

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Problem Based Learning

a. Pengertian Model Problem Based Learning (PBL)

Strategi yang digunakan dalam menghadapi beberapa persoalan dalam proses mengajar adalah penerapan model pembelajaran, satu diantaranya yakni model pembelajaran PBL yakni singkatan dari Problem Based Learning yang bisa dilakukan penerapan yang memiliki peranan guna melakukan pelatihan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan siswa menyelidiki dan mendapatkan solusi mengenai masalah di dunia nyata yang berkaitan dengan berbagai materi pada pelajaran (Meilasari et al., 2020) Dengan menggunakan PBL, siswa mampu mengoptimalkan pemahamannya dengan mencari dan menganalisis materi, mengidentifikasi masalah, menghasilkan kesimpulan berdasarkan analisisnya, dan menemukan penyelesaian. Graaff (2003) mendefinisikan PBL sebagai pendekatan pendidikan dimana pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah kehidupan nyata. Permasalahan yang dipilih untuk PBL dipilih dengan cermat agar selaras dengan materi pelajaran dan biasanya berasal dari situasi sehari-hari (Mudrikah dkk., 2020). Siswa dihadapkan dan dididik tentang masalah-masalah yang objektif sehingga mereka dapat memahaminya dan belajar bagaimana mengatasinya.

Duch (1995) mendefinisikan model Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai pendekatan pengajaran yang memanfaatkan situasi nyata untuk memberikan

siswa kerangka kerja untuk mengembangkan pemikiran kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan perolehan pengetahuan. Finkle dan Torp (1995) menegaskan dalam penelitian Aris Shoimin (2014) bahwa PBL adalah strategi pendidikan yang meningkatkan kurikulum dan teknik pengajaran dengan menekankan strategi pemecahan masalah yang efektif di samping pengetahuan dan keterampilan dasar. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan diberi tanggung jawab untuk memecahkan masalah yang kompleks dan tidak terstruktur secara teratur (Nova et al., 2020).

Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep dengan terlibat dalam tantangan yang disajikan, yaitu dengan mengidentifikasi dan menerapkan jawaban yang benar. Ali, dkk (2010) mengungkapkan yakni “in the problem based learning approach the students’ turn from passive listeners of information receivers to active, free self-learner and problem solver”. PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengubah peran siswa dari peran pasif sebagai penerima informasi menjadi peran aktif dimana mereka terlibat dalam kegiatan pengembangan masalah dan pemecahan masalah (Kodariyati dkk., 2016).

Model pembelajaran ini berpusat pada siswa yang mana dalam penerapannya dapat dibentuk dalam beberapa kelompok kecil. Melalui kerja sama dalam kelompok tersebut, siswa dapat melatih keterampilan berdiskusi, memecahkan masalah, dan berkomunikasi. Peran guru dalam model PBL adalah sebagai fasilitator yang menggunakan situasi nyata sebagai fokus pembelajaran (Sofyan Susanto,2020). Dapat dikatakan bahwa tujuan utama

model pembelajaran Problem Based Learning adalah untuk mengasah kreativitas siswa dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran, dari pengalaman nyata yang menjadi acuan masalah, para siswa juga dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan mengambil peran untuk menjadi pembelajar yang mandiri (Zuriati & Astimar, 2020).

Pembelajar yang mandiri mempunyai arti siswa dapat memilih strategi belajar keterampilan yang selaras dengan kapabilitas siswa dalam memecahkan masalah. tersebut, dengan demikian siswa dapat mengontrol tahapan belajar dan termotivasi dalam menyelesaikan sebuah pembelajaram serta belajar menjadi peran orang dewasa melewati keikut sertaan mereka dalam menghadapi simulasi atau pengalaman nyata guna jadi pembelajar yang mandiri sehingga proses PBL ini terfokus untuk perkembangan pembelajaran peserta didik (Maryati, 2018).

Belajar dari pengalaman sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan dan memahami konsep-konsep kehidupan, termasuk yang berkaitan dengan sumber daya alam, hak serta kewajiban, serta gaya hidup. Pemahaman materi digunakan untuk membantu siswa memahami informasi dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Dengan meminta mereka untuk menyesuaikan jawaban mereka pada pengalaman siswa sendiri, mereka dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan. PBL juga memberikan pendekatan yang dinamis Dan kontekstual dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berfikir kritis, pemecahan masalah, serta kerjasama tim yang menekankan pada pemahaman

konsep melalui pengalaman praktis serta aplikasi dalam situasi di dunia nyata (Aprianiwati,2018)

Berdasarkan beberapa sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL merupakan pendekatan pedagogi yang menekankan pada pemecahan masalah. Siswa diinstruksikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan kemampuan menelaah lingkungannya agar memperoleh kesadaran komprehensif terhadap permasalahan aktual yang dihadapinya. Pendekatan pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan mencerminkan pendekatan konstruktifisme di mana pengetahuan dibangun sendiri siswa diharapkan dapat memainkan peran penting dalam memahami masalah, dan mengembangkan solusi dalam menghadapi sumber masalah sehari-hari yang berkaitan dengan materi pelajaran (Vera & Wardani, 2018).

b. Langkah Langkah Penerapan Model Pembelajaran PBL

1) Orientasi Masalah

Pembelajaran model PBL diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta orientasi suatu masalah oleh guru kepada siswa. Mengajak para siswa terlibat dalam pemecahan masalah. Masalah tidak terstruktur agar dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa untuk mengatasi masalah terkait, hal ini dapat dilakukan secara berkelompok, seluruh kelas, maupun individu.

2) Mengorganisasikan Peserta Didik

Guru membimbing siswa guna melakukan pengidentifikasian serta melakukan pengorganisasian berbagai tugas belajar berhubungan dengan permasalahan yang sudah di orientasi kan sebelumnya.

3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

Guru memberikan dukungan serta bimbingan kepada siswa untuk mendapatkan penjelasan yang tepat. Setiap siswa dapat menganalisa tentang informasi tersebut kemudian melaporkannya dengan anggota kelompok. Guru dapat melakukan monitoring terhadap kemajuan siswa dalam pemahaman dan strategi belajar baik secara individu maupun kelompok (Maryati, 2018).

4) Mengembangkan dan Mempresentasikan Hasil

Membantu siswa dalam mengatur dan bersiap menghadapi tugas yang sesuai, seperti membuat laporan, membuat model, dan mengerjakan tugas bersama teman sebaya (Zuriati & Astimar, 2020). Kegiatan ini memberi siswa kesempatan untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang mereka peroleh dan terlibat dalam dialog kolaboratif dengan teman-temannya, sehingga memfasilitasi diskusi selanjutnya dengan guru dan sesama siswa.

5) Refleksi

Refleksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran berbasis masalah. Refleksi merupakan komponen penting bagi siswa

untuk merenungkan pengetahuan, kemampuan, strategi pembelajaran, dan keterlibatan dengan kelompok belajar yang telah dipelajarinya. Hal ini memungkinkan individu untuk memahami prinsip dan metodologi pembelajaran yang paling cocok untuk mereka (Sastriani, 2017).

c. Keunggulan dan Kelemahan Problem Based Learning

Keunggulan yang dipunyai oleh model pembelajaran PBL Menurut Putra (Febrita, n.d.2014) antara lain :

- 1) Siswa dapat lebih memahami konsep yang sudah diketahui sebelumnya.
- 2) Peserta didik terlibat aktif dalam melakukan pemecahan masalah, hal ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- 3) Pembelajaran dan pemahaman tertanam skema yang dipunyai oleh peserta didik, dengan demikian pembelajaran lebih mempunyai makna.
- 4) Peserta didik mendapatkan manfaat dikarenakan seluruh masalah yang ia hadapi sesuai dengan kondisi nyata yang bisa meningkatkan dorongan terhadap apa yang ia pelajari.
- 5) Memberikan kesempatan pada menjadi dewasa dan mandiri. Seta memiliki sikap sosial yang baik terutama dalam menerima pendapat orang lain.

- 6) Menerapkan pengondisian berbasis kelompok di kalangan siswa untuk menumbuhkan pembelajaran interaktif dan hubungan sosial, sehingga memfasilitasi pencapaian akademik yang komprehensif.
- 7) Menumbuhkan bakat kreatif siswa, baik secara mandiri maupun kolaboratif, karena hampir setiap tahap memerlukan keterlibatan aktif siswa.

Model Problem Based Learning juga memiliki kelemahan dalam proses pelaksanaannya. Menurut Mustaji (2009) sebagai berikut:

- 1) Jika siswa kurang berminat atau gagal memahami suatu mata pelajaran sebagai sesuatu yang menantang, mereka akan mengalami kesulitan dalam mencoba menyelesaikannya.
- 2) Waktu persiapan yang cukup diperlukan agar keberhasilan penerapan metodologi pembelajaran melalui pemecahan masalah.
- 3) Untuk memperoleh pengetahuan yang diinginkan, penting untuk memahami alasan yang mendasari upaya menyelesaikan masalah yang sedang diselidiki. (Haryanti, n.d.)

2. IPAS

a. Pembelajaran IPAS kelas IV

Kurikulum 2013 diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2013 dan kemudian diganti dengan kurikulum merdeka belajar pada tahun 2020. Kurikulum otonom merupakan inisiatif pemerintah yang bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan dan relevansi sistem pendidikan Indonesia agar dapat lebih memenuhi kebutuhan siswa. Pada Kurikulum 2013 sebelumnya,

IPA dan IPS merupakan topik yang terpisah. Namun pada kurikulum mandiri yang baru, ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial dilebur menjadi satu kesatuan bidang ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial (Dyaning Wijayanti & Ekantini, n.d.).

Pengintegrasian informasi sains dan IPS ke dalam satu mata pelajaran merupakan aspek kunci dalam pengembangan kurikulum yang dikenal dengan Sains dan Teknologi. Studi tentang alam, yang dikenal sebagai sains, sangat relevan dengan konteks masyarakat dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diintegrasikan ke dalam pendidikan. IPAS meliputi perolehan ilmu pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan dan ilmu sosial, meliputi kajian alam, teknologi, lingkungan hidup, geografi, sejarah, dan budaya.

Salah satu bab yang ada dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yaitu Perubahan Wujud Zat dan Energi. Dalam materi tersebut siswa dapat mengenali, mengidentifikasi, serta mendeskripsikan karakteristik sumber dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Sehingga siswa mampu menjelaskan perubahan wujud benda yang terjadi dengan tepat

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Adapun tujuan pembelajaran IPAS menurut (Suhelayanti, 2023) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu

3. Media Genially

a. Pengertian Media Genially

Media Genially yakni satu diantara platform online yang bisa dipakai untuk pembuatan konten agar lebih variatif dan menarik. Beberapa hal yang dapat pengguna dapatkan saat mengakses platform ini adalah banyaknya fitur yang bisa digunakan secara gratis, walaupun tidak seluruhnya tetapi sudah cukup untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan membuat presentasi, infografis, quiz, gambar interaktif, video animasi dan lain sebagainya (Yuniastuti, 2021). *Genially* adalah media pembelajaran berbasis website software. Penggunaannya tidak memerlukan perangkat lain dan dapat diakses melalui laptop, gawai, maupun PC, tetapi media *Genially* hanya dapat digunakan saat terhubung dengan jaringan internet. Media *Genially* merupakan jenis media pembelajaran jenis audio visual, guru dapat menambahkan gambar, video, dan suara dalam pembuatan quiz atau game didalamnya.

Media *Genially* mempunyai banyak fitur yang dapat dipakai guna media pembelajaran. Antara lain : 1) dapat digunakan atau diterapkan secara langsung, 2). Dapat di sematkan pada blog, website, link, dan Moodle. 3). Tautan dapat dikirm melalui jejaring sosial, media sosial dan email. Sehingga bisa dilakukan pengaksesan dimanapun serta kapanpun. 4). Bagi para pemilik akun premium *Genially*, hasil kontes yang sudah dikreasikan dapat disimpan dalam bentuk tertentu serta dapat diakses secara *offline*, Seperti : *pdf, jpg, Doc*. Adapun konten atau media yang dapat dibuat melalui *Genially* adalah sebagai berikut; 1) Presentasi, 2) Video pembelajaran, 3) Gambar Interaktif, 4) Infografis, 5) Gamifikasi (konten pembelajaran model game), dan 6) Panduan Digital (Tarbiyah, 2023). *Genially* cocok digunakan oleh guru, siswa, profesional pemasaran, dan siapa pun yang ingin membuat konten interaktif secara online tanpa memerlukan keterampilan desain atau pengembangan khusus. Platform ini memberikan cara kreatif untuk menyampaikan informasi dan ide.

b. Kelemahan dan Keunggulan Genially

Genially adalah platform pembuatan konten interaktif yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, peta konsep, dan berbagai jenis konten visual interaktif lainnya. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kelemahan yang terkait dengan penggunaan media *Genially*:

- 1) Media *genially* dapat memudahkan penggunaanya untuk membuat konten interaktif yang bisa digunakan dalam membuat

presentasi, info grafis, serta berbagai jenis konten visual interaktif lainnya.

- 2) Di platform genially terdapat berbagai macam ratusan template atau desain yang sudah disediakan secara gratis maupun berbayar
- 3) Genially mendukung berbagai macam jenis konten termasuk teks gambar video dan elemen interaktif lainnya serta memberikan fleksibilitas dalam menciptakan presentasi menarik dengan menggunakan komponen visual yang tersedia

Sedangkan kekurangan media Genially adalah :

Beberapa fitur dan fungsionalitas Genially mungkin memerlukan langganan premium, sehingga beberapa fitur mungkin terbatas bagi pengguna yang menggunakan versi gratis.

4. Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Kata “karakter” sendiri berasal dari bahasa latin karakter “character”, yang berarti watak, sifat kejiwaan, dan sifat jiwa manusia Taufik (2019) dalam (Wati dkk., 2022). Beberapa hasil penelitian tentang pengembangan kepribadian menunjukkan kelemahan yang monoton sehingga siswa merasa tidak tertarik dalam pembelajaran. Hal ini dapat di sebabkan karena dampak dari metode mengajar guru dan proses pembelajaran. Sedangkan melalui sebuah pembelajaran dapat disimpulkan bagaimana cara siswa berinteraksi dan menghasilkan beberapa karakter. Setiap siswa memiliki karakteristik yang

berbeda. Sangat penting bagi guru untuk memahami karakteristik masing-masing siswa. Dengan begitu guru yang bisa memahami karakteristik peserta didik mampu merancang pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan karakteristik dan kemampuan mereka. Para siswa mungkin merasa sulit untuk memahami materi yang disajikan oleh guru jika rancangan pembelajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Buhler menyatakan bahwa anak usia 9-11 tahun yaitu anak memiliki objektivitas yang tinggi karena berada dalam fase perkembangan, dapat digambarkan sebagai masa menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidiki rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD mencakup anak-anak yang berusia antara 9-11 tahun. Mereka berada pada tahap operasional konkret, di mana pemikiran logis mereka didasarkan pada wujud fisik objek-objek. Mereka mampu berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah, memiliki objektivitas tinggi, dan berada dalam fase penyelidikan, percobaan, serta eksperimen yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar. Selain itu, mereka juga berada dalam masa pemusatan dan penimbunan energi untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi.

B. Kajian Yang Relevan

Dari beberapa pencarian yang dilakukan peneliti mengenai penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran problem based learning dan media pembelajaran Genially, terdapat kesamaan yang dilakukan adapun penelitian terdahulu yang hampir sama dengan yang dilakukan oleh peneliti antara lain :

1. Nur Afifah, dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar” peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif dapat digunakan dalam pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III, dimana materi yang disampaikan adalah mendongeng. Dalam penelitian tersebut menggunakan media *Genially* sebagai ilustrasi dalam menceritakan dongeng Sementara pada penelitian ini menerapkan media interaktif yang sama yaitu “genially” untuk pembelajaran yang berbeda yaitu IPAS kelas IV guna ilustrasi pada wujud zat dan perubahannya .
2. Febriyanti Gita, dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Tambakaji 05 Kota Semarang” karena memiliki kesamaan model pembelajaran, media, serta mata pelajaran peneliti ingin mengetahui bagaimana proses penerapan saat pembelajaran berlangsung untuk peningkatan kualitas pembelajaran .
3. Isnaeni Nur Aprilia, dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. Pada penelitian ini memiliki

kesamaan yaitu penerapan media pembelajaran *Genially* pada mata pelajaran IPAS. Penelitian isnaeni memiliki perbedaan yaitu mengutamakan pada pengembangan media interaktif dalam pembelajaran sedangkan pada peneliti terfokus pada penerapan model pembelajaran PBL dengan dukungan media *Genially* untuk kelas IV sekolah dasar.

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini dengan mengacu pada penelitian terdahulu adalah, bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media *Genially* mampu mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, dengan menggabungkan model PBL dan media yang interaktif menambah motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, dari beberapa penelitian terdahulu belum secara khusus menguraikan pelaksanaan model PBL dengan bantuan media *Genially* beserta dampak yang diterima baik oleh guru maupun siswa.

Penelitian ini mengisi celah dengan menunjukkan penggunaan model PBL dengan bantuan media *Genially* dapat menambah pengalaman belajar bagi guru dan siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi inovasi pendidikan dengan menyarankan bahwa penggabungan PBL dengan media *Genially* merupakan pendekatan yang efektif untuk diterapkan di kelas-kelas modern.

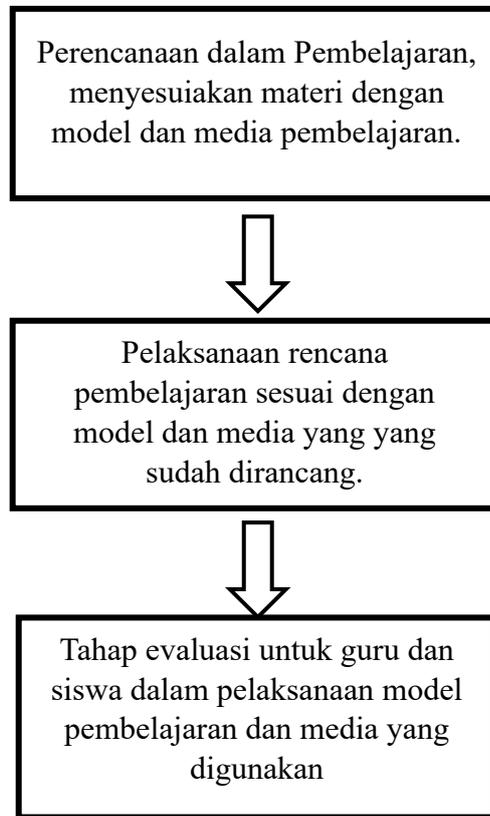
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar tidak lepas dari kemampuan mengajar dan kreativitas seorang pendidik. Beberapa perubahan

dalam kegiatan pembelajaran salah satunya pada Kurikulum Merdeka adalah penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Pelajaran IPAS sangat relevan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, hal ini tentu memerlukan solusi dalam penyampaian materi agar siswa dapat menerima penyampaian materi dengan baik serta mudah untuk dimengerti.

Sejalan dengan penelitian yg dilakukan (Nur Afifah) dengan penggunaan media genially yang dapat menambah kualitas kegiatan belajar mengajar. Upaya yang dilakukan pendidik dalam menghadapi kendala tersebut juga menggunakan model pembelajaran PBL dengan menggunakan bantuan media interaktif “Genially”. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana model PBL dengan media Genially diimplementasikan, bagaimana pengalaman siswa dan guru selama proses pembelajaran, dan evaluasi terhadap penerapannya.

Penelitian ini menggunakan siswa kelas 4 di SDN 01 JIWAN, dengan mata pelajaran IPAS pada bab Perubahan Wujud Zat dan Energi. Dalam memulai tahapan pembelajaran dilakukan dengan Perencanaan dalam Pembelajaran IPAS menyusun kesesuaian materi dengan model dan media pembelajaran. Setelah perencanaan tersusun dengan baik maka dapat dilakukan Pelaksanaan atau Penerapan pembelajaran IPAS menggunakan model PBL menggunakan Media Genially. Tahapan terakhir yaitu evaluasi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik untuk guru maupun siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir