

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **Kajian Pustaka**

##### **A. Model *Problem Based Learning***

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

Model pembelajaran adalah suatu kerangka pembelajaran yang dirancang untuk memberikan gambaran sistematis tentang bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung, mencakup beberapa elemen penting seperti tujuan pembelajaran yang jelas, mencakup beberapa elemen penting seperti tujuan pembelajaran yang jelas, strategi pembelajaran yang relevan, penggunaan alat peraga yang tepat, penilaian yang sesuai, dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran ( Simeru dkk., 2023)

PBL adalah model pembelajaran di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Pada dasarnya, PBL menyuguhkan masalah-masalah yang memerlukan pemecahan, dan siswa kemudian bekerja secara aktif untuk memecahkan masalah tersebut secara berkelompok ( Sihombing dkk., 2023).

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang melatih kemampuan peserta didik dalam belajar dan menyelesaikan masalah, informasi dan memperluas pengetahuan

mereka tentang topik-topik tersebut, di dalam kelas peserta didik bekerjasama secara berkelompok, peserta didik juga belajar bagaimana membuat kerangka masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi, menyusun pendapat dan fakta tentang masalah, serta mencari solusi dari permasalahan nyata (Ishalul dkk., 2023).

Model PBL adalah sebuah model pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada di sajikan oleh guru kemudian siswa berdiskusi secara individu maupun kelompok dengan tujuan meningkatkan kemandirian siswa dan memperkuat kemampuan memecahkan masalah dalam kelas selain itu siswa dapat menemukan cara untuk melakukan evaluasi, bekerja sama, dan berbagi informasi. Karena pembelajaran berpusat pada siswa, karena guru hanya berperan sebagai fasilitator (Ariyani dkk., 2021).

Model pembelajaran PBL adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pembelajar aktif yang berperan dalam memecahkan masalah dunia nyata. Metode ini menawarkan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit, artinya mereka tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga aktif dalam mencari solusi atas masalah yang diberikan (Noviati, 2022).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang menghadirkan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan tujuan memahami konsep di

balik masalah tersebut, hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami inti dari materi yang dipelajari dan mendorong pemikiran kritis mereka untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang mereka pahami.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL model pembelajaran *PBL* sebagai berikut:

- a. Penyajian masalah, Siswa dihadapkan pada penyajian masalah terkait materi tertentu yang harus mereka analisis dan pemecahan masalah tersebut.
- b. Pengorganisasian kelompok, siswa dikelompokkan menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang, kelompok ini akan bertugas untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.
- c. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, guru berperan mendorong siswa untuk mencari informasi terkait masalah yang diberikan setiap kelompok
- d. Pengembangan dan penyajian hasil kerja kelompok, siswa mempresentasikan hasil diskusi yang mereka hasilkan kepada kesulitan yang telah mereka diskusikan dengan anggota kelas lainnya.
- e. Langkah terakhir melibatkan analisis dan penilaian terhadap proses penyelesaian masalah siswa dan guru bekerja sama untuk mengevaluasi hasil dari diskusi kelas sebelumnya dibuat selama menyelesaikan tugas proyek pada tahap ini juga memberi umpan

balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan (Nirwana & Azizah ,2024).

Dapat disimpulkan langkah-langkah model PBL dimulai dengan memperkenalkan peserta didik pada masalah kontekstual. Mereka kemudian didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang melibatkan pembimbingan individu maupun kelompok. Selama proses ini, mereka mengembangkan hasil penyelidikan, menyajikan temuan mereka serta menganalisis dan mengevaluasi solusi yang dihasilkan.

### 3. Kelebihan model Pembelajaran PBL

Pembelajaran PBL memiliki beberapa keuntungan, sebagai berikut :

- a. Pengetahuan mereka sendiri melalui aktivitas belajar, dan pembelajaran berfokus pada masalah, sehingga siswa tidak perlu belajar materi yang tidak relevan.
- b. Terjadi aktivitas pada saat pembelajaran pada siswa melalui kerja kelompok sehingga menumbuhkan kerjasama antar kelompok.
- c. Siswa belajar menggunakan sumber-sumber pengetahuan seperti perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi, siswa belajar menilai pengetahuan mereka sendiri.
- d. Siswa dapat berkomunikasi antar teman dalam diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- e. Kerja kelompok dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar secara individu (Nuraliza & finika, 2022).

#### 4. Kekurangan Model Pembelajaran PBL

Pembelajaran PBL mempunyai kekurangan sebagai berikut:

- a. Tidak dapat diterapkan untuk setiap mata pelajaran, ada bagian guru yang berpartisipasi secara aktif dalam menyajikan materi, dan model ini lebih cocok digunakan pada pelajaran yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah.
- b. Jika siswa tidak yakin bahwa mereka dapat memecahkan masalah yang diajukan atau tidak tertarik pada masalah yang dipelajari, mereka mungkin tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Tanpa pemahaman yang jelas tentang tujuan belajar, peserta didik mungkin kehilangan motivasi untuk menyelesaikan masalah tersebut, sehingga menghambat proses pembelajaran.
- d. PBL membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencapai pemahaman yang mendalam karena fokus pada proses pemecahan masalah, hal ini dapat memperlambat proses pembelajaran.
- e. Implementasi PBL memerlukan kemampuan pengajar yang sangat baik dalam memfasilitasi diskusi kelompok, memotivasi peserta didik, dan mengarahkan proses pembelajaran, tidak semua pengajar memiliki keterampilan ini, sehingga dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran di kelas.
- f. Banyaknya siswa dalam satu kelas, pembagian tugas menjadi sulit karena perbedaan setiap siswa yang tinggi ( Salamah et al., 2023).

## **B. Media kartu *flash card***

### 1. Pengertian Media kartu *flash card*

Media pembelajaran adalah alat peraga adalah segala bentuk benda atau media yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memberikan gambaran atau penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa. Tujuannya adalah agar materi yang diajarkan dapat disampaikan dengan bisa tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan dan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Pagarra dkk., 2022).

Media *flash card* adalah jenis bahan ajar yang berbentuk kartu dan berisi gambar, teks, atau simbol yang dimaksudkan untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada hal-hal yang berkaitan dengan gambar tersebut. Kartu *flash card* biasanya berukuran 8 kali 12 cm, tetapi dapat disesuaikan dengan ukuran kelas yang dihadapi. Dengan menggunakan kartu yang menunjukkan benda, binatang, atau benda lain, siswa dapat dilatih untuk menanggapi dengan cara yang diinginkan (Akbar, 2022).

Media pembelajaran berbasis visual, seperti gambar, adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengandalkan penggunaan indra penglihatan. pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, Media cetak memiliki ukuran yang dapat bervariasi, dari kecil hingga besar, dan dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan materi materi pembelajaran melalui penggunaan gambar dan kata-kata pada media *flash card* (Febriyanto dkk., 2019).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah jenis bahan ajar yang berbentuk kartu dan berisi gambar, teks, atau simbol yang dimaksudkan untuk mengingatkan atau mengarahkan siswa pada hal-hal yang berkaitan dengan gambar untuk menunjang proses pembelajaran.

## 2. Kelebihan media kartu *flashcard*

Ada beberapa kelebihan dengan menggunakan media *flash card* adalah :

- a. Melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu
- b. Dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca.
- c. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran.
- d. Kurangi penggunaan kata-kata berlebihan dan lebih fokus pada komunikasi visual.
- e. Gunakan media yang dapat diakses secara fleksibel untuk mengatasi pembatasan ruang, waktu, dan perbedaan kemampuan indra.
- f. Berikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.
- g. *Flash card* adalah pilihan yang cocok karena mudah dibawa, praktis, mudah diingat, dan dapat meningkatkan kesenangan dalam pembelajaran (Utami, 2023).

### 3. Kekurangan media kartu *flashcard*

Ada beberapa kekurangan dengan menggunakan media *flashcard*) adalah

- a. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata (visual) gambar yang digunakan cenderung menitikberatkan pada perspektif penglihatan saja. Hal ini bisa membuat pemahaman hanya terbatas pada penggunaan indera penglihatan semata.
- c. Seringkali gambar-gambar yang disajikan terlalu kompleks, yang dapat mengurangi efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Ukuran *flash card* juga seringkali terbatas, sehingga ukuran gambar terlalu kecil untuk kelompok besar (Alivia dkk., 2024).

### C. Hasil Belajar PPKn

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam memahami materi yang diberikan diperlukan alat evaluasi yang baik dalam mengukur pemahaman siswa, hasil belajar siswa adalah prestasi akademis siswa tidak hanya tercermin dari nilai yang mereka dapatkan dalam ujian atau tugas, tetapi juga dari seberapa aktif mereka dalam proses pembelajaran, termasuk keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Dalam dunia pendidikan, ada pemahaman yang berkembang

bahwa keberhasilan seorang siswa tidak hanya tergantung pada nilai yang tertera di rapor atau ijazah, tetapi juga pada kemampuan mereka dalam memperoleh dan memahami materi pelajaran secara kognitif (Agustin dkk., 2020).

Hasil belajar PPKn merupakan tingkat penguasaan siswa dalam mata pelajaran tersebut dalam arti harus menunjukkan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung, hasil belajar diperoleh dengan kurun waktu tertentu berupa soal soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan hasil belajar kognitif siswa berbentuk skor atau nilai.

Pada capaian pembelajaran PPKn adalah peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Fokus pada pembentukan warga negara yang memiliki pemahaman yang mendalam dan kemampuan untuk menjalankan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia sesuai dengan nilai-nilai yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, dalam PPKn siswa diajarkan untuk memahami prinsip-prinsip dasar demokrasi, hak-hak dan kewajiban yang harus ditaati (Sapeni, 2021).

Hasil belajar kognitif adalah kemampuan mental seseorang dalam memahami, memproses, serta menggunakan informasi, mencakup pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pemahaman konsep, ingatan, dan penalaran. Hasil belajar kognitif dirancang untuk mengevaluasi pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu dalam kurikulum pendidikan (Soulisa dkk., 2022).

Hasil belajar kognitif juga melibatkan kemampuan untuk memperoleh, menyimpan, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai konteks hal ini sering kali diukur melalui tes, pertanyaan, tugas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam memahami materi yang diberikan sebagai alat evaluasi yang baik dalam mengukur pemahaman siswa.

#### 1. Pengukuran Hasil Belajar

Pada ranah kognitif, pengukuran kemampuan mahasiswa atau siswa sering kali menggunakan dimensi-dimensi yang didefinisikan oleh Bloom, yang secara umum dikenal sebagai taksonomi Bloom. Berikut adalah penjelasan singkat tentang setiap dimensi:

- a. Mengingat (C1): Ini mengacu pada kemampuan siswa untuk mengingat dan merekam informasi secara akurat.
- b. Memahami (C2): Ini mencakup kemampuan siswa untuk memahami makna dari informasi yang diberikan, termasuk menjelaskan konsep-konsep dan ide-ide dengan kata-kata mereka sendiri.
- c. Menerapkan (C3): Ini menunjukkan kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan atau konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi atau konteks yang berbeda.
- d. Menganalisis (C4): Ini melibatkan kemampuan siswa untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi hubungan antara bagian-bagian tersebut,

- e. Mengevaluasi (C5): Ini mengacu pada kemampuan siswa untuk mengevaluasi atau menilai informasi, argumen, atau situasi berdasarkan kriteria tertentu, dan membuat keputusan atau penilaian yang rasional berdasarkan analisis mereka.
- f. Mencipta (C6): Ini menunjukkan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi kreatif, atau produk-produk asli yang tidak hanya memerlukan pemahaman dan penerapan, tetapi juga imajinasi dan kreativitas (Sumarni dkk., 2020).

#### **D. Kerangka Berpikir**

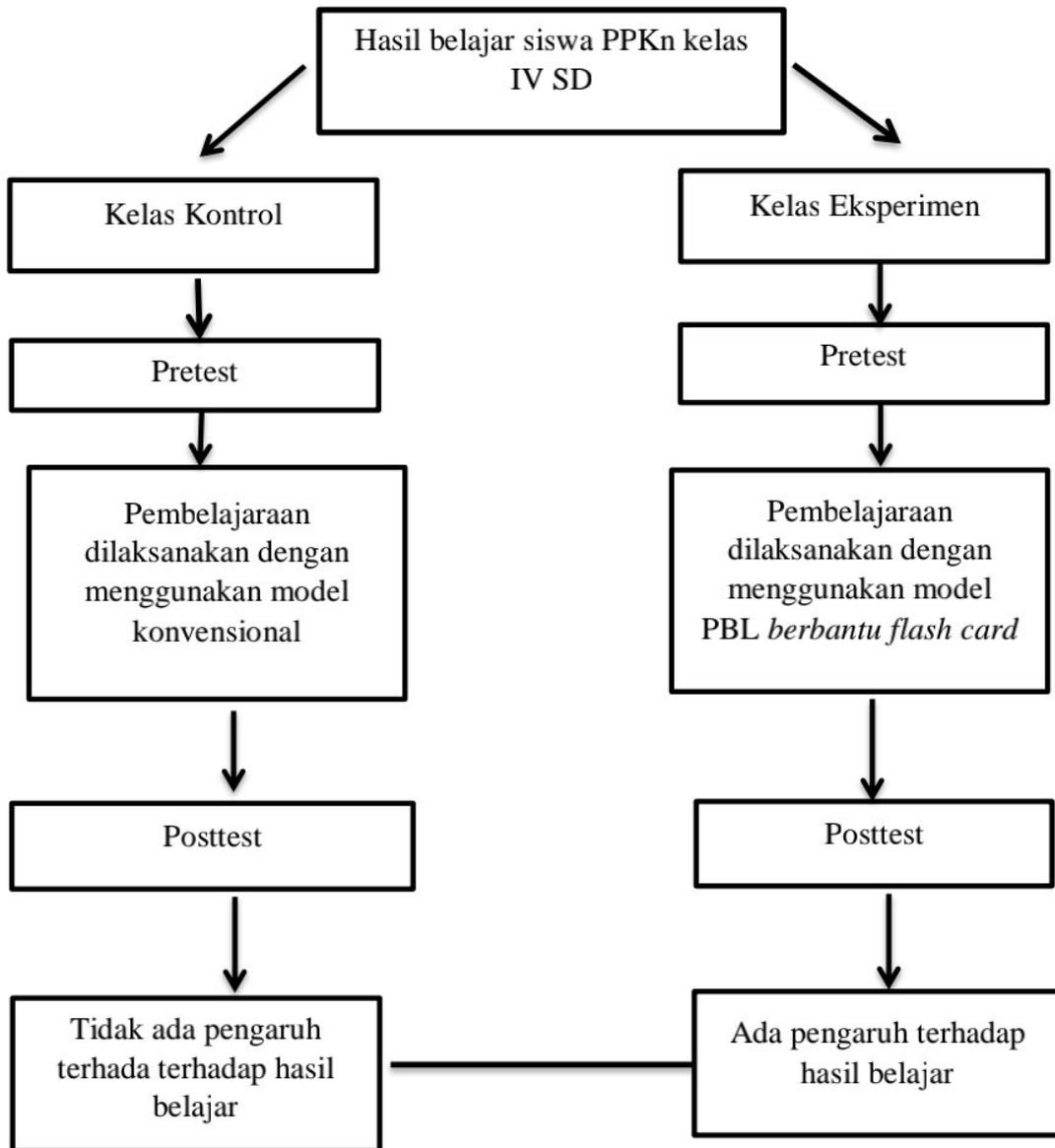
Penerapan kurikulum merdeka belajar memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih terbuka dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman lebih menyeluruh dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya diajarkan secara materi tentang hak dan kewajiban siswa tetapi juga diberi pemahaman tentang contoh-contoh di kehidupan nyata tentang hak dan kewajiban sebagai siswa di rumah dan sekolah. Keadaan di kelas pada pembelajaran PPKn banyak permasalahan yang muncul seperti siswa pasif model pembelajaran yang monoton suasana kelas cenderung kaku akibatnya penurunan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan keefektifan model PBL dapat dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan di sekitar SDN Pondok pinang pada kelas IV menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model PBL terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn (Asrifah &

Arif, 2020). Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan kemampuan membangun sikap mandiri dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu (Harmelia dkk., 2022). Terdapat pengaruh dari penggunaan model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa PPKn pada kelas IV SDN 10 Bandar buat padang (Sari & Zikri, 2020).

Solusi yang diberikan guna memecahkan permasalahan guna meningkatkan hasil belajar PPKn yaitu menerapkan model pembelajaran PBL, model tersebut siswa akan dibentuk secara berkelompok dan siswa saling bekerja sama untuk memecahkan masalah yang berkaitan materi tersebut sehingga siswa akan berpartisipasi dalam berdiskusi dengan kolaboratif.

Sejalan dengan penelitian terdahulu pembelajaran memiliki kelebihan yaitu PBL menantang kemampuan siswa dan memberi kepuasan saat mereka menemukan pengetahuan baru. PBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat melihat bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya adalah sebuah cara berpikir yang harus dipahami bukan sekadar pembelajaran dari guru atau buku saja. Siswa cenderung lebih menyukai dan merasa senang dengan pembelajaran tersebut selain itu kelemahan *PBL* yaitu jika siswa kurang tertarik atau tidak yakin bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan tanpa pendampingan dari guru oleh karena itu berdasarkan penelitian yang relevan penelitian ini akan ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar PPKn, berikut gambaran kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan *flash card* kelas IV di SDN Mejayan 01. Adapun hipotesis yang penulis ajukan sebagai berikut :

- Ho : Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran PBL berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa
- H1 : Ada Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa