

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Problem Based Learning (PBL)

a. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan unsur esensial dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Anonim dalam Asyafah (2019). Model pembelajaran diartikan sebagai “Pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang mempunyai nama, ciri-ciri, urutan logis, organisasi dan budaya” menurut Peraturan Menteri Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pendidikan dan Kebudayaan. Saat merancang pembelajaran untuk siswanya, pendidik sering kali menggunakan model pembelajaran untuk mendapatkan inspirasi. Model pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan membuat anak tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran. Mawardi (2018) berpendapat bahwa tentang model pembelajaran yang berupa kerangka konseptual untuk merancang serta melakukan kegiatan pengajaran di dalam kelas. Dengan adanya model pembelajaran diharapkan kegiatan belajar mengajar akan berhasil sesuai yang diinginkan.

2) Ciri-Ciri model Pembelajaran

Kardi dan Nur dalam (Pritandhari, 2017) menyoroti empat fitur unik model pembelajaran yang tidak ada pada pendekatan, teknik, dan protokol lainnya. Ciri-cirinya antara lain sebagai berikut:

- a. Landasan teoritis yang dipikirkan dengan matang oleh penulis atau pengembang model
- b. Kerangka kerja untuk mempertimbangkan apa dan bagaimana siswa belajar (hasil pembelajaran yang diinginkan)
- c. Tindakan guru yang memastikan keberhasilan penerapan model
- d. lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar

Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan. Model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan waktu belajar. Jadi dalam proses belajar yang menggunakan model pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih efektif.

3) Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Suyatno dalam Anwar dkk (2023) *Problem Based Learning* Metodologinya didasarkan pada pembelajaran berbasis masalah, artinya siswa diberikan suatu masalah untuk dipecahkan. Mereka kemudian didorong untuk menerapkan apa yang mereka ketahui untuk menghasilkan hipotesis, dan kemudian mencari materi yang relevan dengan cara yang berpusat pada siswa melalui diskusi kelompok kecil. Ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah (PBL) antara

lain sebagai berikut: penetapan masalah dengan konteks dunia nyata; fasilitasi pembelajaran kelompok aktif; perumusan masalah dan identifikasi kesenjangan pengetahuan; mempelajari dan mencari materi yang relevan; dan terakhir, pengembangan solusi terhadap permasalahan tersebut. mengenai masalah M Taufik Amir dalam Mailani (2019). Koeswanti (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* Membantu siswa menjadi lebih berpengetahuan, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan berperan aktif dalam pendidikannya sendiri.

Pada intinya PBL adalah pendidikan yang menggunakan contoh dunia nyata untuk mengilustrasikan konsep. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dengan meminta mereka bekerja sama untuk mengatasi tantangan dunia nyata, berlatih memecahkan masalah, berlatih berfikir kritis, serta dapat mengambil pelajaran dari masalah tersebut, dengan begitu setiap masalah yang mereka pelajari akan menghasilkan beragam karakter yang bisa mereka dapatkan.

4) Ciri-ciri *problem based learning*

Pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) memiliki Ciri-ciri pembelajaran problem yaitu Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mereka bekerja sama dalam kelompok, mereka membawa berbagai pengalaman,

pengetahuan, dan perspektif, dan permasalahan yang mereka hadapi sebagai bagian dari pembelajaran kontekstual berfungsi untuk menginspirasi mereka untuk mencari solusi. Untuk membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, paradigma pembelajaran berbasis masalah memusatkan pembelajaran pada isu-isu dunia nyata dan mengajarkan mereka bagaimana menyelesaikannya. Kurnia (2015). Model PBL memiliki ciri ciri sebagai berikut:

- a. Mengajukan pertanyaan atau masalah, PBL dalam pembelajaran mempunyai fokus pada pertanyaan dan masalah, dua hal sangat berguna bagi siswa karena dapat melatih sosial mereka, keterampilan dalam literasi dan juga sebagai pembelajaran yang sangat bermakna.
- b. Berfokus pada Ketertarikan Antar disiplin, Guru dalam memilih sebuah masalah harus berhati hati karena harus masuk kedalam tema pelajaran yang sedang diajarkan dan harus ada karakter yang akan diselipkan.
- c. Penyelidikan Autentik, PBL mengharuskan siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru.
- d. Menghasilkan Produk/Karya dan Memamerkannya, PBL menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa laporan, video. Namun tetap harus disesuaikan dengan kondisi siswa.

- e. Kerjasama, PBL dicirikan dengan kerjasama antar siswa, berpasangan atau kelompok kecil.

Ciri-ciri pada *pembelajaran problem based learning* menyoroti pentingnya menggunakan informasi yang diperoleh dari individu, komunitas, dan lingkungan untuk mengatasi isu-isu penting, relevan, dan situasional Agustina (2020).

5) Proses Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019) menjelaskan langkah- langkah opsional dalam proses pembelajaran dengan PBL mencakup 5 langkah yaitu konsep dasar, pendefinisian masalah, pembelajaran mandiri, pertukaran pengetahuan, dan penilaian. Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Pada tahap ini, fasilitator membekali kelompok dengan pengetahuan dasar, kemampuan, dan sumber daya yang mereka perlukan untuk terus belajar. Tujuannya agar siswa mampu memasuki lingkungan belajar dan memahami jalannya pembelajaran dengan lebih presisi.

b. Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Di sini, fasilitator memaparkan situasi atau permasalahannya. Setelah guru mempresentasikan suatu masalah, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan solusi yang mungkin. Agar

muncul berbagai sudut pandang dan konsep yang mungkin akan melahirkan pendekatan-pendekatan baru dalam penyelesaian permasalahan.

c. Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Di sini, siswa terlibat dalam kegiatan mengumpulkan pengetahuan dari berbagai sumber untuk memecahkan tantangan. Sumber dapat berupa apa saja, mulai dari publikasi cetak yang disimpan di perpustakaan hingga situs online atau bahkan pakar dalam bidang tertentu. Di sini, siswa mencatat apa yang mereka ketahui dan mencari cara menggunakannya untuk memecahkan masalah.

d. Pertukaran Pengetahuan (*Exchange Knowledge*)

Siswa bekerja dalam kelompok untuk berdebat dan menjelaskan pengetahuan yang telah mereka kumpulkan dari sumber yang tepat sambil juga mengembangkan solusi terhadap kesulitan. Siswa dapat berbagi informasi dengan berkumpul dengan kelompok dan fasilitator yang ditunjuk.

b. Penilaian (*Assessment*)

Penilaian dilakukan untuk menilai tiga aspek, yaitu pengetahuan (*knowledge*), kecakapan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Prosedur pengujian dan pelaporan digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan. Alat bantu pembelajaran, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras, serta kemampuan desain dan pengujian, dapat digunakan untuk

mengevaluasi kemahiran. Evaluasi sikap berpusat pada kompetensi dalam “soft skill,” seperti menjadi partisipan yang terlibat dan aktif dalam proyek kelompok, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan memahami pentingnya kerja sama tim. Sesuai uraian diatas PBL akan melibatkan jiwa sosial anak dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dalam pemecahan suatu masalah.

6) Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah

Salah satu alatnya Silabus atau RPP digunakan oleh guru untuk mengatur atau mempersiapkan pembelajaran. Pelajaran 1 dan 2 mencakup materi yang dimaksudkan, yaitu tema 1 tentang ciri-ciri makhluk hidup dan subtema 1 tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Tuntutan pembelajaran dipenuhi melalui penggunaan materi pembelajaran yang tepat. Ia menjelaskan, paradigma pembelajaran berbasis masalah (PBL) diterapkan di kelas agar siswa belajar memecahkan masalah secara mandiri dan terbiasa melakukannya tanpa bantuan guru atau teman sebaya.

7) Keunggulan model PBL

Model pembelajaran berbasis masalah mempunyai banyak keunggulan dibandingkan model pembelajaran jenis lainnya. Pertama, hal ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif tentang cara memecahkan masalah, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Nasihah dkk (2019). Kemampuan siswa

dalam memecahkan masalah, menghafal dan memahami informasi mata pelajaran, serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya berpikir kreatif, semuanya terkena dampak positif dari penggunaan metodologi pembelajaran berbasis masalah. Amir dalam Nanda (2021). Dengan banyaknya manfaat yang diperoleh, penulis penelitian ini berharap kemampuan membaca siswa sekolah dasar akan meningkat setelah menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah.

2. Media Video Animasi

a. Media Video Animasi

1) Pengertian Video Animasi

Media video animasi adalah media yang diyakini memiliki kemampuan untuk membantu siswa belajar lebih banyak dan mendapatkan pengetahuan lebih dalam Aini dkk (2021). Penggunaan media pembelajaran video lebih efektif dalam menyampaikan informasi karena video mampu mencakup semua kebutuhan yang diperlukan dalam penyampaian informasi. Video animasi merupakan media pembelajaran berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Video animasi ini sudah mencakup gambar, tulisan, dan juga suara sehingga pesan tersampaikan maksimal, selain itu juga bisa menambah minat belajar siswa sehingga pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal.

2) Karakteristik video animasi

Menurut Arsyad media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Arsyad dalam Wahyudi & Sabara (2023) mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Mengadaptasi proses visual dan/atau pendengaran seseorang dengan rangsangan yang disajikan secara sesuai
- b. Kapasitas untuk memasukkan balasan siswa yang sesuai (baik tertulis, auditori, atau fisik)
- c. Penerimaan terhadap kritik

memilih media primer dan sekunder yang akan digunakan untuk penyajian informasi atau stimulus, serta untuk latihan dan ujian (media yang sama harus digunakan untuk keduanya).

Guru harus kreatif jika ingin siswanya belajar dengan baik; hal ini termasuk menawarkan beragam sumber belajar dan kebebasan memilih mana yang akan digunakan. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai penyalur informasi. Penelitian ini memanfaatkan bahan pembelajaran berbasis video animasi. Kombinasi susunan visual, teks, audio, dan warna menjadikan video animasi sebagai alat pendidikan yang efektif.

Karena banyaknya manfaat media animasi terhadap proses pembelajaran, termasuk peningkatan efisiensi, peningkatan retensi jangka panjang, dan peningkatan minat terhadap instruksi audio.

3) Tujuan video animasi

Karena media video animasi dapat menyampaikan pesan secara lebih realistis, dihentikan dan dimulai sesuai permintaan, serta menimbulkan kesan yang menarik, maka peneliti bermaksud memanfaatkannya untuk menyampaikan pesan yang mudah diterima secara adil oleh siswa. Wisada (2019).

4) Manfaat Video Animasi

(Ayuningsih, 2017) bahwa manfaat penggunaan video animasi antara lain (1) menarik perhatian siswa melalui gerakan dan suara, (2) mempercantik media saat pembelajaran, (3) memudahkan siswa dalam menyerap materi, dan (4) mampu menjelaskan materi yang dianggap sulit, (5) Mendorong struktur pembelajaran. Keunggulan video animasi adalah menggabungkan elemen suara, teks, video, gambar, dan grafis menjadi sebuah media yang menarik bagi siswa. Maulida dkk (2019) Alasan penggunaan video animasi dalam penelitian karena video animasi telah mencakup gambar, teks, dan suara yang memudahkan penyampaian informasi sehingga siswa dengan mudah bisa paham materi yang disampaikan.

Kelebihan lain dari media animasi adalah mudah digunakan dan gratis, sehingga instruktur dapat membuatnya sendiri berdasarkan kebutuhan dan konten yang ingin mereka ajarkan.

3. Keterampilan Literasi

a. Pengertian literasi

Kemampuan membaca, menulis, mengevaluasi, mengamati, dan menganalisis secara kritis materi tertulis dan lisan dikenal dengan istilah literasi Harahap dkk (2022). Budaya literasi harus diamanatkan di semua sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Maryono dalam Nadiya (2022). Pemaparan siswa terhadap ide-ide dan informasi baru hanya dapat tumbuh sebagai hasil dari upaya budaya literasi dalam menumbuhkan kecintaan membaca. Tujuan dari program literasi ini adalah untuk membuat siswa merasa bahwa mereka tidak akan pernah bisa mengejar ketertinggalan, yang akan membuat mereka menyukai membaca dan, dalam jangka panjang, menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang dunia. Kamardana dkk dalam Kinanti dkk (2024).

b. Keterampilan Membaca

Setiap orang harus mampu membaca dan memahami materi tertulis. Meskipun membaca mempunyai peran penting dalam memperoleh pengetahuan, membaca masih menjadi salah satu tantangan pendidikan di Indonesia yang belum terselesaikan. Rahman (2018).

c. Keterampilan menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dipahami siswa. Dalman dalam Aprealia (2019) Tindakan menuliskan kata-kata pada suatu halaman sedemikian rupa sehingga orang lain dapat melihat dan memahaminya disebut menulis. Ada beberapa tujuan menulis yang dikemukakan Dalman dalam Aprealia (2019) yakni tujuan penugasan, tujuan estetis, tujuan.

Penelitian Izati dkk (2018) menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Salatiga dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran berbasis proyek berbasis literasi dengan lebih terlibat aktif dalam pembelajarannya sendiri dan pembelajaran tema kelasnya. Menumbuhkan kecintaan membaca di kalangan siswa dapat membantu mereka belajar lebih banyak. penelitian dari Rahmanul & Husnul dalam Nadiya (2022) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gajah 2 Kabupaten Demak dipengaruhi oleh adanya budaya literasi.

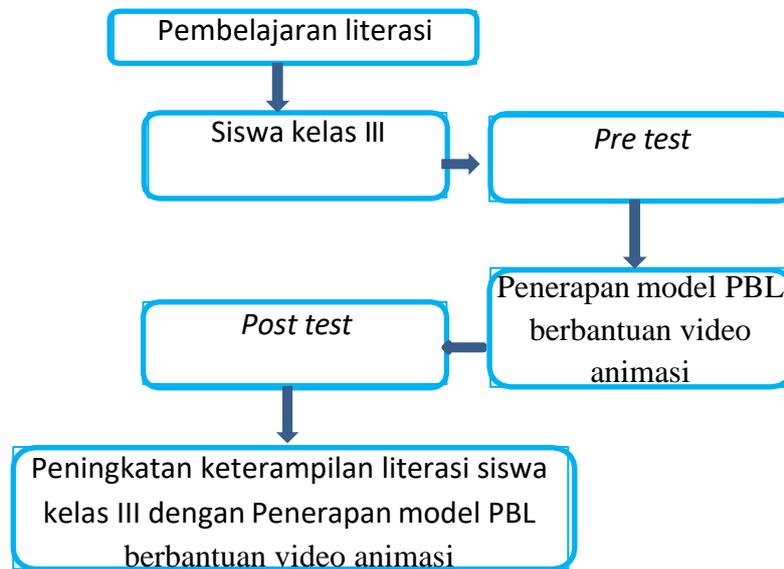
B. Kerangka Berpikir

Dalam observasi di lapangan, peneliti menemukan siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 yang masih mengalami kesulitan, belum bisa membaca dan menulis dengan lancar. dilihat dari aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan, guru sudah menerapkan literasi, yang dimana terdapat buku bacaan baik buku pelajaran maupun buku bacaan anak (literasi). peneliti akan menguraikan secara jelas bagaimana kerangka berfikir yang akan digunakan untuk mengkaji permasalahan yang

diteliti. penggunaan model PBL berbantuan video animasi untuk keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2023 / 2024.

Keterampilan literasi harus benar-benar tertanam pada diri anak, mengingat saat ini banyak terjadi kurangnya tingkat literasi anak yakni dalam keterampilan membaca dan menulis . dengan adanya kasus yang terjadi dapat dijadikan sebuah pembelajaran supaya anak meningkatkan keterampilan literasi baik itu literasi membaca maupun menulis. melalui model PBL kasus tersebut bisa menjadi bahan ajar yang membuat anak bisa memecahkan masalah mereka sendiri dan akan ada sebuah peningkatan keterampilan literasi yang tertanam pada diri anak tanpa mereka sadari.

Oleh sebab itu guru diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menulis dengan berbantuan video animasi pada diri anak sebagai bekal masa depan anak. Dengan memiliki keterampilan membaca dan menulis yang baik anak akan lebih mantap dan berprestasi. Sesuai penjelasan diatas berikut dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penerapan model PBL berbantuan video animasi

Hipotesis Tindakan yang digunakan ialah penggunaan model PBL berbantuan video animasi untuk keterampilan siswa. sebagai upaya meningkatkan keterampilan guru, keterampilan siswa, literasi siswa dan hasil belajar berupa keterampilan menulis dan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN Sumberdodol 1.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

HI : Penggunaan model PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Ho : Penggunaan model PBL berbantuan video animasi tidak dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2023/2024.