

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan yang memberikan siswa pengetahuan baru peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan, dengan begitu pendekatan ini adalah pendekatan partisipatif yang dapat membantu guru menciptakan keadaan pembelajaran yang menyenangkan, karena dimulai dengan masalah yang penting dan relevan dan berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran yang realistik. (Syamsidah, dkk., 2015)

Problem Based Learning (PBL) juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang kolaboratif, yaitu terdapat kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam memecahkan masalah memadukan potensi yang dimiliki guru dengan peserta didik. Walaupun demikian dalam model pembelajaran ini peserta didik menjadi subjek utama dalam kegiatan pembelajaran yang artinya pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student centre*). (Darmuki, et al, 2022).

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

Karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut: (Saleh, 2013)

- a. Permasalahan menjadi awal dalam pembelajaran
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang kontekstual
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal utama pembelajaran
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam merupakan proses penting
- g. Belajar melalui kolaboratif, kooperatif dan komunikasi
- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah memiliki peran penting dalam penguasaan materi untuk memecahkan masalah (Aprina, et al, 2024).
- i. Keterbukaan dalam proses *Problem Based Learning* (PBL) meliputi sintesis, dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar. (Rusman, 2012)

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

Adapun tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

- a. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah (Rachmawati, & Rosy, 2021).

- b. Belajar peranan orang dewasa yang otentik
- c. Menjadi siswa yang mandiri untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum
- d. Membuat kemungkinan transfer pengetahuan baru.
- e. Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif
- f. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
- g. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- h. Membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.

(Imas, 2015)

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning (PBL)*

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terdiri atas lima langkah pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Orientasi, tahap ini merupakan orientasi siswa pada masalah yang akan dibahas, pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam penyelesaian masalah.
- 2) Mengorganisasi siswa, pada tahap ini guru membagi peserta didik ke dalam kelompok dan mengorganisasikan tugas belajar yang berbasis masalah.
- 3) Membimbing penyelidikan, pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen maupun pengamatan.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, pada tahap ini guru membantu

peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi dan berbagi pendapat dengan sesama teman.

- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah, pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil dari kegiatan pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah yang akan dilalui siswa dalam proses pembelajaran model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu sebagai berikut :

- 1) Menemukan masalah
- 2) Mendefinisikan masalah
- 3) Mengumpulkan fakta
- 4) Pembuatan hipotesis
- 5) Penelitian
- 6) Rephrasing masalah
- 7) Menyuguhkan alternatif
- 8) Mengusulkan Solusi (Rusman, 2015)

e. Kelebihan dan kekurangan Model *Problem Based Learning (PBL)*

Adapun kelebihan model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu sebagai berikut:

1. mengembangkan pemikiran kritis siswa dan keterampilan kreatif siswa
2. dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri
3. meningkatkan motivasi belajar siswa
4. membantu siswa belajar mentransfer pengetahuan dengan keadaan baru.
5. Dapat mendorong siswa memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri
6. Mendorong kreatifitas siswa dalam pengungkapan penyelidikan yang telah

dilakukan.

7. Menciptakan pembelajaran yang bermakna
8. Siswa mampu mengintegrasikan keterampilan secara simultan dan pengaplikasiannya dalam konteks yang relevan.
9. Model ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif bekerja, motivasi internal dalam belajar, dan mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. (Imas, 2015)

Meskipun model pembelajaran ini terlihat begitu baik dan sempurna namun dalam meningkatkan kemampuan siswa tetap saja memiliki kelemahan. Adapun kelemahan model *Problem Based Learning (PBL)* adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan pembiasaan, karena model ini siswa dituntut untuk konsentrasi dan daya berpikir yang tinggi.
- b. Dengan penggunaan model pembelajaran ini dibutuhkan persiapan yang panjang dan matang, mengingat setiap permasalahan yang akan dipecahkan harus tuntas
- c. Siswa tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin bagi penting bagi mereka untuk belajar terutama bagi mereka yang belum memiliki pengalaman.
- d. Kesulitan terkadang ditemukan dari guru dalam berperan sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyerahkan mereka solusi. (Imas, 2015)

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Di dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar dapat di lihat dari terjadinya perubahan yang di harapkan sesuai dengan tujuan yang telah di rumuskan. Tujuan yang di maksud tersebut berupa hasil belajar siswa. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. (Lestari, et al, 2021)

Secara sederhana, yang di maksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang di kehendaki dapat di ketahui melalui evaluasi.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. (Sudjana, 2007) Hasil belajar merubah tingkah laku pada diri siswa yang dapat dilihat melalui perubahan yang semakin baik dari tahumejadi tahu. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi hal ini bertujuan agar mendapatkandata pembuktian dari kemampuan yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran.

b. Macam-macam Hasil Belajar

1) Pemahaman konsep

Pemahaman menurut teori *Bloom* diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. (Afriani, 2018)

2) Keterampilan Proses

Usman dan setiawan mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.(An'ars, et al, 2022).

3) Sikap

Menurut lange dalam azwar sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik.(Susanto, 2015)

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar (Slameto, 2010)

Keberhasilan belajar sangat di pengaruh oleh beberapa faktor. Faktor-Faktor tersebut dapat di kelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri dan faktor dari luar diri siswa. (Gunawan, aet al, 2018)

1. Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
2. Faktor dari luar dir i siswa yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya

adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

(Aini, et al, 2024)

3. Media Kartu Bergambar

a. Pengertian Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu bergambar merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori flash card (Pertiwi & Dwi, 2019). Media kartu bergambar dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. (Yasbiati, dkk, 2017), mengemukakan bahwa Kartu bergambar (flashcard) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan. Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan kartu kata bergambar adalah suatu media yang terbuat dengan bentuk kecil dan berisi gambargambar yang disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan.

b. Kelebihan Media Kartu Bergambar

Kelebihan Media Kartu Bergambar Menurut Kadir (Zainidar, 2021) beberapa kelebihan dari media kartu bergambar adalah sebagai berikut: 1) Sifatnya kongkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan Bahasa verbal; 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, keterbatasan pengamatan, memperjelas masalah bidang apa saja, dan harganya murah, mudah di dapat dan mudah digunakan; 3) Sebagai salah satu teknik media pembelajaran yang efektif, karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata huruf bergambar. Adapun kelebihan dari media kartu bergambar (flash card). (Zubaidillah & Hasan, 2019) sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil kartu bergambar dapat disimpan di tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media kartu bergambar sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 3) Gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah

benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

- 4) Menyenangkan, media kartu bergambar dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari flash card yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

(Zubaidillah, & Hasan, 2019)

c. Kelemahan Media Kartu Bergambar

Kelemahan Media Kartu Bergambar Untuk kelemahan dari media kartu bergambar menurut Sadiman. (Sadidah, 2013) sebagai berikut:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata
- 2) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Bergambar

Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih media yang tepat, serta mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal.

Langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar menurut (Suyanto 2005), sebagai berikut:

- 1) Bahan-bahan

- a) Sediakan berbagai kartu gambar dan juga nama-nama dari gambar
- b) Menyediakan kartu bergambar dengan tulisan nama-nama benda.

2) Prosedur

- a) Gunakan permainan ini dalam kelompok
 - b) Menyediakan kartu bergambar dan kartu nama benda
 - c) Guru menunjukkan gambar benda dan anak diajak mencari kartu nama benda tersebut
 - d) Kartu nama yang telah diambil anak dipasangkan dengan kartu gambar yang sesuai.
- 3) Langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran mengacu pada pendapat Suyanto (2005), sebagai berikut:
- a) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
 - b) Guru mempersiapkan media kartu bergambar dan mengenalkannya kepada siswa
 - 3) Guru mengenalkan satu persatu lambing bunyi huruf yang membentuk kata dan siswa menyebutkannya
 - c) Siswa membaca tulisan dengan suara yang keras dan lantang pada kata yang ditunjuk guru
 - d) Guru memberikan media kartu bergambar pada salah satu siswa dan diteruskan kepada siswa yang lain sampai seluruh siswa dalam kelompok mendapat kesempatan membaca kartu bergambar dengan suara yang keras dan nyaring
 - e) Setiap siswa menempelkan nama pada gambar yang sesuai dan

diperlombakan agar kegiatan pembelajarannya lebih menarik.

4. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Seiring perkembangan jaman, beberapa permasalahan tidak dapat dicarikan solusinya hanya dengan menerapkan salah satu disiplin ilmu. Perlu adanya penerapan beberapa disiplin ilmu salah satunya sekarang yang sedang banyak diterapkan adalah penggabungan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial atau yang disebut dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Penerapan materi IPAS diharapkan dapat membekali siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial. (Suyanto, 2005).

Mengingat hal tersebut, maka materi IPAS merupakan salah satu materi yang dikembangkan khususnya pada kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka, materi IPAS mengarahkan siswa salah satunya untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan Sosial. Proyek tersebut diterapkan sebagai salah satu bukti pencapaian ketuntasan belajar.

Pada kehidupan sehari-hari, tentunya permasalahan yang seringkali dihadapi tidak hanya terkait dengan permasalahan IPA saja, namun juga terkait dengan permasalahan sosial yang saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Hal tersebut menjadikan kedua keilmuan tersebut menjadi tidak terpisahkan antara satu sama lainnya. Pembelajaran IPAS Kegiatan

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik tersendiri jika dibandingkan dengan materi pelajaran lainnya. Hal tersebut pada akhirnya akan berdampak kepada bagaimana strategi serta pendekatan yang perlu diterapkan pada saat kegiatan pembelajarannya. Penerapan suatu strategi pembelajaran khususnya pada materi IPAS perlu disesuaikan dengan konsep pada materi tersebut. Minimnya pemahaman masyarakat terkait upaya menjaga kelestarian lingkungan misalnya, merupakan salah satu contoh sederhana akan masih minimnya keberhasilan pemahaman terkait materi IPA dan sosial. Berdasarkan hal tersebut, maka semua yang berperan pada bidang pendidikan perlu memikirkan bagaimana cara terbaik untuk dapat menerapkan pembelajaran IPAS demi kesejahteraan masyarakat itu sendiri. Hal tersebut juga sejalan dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri yang diharapkan dapat membentuk seorang individu yang bahagia dan sejahtera. (Fatmala, & Atmojo, 2024)

5. Jaring - Jaring Makanan

1. Pengertian

Sebelum membahas jaring - jaring makanan, perlu diketahui terlebih dahulu apa itu rantai makanan. Rantai makanan adalah bagian dari jaring-jaring makanan. Secara sekilas rantai makanan dan jaring-jaring makanan terlihat sama, namun sedikit berbeda. Rantai makanan adalah serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu yang terdapat peran sebagai produsen, konsumen dan decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup suatu makhluk. Secara sederhana rantai makanan

bisa dilihat secara runtut dari produsen, konsumen dan pengurai. Lain hal dengan jaring-jaring makanan. Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai makanan yang saling berhubungan dikombinasikan, tumpang tindih dalam suatu ekosistem. Nama lain untuk jaring-jaring makanan adalah sistem sumber daya-konsumen. Antara makhluk hidup dan lingkungan adalah hal yang tidak dipisahkan dalam jaringjaring makanan. Apa perbedaan dari keduanya? Organisme yang terkumpul pada jaring-jaring makanan mempunyai beberapa jenis organisme yang dapat dipilih menjadi makanannya. Sedangkan dalam rantai makanan, organisme yang berperan menjadi konsumen hanya memiliki satu pilihan makanan saja. Organisme dalam rantai maknan lebih sedikit.(Agustin, et al, 2022).

2. Contoh Jaring-jaring Makanan

Jika di dalam suatu rantai makanan dapat ditarik lurus siklusnya, berbeda dengan jaring-jaring makanan. Pada jaring-jaring makanan peristiwa siklus maknannya tidak sesederhana rantai makanan.

1). Contoh Jaring-Jaring Makanan di Darat

Sebagai contoh, seekor tupai bisa memakan beragam jenis makanan seperti biji-bijian dan buah-buahan. Tupai tersebut dimakan oleh seekor rubah, yang juga tak hanya makan rubah namun juga memakan tikus dan juga serangga. Dalam contoh itu saja, sudah ada cukup banyak rantai makanan.

2). Contoh Jaring-Jaring Makanan Di Laut

Tak hanya di darat, jaring-jaring makanan juga berlaku bagi makhluk hidup yang tinggal di laut. Sebagai contoh, zooplankton bisa memakan

fitoplankton. Zooplankton sendiri dapat dimakan oleh gurita, salmon, udang atau makhluk lainnya. Gurita, salmon dan udang tersebut kemudian dimakan oleh hiu atau paus. Setelah itu hiu dan paus mati yang kemudian diurai oleh bakteri yang ada di laut.

3). Contoh Jaring-Jaring Makanan di Sawah

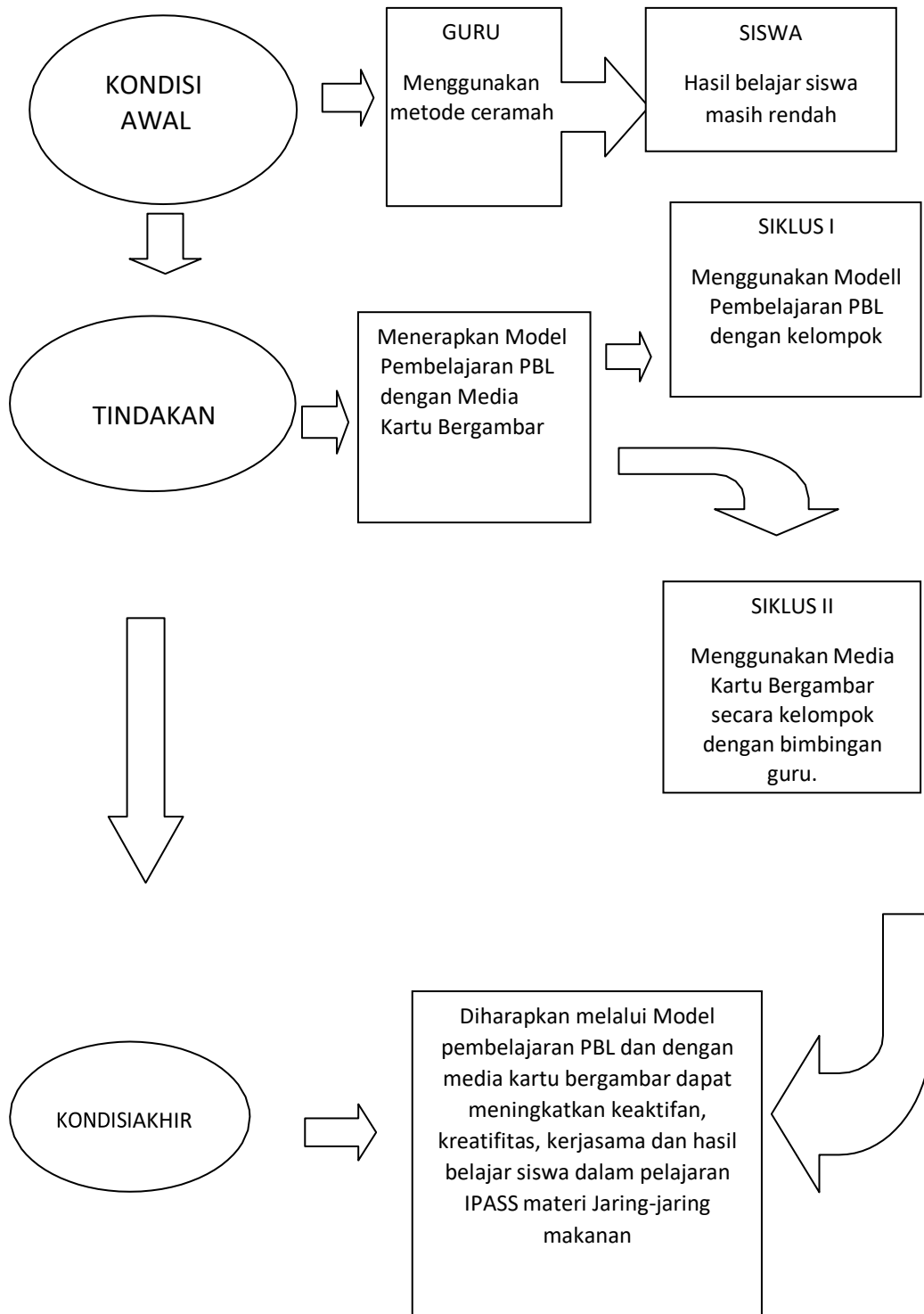
Sawah juga menjadi salah satu habitat yang terdapat makhluk hidup tinggal didalamnya. Tentu saja dari beragam makhluk hidup disana, membuat adanya jaring-jaring makanan demi mempertahankan hidup suatu makhluk hidup. Contohnya, padi sebagai produsen dimakan oleh ulat atau belalang. Kemudian ulat atau belalang dimakan oleh tikus. Tikus dimakan oleh ular atau burung pemangsa. Burung pemangsa juga bisa memakan ular. Burung pemangsa mati diuraikan oleh bakteri.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya diperoleh kerangka pikir bahwa kondisi awal pembelajaran IPAS Materi Jaring-jaring Makanan kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kinandang Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan lebih banyak berpusat kepada guru, guru lebih banyak berceramah. Siswa hanya sebagai pendengar, kondisi seperti ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan enggan belajar IPAS. Dengan kondisi awal seperti ini kemudian peneliti akan melaksanakan suatu tindakan untuk mengatasinya. Peneliti akan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan menggunakan Media Kartu Bergambar dalam proses pembelajaran

IPAS.

Dari tindakan yang dilaksanakan peneliti, diharapkan mencapai kondisi akhir, yaitu hasil belajar IPAS Materi Jaring-Jaring Makanan siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kinandang Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan dapat meningkat. Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Kartu Bergambar, diharapkan siswa lebih senang dan tertarik untuk belajar IPAS, sehingga hasil belajarnya diduga akan meningkat.



Gambar 2.1
Skema kerangka berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dalam landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut: jika pembelajaran dengan *Model Problem Based Learning (PBL)* dengan media Kartu Bergambar diterapkan dalam mata pelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan, maka dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kinandang, Desa Kinandang, Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan.