaran yang memunculkan permasalahan nyata sehingga mendorong siswa belajar dengan pengelompokan untuk memecahkan permasalahan.

Barrow (dalam Miftahul, 2013), menyatakan pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran ini lebih menitik beratkan untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan demi menemukan solusi untuk masalah yang akan di pecahkan. Masalah tersebut berada pada kegiatan belajar mengajar. *Problem Based Learning* yakni salah satu bentuk pergantian dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran.

Selanjutnya, *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang meumbuhkan sikap belajar siswa dalam pengelompokan untuk

pemecahan permasalahan dari masalah dunia nyata dan meningkatkan ketertarikan siswa dan memunculkan permasalahan yang kontekstual sehingga mereka mempunyai model pembelajaran tersendiri (Rahmayanti, 2017). Model pembelajaran ini menyajikan permasalahan pada siswa untuk dipecahkan, sehingga dapat memberikan tantangan kepada siswa untuk berperan aktif demi meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang mencakup pengumpulan dan identifikasi informasi untuk memecahkan masalah.

Problem Based Learning yakni pembelajarannya dipergunakan untuk memecahkan permasalahan di kehidupan nyata yang harus di pelajari saat pembelajarandalam kelas (Hotimah, 2020). *Problem Based Learning* yaitu pembelajarannya menitik beratkan peserta didik dengan memberikan permasalahan sehari-hari (Suhardiman et al., 2021).

Berdasarkan ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* ini merupakan model pembelajaran yang berpacu untuk memecahkan masalah yang dimana siswa ini diharuskan untuk berfikir atau berkonsentrasi dalam pemecahan permasalahan tersebut.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran *Problem based learning* yakni:

1. Ada persoalan
2. Dipusatkan terkait antardisplin
3. Analisis permasalahan

4. Menghasilkan/mempersentasikan produk/karya

5. Kerjasama, (Pertiwi et al., 2023)

Permasalahan yang digunakan harus relevan dengan aspek belajar mengajar dan terbaru serta menarik. Terbentuknya permasalahan haruslah secara konsisten dengan permasalahan lainya serta relevan.

Pembelajaran *Problem Based Learning* ini membuat siswa lebih mandiri yang berarti ketika siswa belajar di dalam kelas, maka siswa dapat menentukan model pembelajaran yang selaras yang siswa inginkan, mampu mengontrol kegiatan belajar mengajar serta trampil pada pengguna model pembelajaran ini untuk belajar.

Tujuan utama pembelajaran *Problem Based Learning* yakni untuk menggali kreativitas berfikir siswa serta haruslah lebih giat lagi. Model ini tidak dibuat untuk memudahkan guru dalam menyajikan informasi pada siswa tersebut, tetapi *Problem Based Learning* ini di buat untuk menolong siswa mengembangkan kemampuannya berfikir, menyelesaikan permasalahan, dan ketrampilan intelektual serta belajar peran dalam kemandirian yang nyata dalam kehidupan dalam kegiatan dalam kelas.

b. Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pada karakteristik model ini mempunyai karakteristik. Tan (dalam Sunaja Atep, 2020) menyatakan adanya karakteristik pada model pembelajaran berbasis masalah yakni :

1. Masalah menitik beratkan pada hal ini
2. Permasalahn di angkat yaitu pemasalahn yang didunia nyata yang tidak beratutan.
3. Menyelesaikan permasalahan dapat menggunakan berbagai disiplin ilmu
4. Masalah menentang pemahaman yang dimiliki siswa, tingkahlaku serta kompetensi dengan selanjunya memerlukan identifikasi keperluan dalam pembelajaran.
5. *Problem Based Learning* dilakukan secara individu
6. Memanfaatkan dengan berbagai sumber yang di cari, penggunaan dan penilaian sumber informasi yang menjadikan proses mendasar pada model ini.
7. Siswa bekerja dalam kelompok yang bersifat komunikatif atau koperatif dengan tingkat interaksi tinggi untuk belajar.
8. Siswa menganalisis dan memecahkan masalah yang di hadapi
9. Adanya sikap keterbukaan dalam model ini yakni penggabungan kegiatan belajar dan model ini mengaitkan dengan adanya penilaian dan ulasan pada pemikiran yang didmiliki siswa.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran *Problem Based Learning* diatas, di simpulkan karakteristiknya pada proses pembelajaran menyajikan permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa dengan bentuk kelompok. Permasalahan yang di berikan adalah permasalahan yang ada didalam kehidupan nyata atau pengalaman siswa sendiri.

c. Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tahap-tahap *Problem Based Learning* Sugiyanto (dalam Pangestu, FA & Rahayu, 2022) mengatakan ada 5 tahap yang harus dilaksanakan dalam model pembelajaran ini, yakni

1. Menciptakan penyesuaian terlebih dahulu tentang permasalahan pada siswa tersebut
2. Mengatur siswa untuk identifikasi masalah yang ada
3. Menolong identifikasi mandiri atau berkelompok
4. menyajikan hasil pemecahan permasalahan
5. mengamati dan menilai proses mengatasi pemecahan masalah tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah ini melibatkan langkah spesifik pada proses pembelajara. Miftahul , (2013), mengatakan sintak untuk operasi model ini mencakup pada yakni,

1. Siswa diberikan suatu permasalahan.
2. Mendiskusikan permasalahan tutorial model inidalam kelompok kecil. Mereka menetapkan fakta-fakta dari masalh tersebut dan setelah

itu mendefinisikan masalahnya. Kumpulkan ide berdasarkan pengetahuan siswa sebelumnya. Selanjutnya tentukan apa yang siswa perlukan untuk menyelesaikan permasalahan dan apa yang siswa tidak ketahui. Mereka menganalisis permasalahan. Mereka juga mengembangkan perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Siswa melakukan pembelajaran mandiri untuk pemecahan permasalahan dengan tidak ada arahan. Ini termasuk kepustakaan, berbasis data, lokasi, kelompok dan pengamatan/riset.
4. Siswa bertukar informasi melalui pendapat teman atau pembelajaran kolaboratif pada permasalahan tertentu.
5. Siswa memaparkan penyelesaian permasalahan yang dikerjakan.
6. Mengulangi apa yang mereka sudah pelajari saat kegiatan mengerjakan. Semua siswa harus berkontribusi dalam proses pengerjaan pemecahan permasalahan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat kita simpulkan langkah-langkah dalam *Problem Based Learning* adalah siswa menghadapi suatu masalah dan mencari cara agar memecahkan masalah dengan penyelidikan atau pun dengan pengidentifikasian. Penelitian meliputi kegiatan pemahaman pada suatu permasalahan, pengumpulan informasi untuk memecahkan permasalahan, mencari solusi permasalahan dan menarik kesimpulan.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini memiliki sintaks untuk melaksanakan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan pada guru dan siswa. Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Ridwan, 2014), tahapan-tahapannya adalah:

Tabel 2.1 Tahapan-tahapan *Problem Based Learning*

Tahap	Kegiatan guru
Tahap 1 Orientasi siswa terhadap masalah	Mmemberikan tujuan pelajaran Menyajikan kebutuhan serta diperlukan Mendorong siswa untuk berintraksi saat memecahkan permasalahan
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Mendukung siswa menafsirkan serta mengordinasikan permasalahan yang berhubungan pada permasalahan yang dikerjakan.
Tahap 3 Membimbing pengamatan individu ataupun berkelompok	Membantu siswa pengumpulan keterangan yang sepadan demi memperoleh kejelasan dalam memecahkan permasalahan
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil	Membantu siswa menyiapkan laporan dan perencanaan dengan berbagai tugas dan kelompok tersebut.

Tahap 5	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa dalam proses pemikiran analisis, penilaian dan proses yang diterapkan saat pemecahan permasalahan tersebut .

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Manggalastawa & Nugraha (2020), mengatakan bahwa ada kelebihan di *Problem Based Learning* yakni :

1. *Problem Based Learning* adalah cara yang cukup baik untuk mengerti saat pembelajaran,
2. Model pembelajaran ini menghadirkan kepuasan dalam memperoleh pemahaman baru bagi siswa dan dapat menantang ketangguhan siswa
3. Model ini meningkatkan kreatifitas pembelajaran,
4. Melalui *Problem Based Learning* ini di perhatikan bahwa belajar tidak hanya dari guru atau buku saja, melainkan cara fikir siswa.
5. Dianggap lebih disukai siswa dan menyenangkan pada saat belajar dikelas.
6. Dapat mengembangkan menumbuhkan pemahaman berpikir pada saat belajar,
7. Memberikan peluang kesiswa untuk pengaplikasian pemahaman yang dimilik didalam dunia nyata,
8. Menciptakan ketertarikan siswa untuk belajar secara dengan giat.

Selain itu, Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai kelebihan yakni:

1. Berfikir kritis dan ketrampilan kreatifitas pada siswa.
2. Kemampuan pemecahan permasalahan pada diri siswa yang berada di kegiatan pembelajaran.
3. Menambah wawasan pada siswa
4. Membantu siswa dalam menyajikan pemahaman dengan suasana terbaru
5. Menciptakan inisiatif siswa untuk belajar mandiri
6. Mendukung kreatifitas siswa dalam mencari jalan keluar permasalahan yang ada
7. Dengan menggunakan model ini maka pembelajaran akan terasa lebih bermakna
8. Mengintegrasikan pemahaman dan ketrampilan siswa secara relevan
9. Dapat menciptakan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan kreatifitas dalam memecahkan permasalahan yang ada, dapat mendorong diri untuk belajar mandiri serta dapat menggabungkan pemikiran diri sendiri dengan orang lain.

a. Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Pada model ini mempunyai kelemahan Eko Nurazizah et al., (2023), mengungkapkan beberapa kelemahan pembelajaran *Problem Based Learning* yakni :

1. Siswa menganggap kesulitan mengidentifikasi permasalahan yang selaras level
2. Siswa kesulitan belajar karena harus menganalisis masalah yang di berikan
3. Membutuhkan bnyak waktu belajar untuk menyelesaikan masalah.

Walaupun model ini terlihat baik dalam pengembangan kemampuan dan kreatif siswa, namu tetap saja memilikikelemahan yakni :

1. Kuranya percaya diri siswa dengan minat yang rendah
2. Model ini memerlukan waktu untuk persiapannya
3. Pengetahuan yang kurang dengan banyaknya pertanyaan siswa mengapa atau kenapa pemasalahan ini yang dipecahkan, maka kurangnya termotivaasi dalam hal tersebut.
4. Peserta didik masih banyak kesulitan dikarenakan sudah terbiasa hanya mendapatkan informasi dari guru saja sangat jarang belajar sendiri dengan memecahkan permasalahan seperti ini.

2. Media Pembelajaran

a. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantuan yang dipergunakan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yaitu suatu hal yang digunakan untuk menumbuhkan/mengembangkan, pemikiran, pemerrhatian serta pemahaman ataupun keterampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Gagne' dan Briggs, 1975 (dalam Arsyad, 2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat secara fisik yang dipergunakan buat menyajikan isi materi atau bahan ajar pembelajaran, yang meliputi sebagai berikut: buku, alat perekam, kaset, alat potret, rekaman, film, *slide*, ilustrasi, diagram, televisi serta komputer ataupun laptop. Media juga dapat di artikan perangkat sumber belajar atau wahana fisik yang didalamnya berisi bahan ajar materi instruksional di lingkungannya dimana siswa dapat menumbuhkan ataupun mengembangkan siswa lebih giat untuk belajar. National Education Association mengatakan bahwa media adalah sebagai bentuk hubungan yang baik dicetak ataupun dalam bentuk rekaman video dengan alat yang digunakannya. Oleh sebab itu, media dapat di atur sesuai penggunaannya dengan cara dilihat, mendengar ataupun di baca.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2019) mengungkapkan bahwa media dapat diartikan secara umum yaitu manusia, materi, atau peristiwa dengan menumbuhkan efek bagi siswa yang memperoleh pemahaman, ketrampilan atau kepandaian serta tingkahlaku. Pada pandangan tersebut guru ataupun buku serta lingkungan sekolah merupakan juga sebagai media ajar. Sehingga, definisi media dalam belajar mengajar atau pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat *ilustratif, photograph*, serta elektronika dijadikan perekam atau video, memproses dan membuat kembali informasi yang dapat dilihat dan secara lisan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat dipergunakan guru untuk menjelaskan atau menyajikan materi ajar yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Dengan adanya media pendidikan diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi oleh pendidik dan lebih mudah di terima atau di pahami oleh siswa serta dapat diartikan sesuatu yang dapat memberikan informasi pesan, menumbuhkan pemikiran, pandangan, dan keinginan serta keperluan peserta didik sehingga dapat membangun atau terciptanya kegiatan proses pembelajaran pada siswa tersebut.

Syamsiani (2022) mengungkapkan tujuan media pembelajaran yakni berikut sebagai:

1. Memudahkan kegiatan dalam pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Memajukan keefisienan kegiatan pembelajaran tersebut.
3. Memperhatikan kerelevanan dengan adanya tujuan pelajaran.
4. Mengembangkan pikiran siswa.
5. Menumbuhkan rasa minat siswa dengan adanya perangkat belajar yang diterapkan.
6. Alat atau sarana yang memiliki materi pembelajaran
7. Alat yang memberikan informasi untuk siswa
8. Sesuatu yang dapat menumbuhkan atau mengembangkan proses belajar siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pada kegiatan pembelajaran yakni untuk meningkatkan dorongan peserta didik dalam proses belajar yang dilakukan dikelas. Sudjana dan Rivai, 1980 (dalam Sundayana, 2014) Menyatakan media bahan pembelajaran bermanfaat untuk :

1. Pembelajaran yang di buat lebih menarik perhatian peserta didik dengan menciptakan stimulant pada siswa
2. Bahan pembelajaran yang lebih mudah di pahami dan dimengerti
3. Metode digunakan lebih beragam atau bermacam-macam sesuai dengan yang akan dibuat.
4. Belajar lebih aktif dikarenakan tidak hanya berpusat pada guru saja.

Hamalik, 1986 (dalam Arsyad, 2019) mengatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas dapat menumbuhkan atau menciptakan keinginan dan ketertarikan yang terbaru, bersemangat serta tekad siswa dan menarik untuk kegiatan pembelajaran dan juga membawa dampak-dampak psikis pada siswa. maka dari itu, manfaat media dalam kegiatan proses pembelajaran yakni mempermudah hubungan guru dan siswa sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih efisien dan efektif serta tepat.

Kemp dan Dayton (1985) mengungkapkan manfaat media pembelajaran yakni:

- a. Pemberian pelajaran pembelajaran bisa disamakan

- b. Pengajaran dalam kelas menjadi lebih menarik perhatian siswa serta lebih jelas.
- c. Dengan menggunakan media, pelajaran akan lebih tepat
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- e. Menciptakan efek positif terhadap materi ajar pada proses belajar tersebut
- f. Memperbaiki peranan guru pada aspek yang lebih baik juga produktif serta kreatif. (Margareth, 2017).

Dapat di simpulkan, dari beberapa ahli manfaat media pembelajaran yaitu membuat pembelajarn lebih menarik, mudah dipahami dan efisien serta kreatif dan adanya peningkatkan pada hasil belajar pada siswa nantinya.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media memiliki jenis untuk media pembelajaran. Kristanto (2016) mengungkapkan Klasifikasi media pembelajaran yakni :

1. Media juga termasuk guru, pembimbng, pengarahan, golongan, kunjungan kelapangan, mengamati hewan yang ada disekitar serta mengamati tumbuhan.
2. Media cetak, seperti buku pedoman, buku latihan siswa, lembar LKPD, modul ajar, berita, jurnal, sastra gambar, agenda, jadwal serta plakat.
3. Media visual meliputi denah, skema atau sketsa

4. Media audiovisual contohnya record, televise.
5. Media computer contohnya video, *hypertext*, pembelajaran berbasis web, dan aplikasi lainnya.

Briggs, 1967 (dalam Aghni, 2018) mengklasifikasikan 13 macam media yakni :

- a. sasaran
- b. audio
- c. media elektronik
- d. papan tulis
- e. visual proyeksi/film
- f. media slide
- g. rangkaian gambar
- h. visual gerak/gambar hidup
- i. televisi
- j. ilustrasi
- k. model,
- l. record
- m. pembelajaran terlaksana.

3. Media Flipbook Digital

a. Konsep *Flipbook Digital*

Flipbook Digital adalah buku digital tiga dimensi yang dapat menyimpan berbagai konten seperti teks, gambar, video dan music atau

lagu. *Flipbook* termasuk dalam kategori buku digital atau ebook ataupun buku elektronik.

Flipbook Digital merupakan *software* profesional untuk transformasi file PDF, ilustrasi, tulisan atau record yang menjadi satu motif misalnya buku. Halamannya bisa ditambahkanh edit pakai record, ilustrasi, music, serta objek multimedia ke halamannya sampai dengan menciptakan hlm buku multimedia membuat mudah dengan *software* ini, Suryani dalam Widyaningrum, 2021). *Flipbook Digital* dimasukkan dalam kategori media audiovisual. Perpaduan antar ilustrasi dan lisan membuat sifatnya sama dengan pokok aslinya. Berikut yang termasuk alat yang dikategorikan sebagai media audiovisual yaitu tv, record, music slide dan gambar hidup.

Flipbook Digital merupakan salah satu solusi alternatif untuk membantu pada era digital ini contohnya di era perkuliahan. Pembelajaran banyak sekali anekaragam dengan berbagai macam dan menarik dengan tampilan visual dan audiovisual.maka dari itu pengguna media pembelajaran *Flipbook Digital* menjadi solusi baik untuk mendatangkan kondisi pembelajaran menarik, interaktif, dan komunikatif serta membantu pengetahuan pada siswa (Nugraheni et al., 2022).

Berdasarkan diatas, di simpulkan jika media *Flipbook Digital* adalah media yang tertata secara sistematis yang berisi materi ajar contohnya ada

tulisan, objek serta bunyi yang di sajikan pada bentuk digital dan di lengkapi dengan elemen multimedia untuk membentuk penggunaan lebih terlibat pada media. *Flipbook Digital* mampu menjelaskan pembelajaran materi dengan cara yang mudah di pahami dan menarik minat siswa.

b. Keunggulan *Flipbook Digital*

Flipbook Digital ini juga memiliki keunggulan, Suryani (Amanullah, 2020) mengatakan beberapa kelebihan atau keunggulan aplikasi *Flipbook Digital* yaitu sebagai berikut :

1. Bisa memasukkan file ke berbagai pilihan yaitu : masukkan file PDF bisa mengubahnya halaman buku, masukan gambar/ilustrasi, masukkan film dan tambahkan music untuk *Flipbook Digital*, tambahkan latar belakang yang sesuai pada *Flipbook Digital*.
2. Dapat mencocokkan pada tampilan layout yakni : templat memutar balik buku yang menarik, menyusun warna pada latar belakang ilustrasi, kertas diselarsakan dngan gaya tutup halaman, penataan halaman kertas, judul yang digunakan, dan regulasi model huruf dan regulasi halaman tulisan, navigasi bisa diselarsakan dengan latar belakang, menentukan ukuran *ouput* dari *Flipbook*, simpan templat diserasikan serja dimasukan music jika sesuai keinginan yang membuat.
3. Format *output* yang mudah di bentuk, *output* memutar balik buku sebagai file swf, *output* kedalam bentuk berbasis windows untuk

menginstal/mnjalankan software, menerbitkannya ke HTML untuk memosting ke website untuk dilihat online, paket untuk pengiriman email cepat untuk 42 berbagi secara luas dalam bentuk ZIP, *output* ke file screen saver yang menarik untuk pemilihan screen saver.

Karya yang dihasilkan mempunyai karakteristik yaitu :

1. Materi yang dibuat selaras dengan apa yang disajikan
2. Buatan adalah media belajar secara digital yang diterapkan pada metode window,
3. Mempermudah penggunaan di kelas
4. Tampilannya mirip dengan digital book yang
5. Adanya soal latihan (Amanullah, 2020)

Selain itu, Susilana dan Riyana (dalam Rahmawati, 2018) mengungkapkan *Flipbook Digital* memiliki beberapa keunggulan tambahan, yaitu :

1. Memberikan materi dalam model ilustrasi serta tulisan yang menarik.
2. Terdapat warna-warna yang menarik
3. Dengan segi penyusunan mudah dan harga yang terjangkau
4. Mudah dibawa
5. Meningkatkan kreatifitas siswa

Kelebihan *Flipbook Digital* lainnya yakni : menumbuhkan pemahaman siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan permasalahan yang tidak bisa dihadirkan di kelas.

c. Manfaat *Flipbook Digital* dalam pembelajaran

Rahmawati, (2018), *Flipbook Digital* memiliki beberapa manfaat dari penelitian yang relevan yaitu :

1. Meningkatnya hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan media ini menyebabkan meningkatnya pemahaman siswa dan kreatifitasnya.
3. Dengan adanya media ini meningkatnya motivasi siswa, ketertarikan, dan aktivitas belajar siswa.

Selain itu, Juliani & Ibrahim (2023) mengungkap adapun Manfaat dari media *Flipbook Digital* yaitu mempermudah siswa untuk mengerti dan mengetahui isi materi yang diberikan ,menemukan unsur-unsur dari materi tersebut. Oleh karena itu penting sekali diterapkannya media *Flipbook Digital* untuk peningkatan keinginan belajar siswa pada isi materi yang diajarkan yang mana pembelajaran ini akan terasa lebih bermakna contohnya lebih komunikatif, efektif dan interaktif. Sehingga siswa dapat meningkat pemahaman belajar yang baik karena desain media *Flipbook Digital* yang selaras dengan sifat siswa dengan bentuk ilustrasi yang digunakan, warna-warna yang disertakan, suara yang di tambhkan sehingga media *Flipbook Digital* bisa mencocokkan gaya belajar pada isi materi yang disajikan oleh guru tersebut.

4. Hasil Belajar

a. Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku yang lebih baik atau buruk sepadan dengan hasil belajar yang didapati. Hasil belajar berarti sesuatu dimiliki oleh seseorang setelah melaksanakan atau mengikuti proses pembelajaran. maka dari itu, hasil belajar dapat menjadi indikator bagaimana proses pembelajaran berjalan dengan baik atau tidaknya.

Benjamin S. Bloom (dalam Anisah & Azizah, 2016) mengatakan hasil belajar adalah perubahan tingkahlaku tiga ranah yaitu pertama ranah kognitif, kedua ranah afektif & psikomotorik. Ranah kognitif contohnya adanya pemahaman atau menumbuhkan kemampuan cerdik dan ketrampilan. Ranah afektif contohnya perubahan sikap, daya tarik, serta penilaian dan menciptakan apresiasi dan pembiasaan/adaptasi. Ranah psikomotorik meliputi perubahan tingkahlaku yang memperlihatkan siswa telah mengamati ketrampilan penyusunan atau pembuatan dalam kegiatan tersebut. Hasil belajar yakni indikator keberhasilan disuatu proses pembelajarannya. Sehingga, semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa maka kegiatan proses ini bisa dinyatakan berhasil, namun jika hasil belajar pada siswa rendah diduga pada proses belajar ini di nyatakan kurang berhasil. Sudjana (dalam Dewi et al., 2015) mengungkapkan hasil belajar adalah pemahaman yang

siswa punya sesudah memperoleh kemahiran belajar yang ia ikuti. Umumnya hasil belajar ini bisa dilihat saat kegiatan belajar misalnya dari pemahaman siswa pada pelajaran yang di pelajari saat belajar nah bisanya juga tingkat pemahaman itu tersebut atau evaluasi di nilai dengan lambang atau angka yang telah disepakati atau ditentukan.

Berdasarkan definisi hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan pada siswa berupa penilaian atau evaluasi sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan penilaian pemahaman, tingkahlaku serta keahlian. Hasil belajar yang baik akan didapatkan jika proses pembelajaran dilaksanakan atau disusun dengan baik pula, sebaliknya jika hasil belajar siswa rendah maka diduga pada proses pembelajarannya kurang efektif.

Hasil belajar adalah perubahan tingkahlaku yang menyebabkan manusia berubah. Hasil belajar yakni di dapatkan pada kegiatan pembelajaran yang selaras dengan tujuan pelajaran tersebut. Adanya Tujuan pembelajaran yang mempunyai potensial untuk pencapaian pemahaman siswa pada kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan tes untuk mengukur atau mengevaluasi apa yang telah di pelajari yang sepadan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku karena tujuan yang diharapkan adalah siswa memiliki atau mempunyai kemampuan setelah menyelesaikan pengalaman belajar

sehingga hasil belajar di ukur dengan mempertimbangkan tujuan pelajaran tersebut.

1) Konsep Hasil Belajar Kognitif

Kata Kognitif (cognitive) berawal dari kata cognition yang memiliki artinya memahami, kata cognition yaitu pendapat, pembentukan dan pemahaman. kognisi berarti pendapat atau persepsi, sadar dan mengerti. Kognitif berkaitan dengan penghayatan, mempertimbangkan, pembentukan data, pemecahan masalah, ketidakseimbangannya dan kepercayaan Chaplin dalam Istiqomah & Maemonah (2021). Kata kognisi ini juga merupakan bagian dari domain hasil belajar karena berkaitan dengan pengetahuan atau pemahaman saat pemecahan masalah. Oleh karena itu ranah ini sangat berkaitan dengan pikiran atau otak termasuk juga aspek kognitif.

Desi dan Hani (2020) mengatakan bahwa hasil belajar kognitif yakni suatu pemahaman ataupun pengetahuan yang haruskan ada pada siswa itu sendiri. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran akan mudah untuk mengetahui isi materi ajar yang di berikan dan memiliki pemahaman yang cukup sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat. Hasil belajar kognitif merupakan penguasaan pada siswa dalam materi pelajaran yang dipelajari ataupun pada kegiatan belajar yang berupa pengetahuan

atau teori, termasuk keterampilan intelektual, termasuk mengingat dan mengenali fakta-fakta yang didengar, pola proses dan konsepsi dalam menumbuhkan penguasaan dan ketrampilan intelektual. Kegiatan yang dilaksanakan pada pembelajaran diharuskan siswa aktif untuk peningkatan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil belajar pada pembelajarannya memengaruhi pemikiran dan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah.

b. Ciri-ciri perilaku hasil belajar

Dari hasil belajar dengan perubahan tingkah laku yang nyata dengan mempunyai sifat yang baik dan aktif dan bersifat konstan/tetap. Hanafy (2014) mengungkapkan ciri-ciri perubahan tingkah laku yang diakibatkan adanya proses belajar tersebut terlihat jelas ada berbagai defeni belajar yakni :

- 1) Skinner mengatakan bahwa belajar yaitu melahirkan kondisi pada pengoptimalan, adanya ganjaran atau pujian dari guru, sehingga membangkitkan tekad. Menurutnya seorang akan menjadi lebih giat dalam belajar apabila mendapat apresiasi atau pujian sehingga hubungannya akan menjadi lebih kuat.
- 2) Gagne mengungkapkan bahwa belajar dapat dipengaruhi dua faktor dengan meliputi dalam diri sendiri atau personal dan faktor dari

luar diri individu atau dari lingkungan dengan banyak interaksi terhadap sesama, sehingga suasana dari luar juga memotivasi belajar dan dari diri sendiri serta proses kognitif personal yang saling berhubungan untuk mendapatkan hasil belajar yang dikategorikan sebagai ketrampilan motoris (motorikskill), komunikasi ,penguasaan intelektual, strategi kognitif, dan tingkah laku. .

- 3) Piaget mengatakan belajar adalah suatu proses pembauran dan akomodasi dari hasil perkumpulan dari lingkungan dan mengamati yang tidak selaras dengan info yang telah didapat dan info baru didapat.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Setelah mengikuti pembelajaran yang berlangsung Leni & Sholehun (2021) menyatakan faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yakni :

- 1) Faktor internal yakni faktor yang bermula dari pribadi atau personal untuk mencapai tujuan belajar misalnya, faktor jasmani dan faktor psikis atau kejiwaan. Seperti talenta, ketertarikan, stimulus, serta cara belajar.
- 2) Faktor eksternal yakni faktor yang bermula dari luar diri atau lingkungan yang berada disekitar. Contohnya dilingkungan sekolah yang berhubungan dalam proses belajar mengajar didalam kelas, saran serta prasarana digunakan untuk mengajar

dikelas. Selanjutnya, faktor keluarga yang meliputi strategi yang bagaimana orang tua lakukan untuk mendidik anak, bagaimana keadaan ekonomi anak. Serta adanya faktor lingkungan masyarakat yang lebih menekankan adanya dampak atau efek yang berada disekitar. Sehingga, dilingkungan yang baik akan menciptakan efek yang baik pula bagi hasil belajar siswa Dan sebaliknya, dilingkungan yang kurang baik akan menumbuhkan efek yang kurang baik pula untuk hasil belajar yang maksimal.

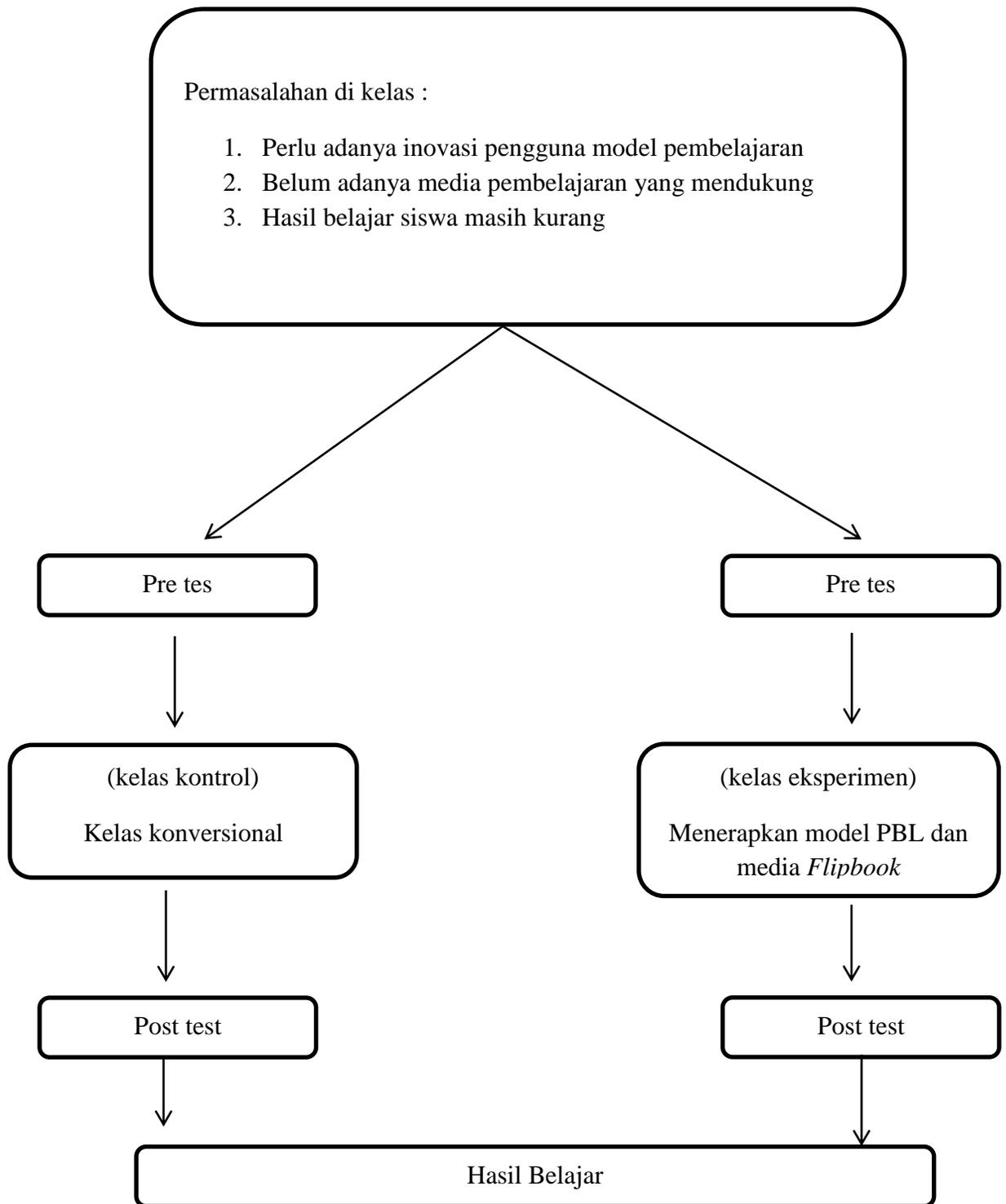
B. Kerangka berpikir

Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah pada saat pembelajaran berlangsung guru cenderung menggunakan metode yang konvensional dan tanya jawab saja. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang aktif dan siswa hanya berpaut pada guru saja. Hal ini dapat menjadikan siswa kurang aktif pada saat pembelajaran. Selain itu, guru masih belum menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses belajar karena guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan guru dan siswa.

Pembelajaran dalam kelas guru belum sepenuhnya mempergunakan media yang efektif sehingga siswa tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan bahan ajar berupa materi melalui perumpamaan berdasarkan kehidupan nyata kemudian guru menyerahkan pertanyaan pada siswa berupa soal atau pertanyaan tertentu. Ketika dituntut untuk mengerjakan soal/pertanyaan ada

sebagian siswa yang tidak bisa mengerjakannya, maka dari itu siswa tersebut bertanya lagi kepada guru atau siswa lainnya untuk menerangkan kembali materi.

Diperlukannya inovasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang selaras dengan keperluan siswa. Salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat dipergunakan yakni model pembelajaran *Problem based learning* dan dengan didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang daya imajinasi pada siswa, sehingga materi belajar dapat tertanam di benak siswa. salah satunya adalah media *Flipbook Digital* yang merupakan buku digital tiga dimensi yang dapat menyimpan berbagai konten seperti teks, gambar, video dan music atau lagu. Buku digital yang rancang semenarik mungkin untuk menggapai tujuan pembelajaran yang dimana didalamnya terdapat unsur multimedia yang bisa dibuka misalnya membaca/melihat buku pada layar monitor. *Flipbook Digital* ini mampu menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk siswa dan menjadikan fasilitas bagi guru dalam menyampaikan materi ajar serta menggapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, sehingga lebih menyenangkan, dapat memotivasi siswa dalam penguasaan belajar dengan melalui inovasi pembelajaran dan penggunaan media *Flipbook Digital* tersebut, siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan kemandirian. Dan hasil belajar siswa tersebut dapat diukur menggunakan tes.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang digunakan adalah “ ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di MAN 2 Kota Madiun “ .

H₀ : Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di MAN 2 Kota Madiun

H_a : Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di MAN 2 Kota Madiun