

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model PBL

a. Pengertian Model PBL

Model PBL melibatkan peserta didik sebagai tokoh utama yang aktif dalam proses pembelajaran berbasis masalah guna menambah pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan ini mendorong kolaborasi dan kerja kelompok dalam mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi, sehingga merangsang pengembangan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan komunikasi efektif (Astuti, 2019). Didukung oleh Ariandi, (2017) bahwa Model pembelajaran PBL berlandaskan pendekatan konstruktivisme, menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif. Strategi pemecahan masalah diintegrasikan sebagai instrumen utama untuk mendorong siswa dalam membangun pemahaman konseptual secara mandiri. Pernyataan tersebut selaras dengan Eismawati, (2019) yang menyatakan bahwa hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berkorelasi positif dengan peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, model PBL juga terbukti efektif dalam memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa melalui koneksi antara materi

pembelajaran dengan permasalahan relevan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut Husnidar dan Hayati, (2023) PBL diimplementasikan untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui PBL, siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dalam pemecahan masalah, fokus dalam investigasi masalah, dan partisipasi dalam diskusi selama proses pembelajaran. Implementasi PBL yang efektif tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Setyawati dkk, (2019) Dalam konteks pedagogis, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang bertugas memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil analisis yang dilakukan, menunjukkan bahwa model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam menangani masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Kolaborasi dan diskusi dalam kelompok memungkinkan siswa untuk secara aktif merumuskan solusi atas permasalahan yang diberikan guru, yang berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga menghasilkan nilai belajar yang optimal.

b. Kelebihan Model PBL

Model PBL menurut Hotimah, (2020) memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu model PBL dapat menantang kemampuan siswa sehingga siswa dapat menemukan hal-hal baru, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi, Siswa dapat lebih mudah menyampaikan pengetahuan dan memahami masalah dunia nyata, pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) membantu siswa menumbuhkan pengetahuan baru dan bertanggung jawab dalam pembelajaran serta mendorong mereka untuk melakukan evaluasi terhadap hasil dan proses belajarnya, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan penyampaian informasi dengan pengetahuan baru, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengadaptasi diri dengan pengetahuan baru, siswa berkesempatan mengimplementasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata dapat, mengembangkan minat siswa untuk belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir, siswa memudahkan dalam menguasai materi dan konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan permasalahan di dunia nyata.

Beberapa kelebihan yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Model PBL memberikan manfaat besar bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan siswa secara substansial. dalam mengetahui hal-hal baru terlebih dalam dunia nyata. Proses

pembelajaran menjadi terarah dan efektif sehingga menumbuhkan minat siswa untuk aktif dan termotivasi. hal ini memungkinkan hasil belajar siswa akan meningkat.

c. Kekurangan Model PBL

Rancangan kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari suatu kekurangan model yang diterapkan. Adapun kekurangan dari model PBL yaitu guru sering kali mengalami kendala dalam menerapkan model pembelajaran baru, siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali diimplementasikan dikelas, penugasan Individu atau kelompok dapat membutuhkan banyak waktu sehingga siswa lama dalam pengerjaan, problem based learning membutuhkan materi yang kompleks, penerapannya harus menyesuaikan pada materi dan cukup sulit diterapkan disemua kelas dan cukup sulit dalam menentukan nilai pembelajaran (Zainal, 2022).

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hambatan dalam implementasi model pembelajaran inovatif seperti PBL seringkali disebabkan oleh transisi metodologi pengajaran yang memerlukan penyesuaian baik dari pihak guru maupun siswa. Siswa mungkin membutuhkan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan pendekatan yang lebih interaktif, yang pada awalnya bisa membuat pengerjaan tugas lebih lama. Selain itu, model PBL memerlukan materi yang kompleks dan

tidak selalu cocok untuk semua topik atau tingkatan kelas, dan menilai hasil pembelajaran dalam konteks PBL bisa menjadi tugas yang sulit. Namun, dengan dukungan yang tepat dan pelatihan yang memadai, guru dapat mengatasi kendala-kendala ini dan membuat pengalaman pembelajaran berbasis masalah menjadi lebih efektif dan memuaskan bagi siswa.

d. Sintak Model PBL

Berikut adalah kerangka sintaksis yang akan diimplementasikan dalam penerapan pembelajaran IPAS berbasis model PBL menurut Eismawati dkk, (2019) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintaks penerapan model PBL

Tahapan	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Orientasi siswa kepada masalah	Peserta didik memperhatikan permasalahan yang diberikan oleh guru Peserta didik secara proaktif merespons dengan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Peserta didik membagi kelompok yang sudah ditentukan oleh guru Peserta didik menguraikan dan merencanakan tugas-tugas yang berkontribusi pada penyelesaian masalah.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Peserta didik mengumpulkan informasi dan data relevan yang mendukung proses analisis dan pemecahan masalah.

Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Siswa berdiskusi kelompok untuk menyusun laporan lalu dipresentasikan dihadapan kelas
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses serta hasil pemecahan masalah	Partisipan penelitian melakukan refleksi diri terhadap kesimpulan yang diperoleh dari rangkaian investigasi.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan memperkaya pengetahuan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pemahaman konsep materi, serta mengupayakan peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam konteks pembelajaran (Nurrita, 2018). Gaya belajar memengaruhi cara seseorang merasa mudah dan nyaman saat menyerap, mengatur, dan memahami informasi, serta akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Hal ini disebabkan oleh terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif, peningkatan pemahaman materi, serta relevansi materi dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dampaknya, siswa menjadi lebih efisien dalam belajar, lebih fokus, termotivasi, serta mendapatkan pengalaman belajar yang komprehensif. Selain itu, media pembelajaran mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan mereka ruang untuk berkreasi serta mengembangkan

potensi diri. Perancangan media pembelajaran yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran menuntut perencanaan yang cermat, melibatkan kompetensi guru dan desain media itu sendiri. Supriyono, (2018) berpendapat bahwa cara efektif dalam merancang media meliputi: (1) memastikan media mudah dipahami oleh siswa dengan desain yang jelas; (2) mengarahkan desain agar sesuai dengan isi materi yang diajarkan; (3) menghindari kompleksitas yang berlebihan yang bisa membingungkan peserta didik; (4) menjaga kesederhanaan dalam desain tanpa mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri; (5) mengembangkan media dalam berbagai bentuk seperti model, gambar, atau bagan berstruktur.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Karakteristik materi dan informasi yang berbeda membutuhkan optimalisasi penyampaian materi pembelajaran melalui pemilihan media pembelajaran yang selaras dengan pesan yang ingin disampaikan, sesuai dengan prinsip-prinsip efektivitas media pembelajaran yang telah teruji. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara komprehensif dan relevan, sehingga dapat peserta didik dapat mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam dan konkret, melampaui sekadar transfer informasi verbal. Pendapat Erwin (2019) Fungsi utama media

pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan instruksional, di mana informasi yang disampaikan melalui media tersebut harus secara aktif melibatkan siswa baik secara mental maupun melalui kegiatan fisik. Media pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai bentuk visual, audio, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang nyata, media pembelajaran menjadi alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memfasilitasi proses pemahaman serta penerapan konsep-konsep pembelajaran.

3. Media Camat Kebud

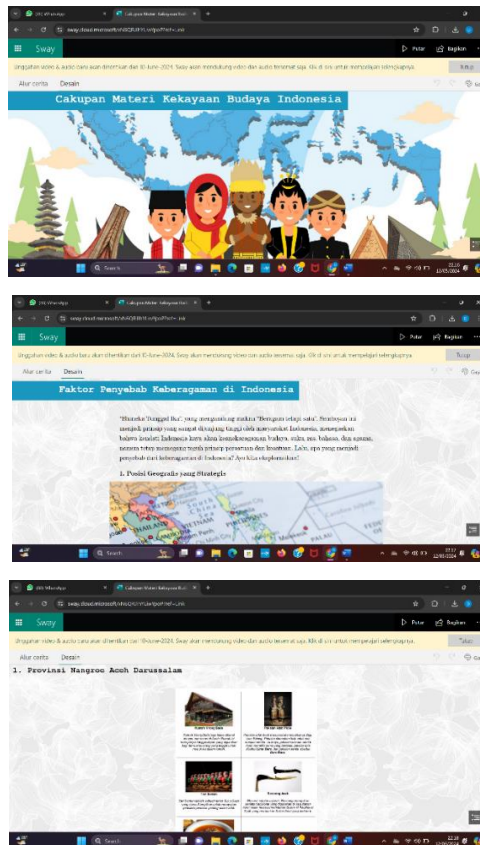
a. Pengertian Media Camat Kebud

Media Camat Kebud yang memiliki arti cakupan materi kekayaan budaya merupakan media interaktif berbasis *web* yang menjelaskan materi kekayaan budaya di Indonesia tersusun lengkap dengan berbagai penjelasan terkait materi, terdapat gambar, dan video yang menarik sehingga menimbulkan rasa ketertarikan dan ingin tahu yang besar untuk belajar yang merujuk pada hasil belajar siswa berdampak baik. Media Pembelajaran Interaktif sangat cocok untuk diterapkan pada masa sekarang karena pemanfaatan media interaktif yang mengintegrasikan elemen visual seperti gambar

ilustrasi cerita, audio, dan teks, serta dapat mudah di kendalikan oleh pengguna, terbukti meningkatkan daya tarik proses pembelajaran. Kondisi ini memfasilitasi pembentukan lingkungan belajar yang positif dan merangsang keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih efektif. Sejalan dengan pendapat Prabowo dkk, (2023) bahwa Multimedia Interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mengombinasikan teks, suara, gambar, animasi, dan warna, yang digunakan sebagai materi pendamping yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengendalikan isi dari multimedia tersebut, sehingga dengan adanya tampilan tersebut siswa akan tertarik dan pembelajaran akan bermakna

Disimpulkan dari pemahaman yang telah dipaparkan yaitu media Camat Kebud adalah alat interaktif yang menjelaskan materi kekayaan budaya di Indonesia yang mencakup penjelasan lengkap dan dilengkapi berbagai gambar kekayaan budaya, video terkait materi, dan soal evaluasi yang menarik, serta dapat dikendalikan sesuai keinginan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Camat Kebud berpotensi meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat menjadi sarana efektif untuk mengatasi hambatan belajar yang dihadapi siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia

hal ini sangat berdampak baik pada hasil belajar kemampuan kognitif. Media Camat Kebud disajikan pada gambar 2.1.





Gambar 2.1 Media Camat Kebud

b. Kelebihan Media Camat Kebud

Media pembelajaran Camat Kebud yang menyajikan materi yang mencakup penjelasan, gambar, dan video memiliki beberapa kelebihan. Pertama, kehadiran gambar dan video dalam media pembelajaran dapat memikat perhatian siswa, menjadikan pembelajaran dikelas lebih menyenangkan karena menarik dan Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, penggunaan materi yang menjurus kekayaan budaya di Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya dan sejarah negara mereka. Selain itu, Penggunaan media pembelajaran ini berkorelasi positif dengan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih aktif dan terarah, serta menarik minat belajar siswa karena penyajian materi yang kompleks dan mudah dipahami, media Camat Kebud disajikan dapat dikendalikan oleh siswa. Terakhir, media pembelajaran ini juga dapat melatih kemampuan siswa melalui berbagai kegiatan mencoba soal evaluasi, membantu mereka untuk memahami dan menguasai materi dengan lebih baik.

4. Kemampuan Kognitif Siswa

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Dalam penelitian ini, kemampuan kognitif merujuk pada domain yang terkait dengan tujuan pembelajaran, yang melibatkan proses mental dari pemahaman sumber pengetahuan hingga kemampuan untuk melakukan evaluasi tingkat lanjut, seperti penilaian. Titussiana, (2021), kecerdasan secara signifikan mempengaruhi kemampuan kognitif seseorang, dengan hubungan yang tinggi dan positif antara kecerdasan dengan nilai kemampuan kognitif, semakin tinggi nilai intelektual seseorang maka semakin besar pula kemampuan kognitifnya. Izzuddin, (2021), kemampuan kognitif siswa yaitu representasi dari keadaan mental seseorang yang mencakup perencanaan, pemikiran abstrak, kecepatan belajar, dan kemampuan dalam memecahkan masalah, yang bisa dilihat dari rasa ingin tahu yang tinggi pada anak dalam melakukan berbagai aktivitas. Sejalan dengan Riny dan Safrul, (2022), kemampuan kognitif adalah kemampuan yang tumbuh dan berkembang pada anak untuk menerima, memahami informasi, serta menghadapi dan menyelesaikan masalah sehingga terwujud nilai yang ingin dicapai. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar adalah hasil dari nilai tes yang mengukur kecerdasan intelektual, seperti memproses informasi, memahami konsep, dan menyelesaikan tugas dengan pemikiran yang berkembang. Dengan

dukungan dan pembelajaran yang bermakna, kemampuan kognitif siswa akan berkembang seiring waktu untuk mencapai tingkat kecerdasan yang lebih tinggi.

b. Indikator Kemampuan Kognitif Siswa

Menurut Nabillah dan Abadi, (2019) ranah kognitif mencakup transformasi perilaku yang terjadi dalam kognisi, melibatkan serangkaian proses belajar yang dimulai dari penerimaan stimulus, penyimpanan informasi, hingga pengolahan informasi di otak.. Pada penelitian ini akan terfokus pada indikator kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV bab 6 topik B yang akan disajikan pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Kognitif Topik B Keragaman Budaya Indonesia

No	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
1	Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.	Mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.
2	Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	Mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.
3	Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	Menerapkan sikap menghargai keberagaman di Lingkungannya

c. Mengenal Kekayaan Budaya di Indonesia

Dalam kajian mengenai kekayaan budaya Indonesia, terdapat indikator pemahaman yang masih perlu ditingkatkan, yaitu kemampuan mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia serta menganalisis faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya keberagaman tersebut. Dalam konteks kekayaan budaya Indonesia, pemahaman terhadap berbagai keragaman budaya di setiap daerah menjadi hal krusial. Setiap wilayah di Indonesia memiliki warisan budaya yang beragam, sehingga penting bagi siswa untuk dapat mengidentifikasi, mengenal, bahkan menghafalnya. Salah satu solusi yang relevan adalah pemanfaatan media Camat Kebud, yang merupakan platform berbasis *web* yang menyajikan materi kekayaan budaya dengan cara yang menarik. Media ini tidak hanya memberikan informasi yang relevan, tetapi juga memberikan pengalaman yang menarik kepada siswa karena media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mengubah proses pembelajaran IPS yang sebelumnya membosankan dan tekstual menjadi lebih positif, berpusat pada siswa, serta meningkatkan keterampilan literasi digital mereka (Heryani dkk, 2022). Media camad kebut disajikan menarik dengan kumpulan materi kekayaan budaya seperti, rumah adat, pakaian adat, makanan khas, bahasa yang digunakan, senjata tradisional dan lain-lain yang disajikan berupa penjelasan pada gambar, video, dan soal evaluasi

untuk mendukung pemahaman siswa. Dengan demikian, Camat Kebud dapat berperan sebagai sarana efektif dalam memfasilitasi siswa untuk memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya.

5. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah mengkaji penggunaan media Camat Kebud dengan bantuan *Microsoft Sway* dalam konteks model PBL.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Gandasari & Setyasto, (2021) Penerapan model pembelajaran PBL yang diintegrasikan dengan *Microsoft Sway* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV. Selain itu, model ini juga menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya dalam topik keragaman budaya di Indonesia. Namun pada penelitian tersebut hanya menyebutkan keefektifan pelajaran PPKn belum menjelaskan Pelajaran IPAS materi kekayaan budaya di Indonesia.
- b. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darwis dkk, (2023) hasil belajar pada bidang kognitif materi IPS melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *microsoft office sway* dapat meningkatkan hasil belajar . Hal ini dapat terlihat dari penelitiannya yang mana hasil observasi

mengajar guru dan aktivitas belajar siswa yang menunjukkan bahwa pada siklus 1 berada pada kategori cukup, setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II aktivitas mengajar guru dan belajar siswa berada pada kategori baik dan demikian hasil evaluasi menunjukkan bahwa subjek penelitian yang sebelumnya belum mencapai kriteria ketuntasan pada siklus II, menunjukkan peningkatan signifikan dan berhasil mencapai kriteria ketuntasan pada siklus berikutnya.

- c. Berdasarkan penelitian Rani & Mujiyanto, (2023) menunjukkan bahwa analisis data hasil belajar dengan penerapan model *Problem Based Learning* terbukti efektif sebagai penunjang peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas IV-A SD. Namun pada penelitian tersebut hanya membahas materi tentang transformasi energi, belum menjelaskan materi mengenai kekayaan budaya di Indonesia pada semester 2.
- d. Berdasarkan penelitian Koto Dkk, (2021) Adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa yang belajar menggunakan model *problem based learning* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test dengan taraf signifikansi 5% dan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0.003. Data ini menunjukkan bahwa $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan

bahwa kemampuan kognitif siswa dari kedua kelas berbeda secara signifikan.

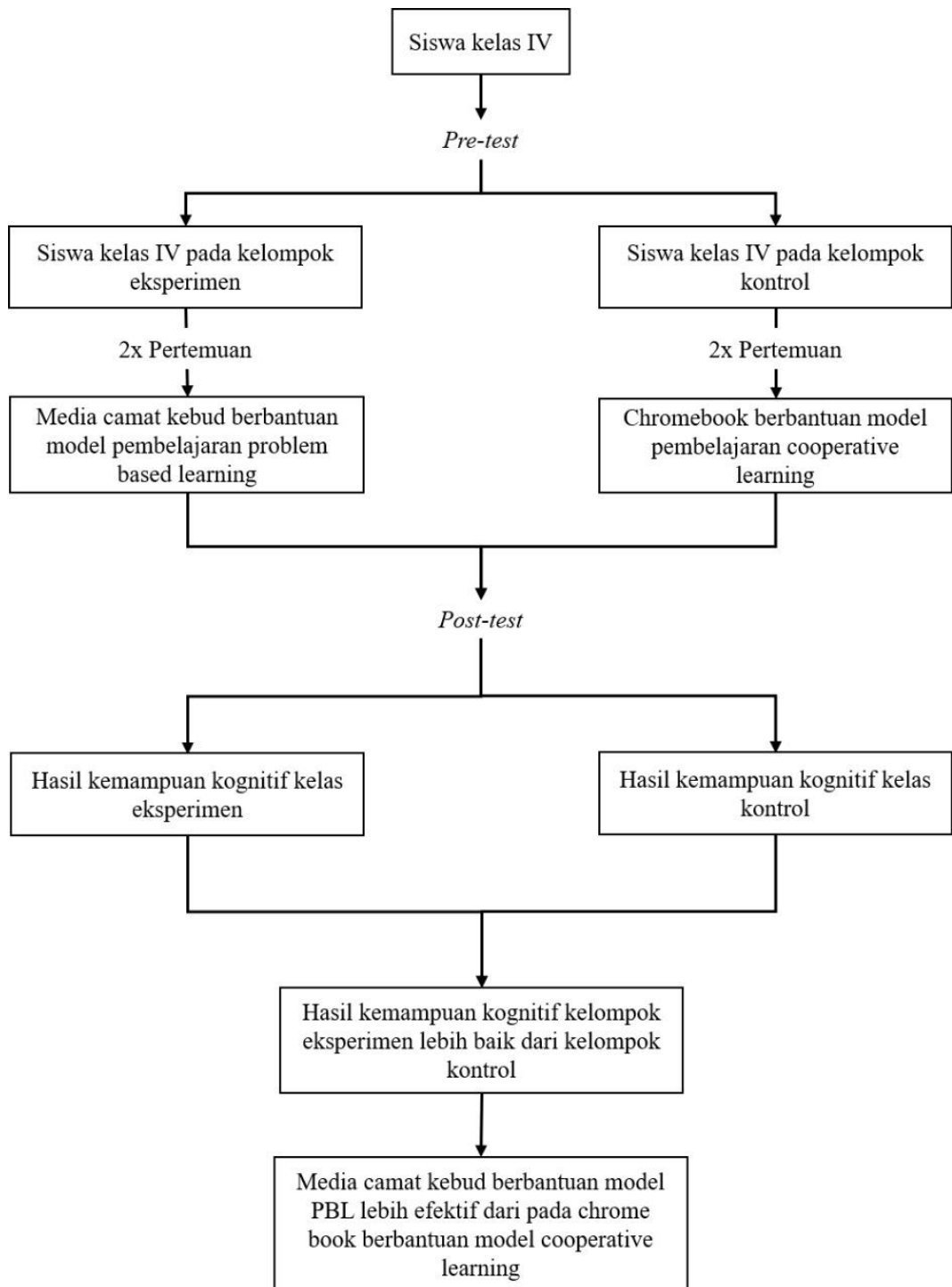
- e. Berdasarkan penelitian Hana dan Fitria, (2021) model PBL memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Terkhususnya pada proses pembelajaran terhadap kemampuan kognitif yang lebih baik dan mendapat nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menunjukkan alur berfikir peneliti serta berkaitan antar variabel yang diteliti (Syahputri, 2023). Kerangka berpikir pada penelitian ini didasarkan pada hasil observasi pada indikator kekayaan budaya Indonesia masih mengalami kesulitan dalam mengetahui keragaman secara kompleks sehingga mempengaruhi hasil test siswa. Penelitian ini melibatkan partisipan siswa kelas IV di SDN Manguharjo yang dikelompokkan secara acak ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum intervensi pembelajaran, kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) dengan alokasi waktu 60 menit untuk mengukur kemampuan dasar mereka. Kelas eksperimen mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia selama dua pertemuan menggunakan media cermat kebud berbantuan model pembelajaran PBL. Sementara itu, kelas kontrol menerima dua pertemuan materi kekayaan budaya dengan menggunakan media *chromebook* yang

didukung oleh model pembelajaran *cooperative learning*. Setelah pembelajaran, kedua kelas diberikan *post-test* selama 60 menit.

Hasil studi menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Camat Kebud yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL, jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan chromebook dan model pembelajaran *cooperative learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang diintegrasikan dengan media pembelajaran Camat Kebud secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kerangka berfikir tersaji pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat keefektifan media Camat Kebud berbantuan model PBL terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Manguharjo”.