

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian Model Problem Based Learning (PBL)

Secara umum, model pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sebagai trik bagi siswa untuk menggunkan kemampuan berpikir kritisnya dan kemampuan dalam menemukan solusi yang nantinya bisa digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Menurut Febiani Musyadad et al., (2019) Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mempelajari masalah dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Model pembelajaran ini membantu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dalam penerapannya, model tersebut memberikan kesempatan yang luas terhadap siswa untuk melakukan observasi terkait masalah yang dihadapi kemudian menentukan solusi sebagai suatu cara yang nantinya cara tersebut akan digunakan untuk menemukan

jawaban dalam hal penyelesaian masalah. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning yakni model belajar di kelas yang cukup mengasikkan serta berguna karena secara langsung siswa akan dilibatkan menjadi seolah-olah berada di dunia nyata. Melalui model *Problem Based Learning* kegiatan belajar di dalam kelas yang akan terpusat sepenuhnya pada siswa yang artinya bukan hanya guru yang aktif namun siswa juga turut berpartisipasi untuk lebih aktif dalam proses belajar di kelas. Dengan uraian pertama guru mengorientasi siswa terhadap permasalahan kemudian menyuruh siswa bekerja sama untuk menemukan solusi yang digunakan untuk melewati persoalan yang diberikan oleh guru tersebut. Penggunaan PBL memberikan dampak yang sangat positif yaitu dapat membuat siswa memiliki tekad yang kuat dalam belajar karena diri mereka sendirilah yang bertugas melakukan akumulasi data dan bahan mengenai persoalan yang telah disediakan sebelumnya oleh guru. Sehingga siswa akan merasa tertantang dan tidak mudah bosan di dalam proses pembelajaran.

Merujuk beberapa pernyataan oleh ahli, penulis memperoleh kesimpulan yaitu model *Problem Based Learning* diketahui sebagai model yang diterapkan oleh guru sewaktu mengajar siswa dengan memberikan pengalaman secara langsung

terhadap siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan dengan sebelumnya melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi dan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk mencari penyelesaian masalah tersebut. Dalam model *Problem Based Learning* guru bertindak sebagai penyedia fasilitas belajar sedangkan siswa yang harus aktif melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran, misalnya seperti melakukan kegiatan tanya jawab siswa dengan guru dan melakukan kegiatan observasi terhadap materi yang dipelajari. Dengan menggunakan model tersebut siswa bukan hanya sekedar tahu namun mengerti dan paham tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu pembelajaran yang tengah berlangsung tentu akan membuat peserta didik merasa lebih antusias, karena kegiatan observasi yang ada didalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keingintahuan yang besar dalam diri siswa itu sendiri. Mereka pun juga akan sadar bahwa dalam menyelesaikan suatu permasalahan, mereka perlu menggunakan suatu ilmu yang terbaru.

b. Tujuan Model Problem Based Learning

Tujuan model berbasis masalah (*Problem Based Learning*) antara lain untuk mendukung dan membantu siswa menyelesaikan suatu persoalan yang berkaitan dengan kegiatan yang dialami atau dilalui siswa. Pada saat aktivitas belajar siswa

bersama guru dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif pada siswa, membantu siswa dalam proses pembelajaran dalam kegiatan diskusi bersama teman satu kelas.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Farisi et al., (2017) tujuan utama PBL ialah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta kemampuan memecahkan masalah dan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan pengetahuan mereka. Kepribadian siswa belajar secara mandiri dapat terbentuk ketika siswa mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang akan dihadapi serta mencari solusi terkait pemecahan permasalahan tersebut.

Contohnya saja jika guru memberikan permasalahan terhadap siswa dengan mendorong siswa untuk menyelesaikan suatu soal statistika dengan meminta siswa mendata makanan dan minuman teman satu kelasnya, maka memanfaatkan model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan guru mampu membantu dalam penyelesaian masalah tersebut karena model *Problem Based Learning* dapat memberikan pembelajaran dengan melakukan suatu kegiatan secara langsung untuk dapat lebih dipahami dan dimengerti oleh siswa. Misalnya saja dengan model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan akan dapat membantu siswa mengetahui jumlah siswa yang paling

banyak menyukai makanan bakso dan minuman es teh manis. Tentunya dengan menerapkan ilmu statistika yaitu dengan menggunakan tabel statistik maka siswa akan dapat memahami secara langsung sehingga dapat memahami dengan baik materi statistika yang sudah diajarkan guru untuk dapat diterapkan dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah-langkah Model Problem Based Learning

Menurut Yelnosia & Taufik (2020) langkah-langkah model *Problem Based Learning* adalah :

1) Mengorientasikan siswa pada masalah

Guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, dan menjelaskan tugas yang akan dilakukan siswa. Guru juga memberikan penjelasan rinci tentang proses dan langkah-langkah pembelajaran ini.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Keterampilan siswa harus dikembangkan untuk mencapai proses pembelajaran yang dibutuhkan. Akibatnya, siswa membutuhkan bantuan guru untuk mengatur dan menyelesaikan tugas.

3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Proses penyelidikan dapat dilakukan secara mandiri atau secara kelompok. Pada tahap ini, siswa didorong untuk mendapatkan kemampuan untuk mengumpulkan data dan

melakukan eksperimen dalam situasi nyata sampai mereka memahami skala situasi masalah. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru meminta kepada beberapa kelompok untuk menyajikan hasil pemecahan masalahnya dan membantu siswa saat mereka menghadapi masalah. Kegiatan ini pasti akan membantu mengetahui seberapa baik pemahaman dan pengetahuan siswa tentang masalah yang terkait dengan materi yang mereka pelajari.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa dalam melakukan analisis serta mengevaluasi proses berpikir mereka, selain itu ketrampilan saat penyelidikan dan kemampuan intelektual yang digunakan. Pada tahap ini guru meminta untuk siswa menyusun kembali pemikiran dan kegiatan mereka selama tahap pembelajaran.

d. Kelebihan Model Problem Based Learning

Hotimah (2020) menjelaskan model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai berbagai kelebihan, diantaranya adalah :

- 1) Menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan baru
- 2) Meningkatkan semangat siswa serta aktivitas pembelajaran
- 3) Membantu siswa memahami masalah dunia nyata dengan mentransfer pengetahuan mereka
- 4) Membantu siswa mengembangkan pengetahuan baru dan menjadi lebih bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari. Selain itu, PBM dapat mendorong siswa untuk menilai diri mereka sendiri, baik proses belajar maupun hasil belajar mereka.
- 5) Mengembangkan kemampuan kritis siswa dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan informasi baru.
- 6) Memberi siswa kesempatan untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata.
- 7) Meskipun pendidikan formal telah berakhir, minat siswa harus terus meningkat untuk belajar.
- 8) Memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang dipelajari untuk memecahkan masalah dunia.

Dengan penggunaan PBL, mempermudah guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang membantu siswa terlibat aktif

pada kegiatan tanya jawab. Selain itu, membantu siswa supaya lebih aktif dalam kegiatan berdiskusi dalam kelompok sewaktu mencari penyelesaian masalah, serta aktif dan meningkatkan semangat siswa.

2. Elektronik Book (E-Book)

a. Pengertian E-book

Menurut Hofstetter dalam Lestari et al., (2018) e-book adalah buku interaktif yang dibuat menggunakan elektronik yang berisikan informasi dalam bentuk teks atau gambar. Dengan kemajuan teknologi, bentuk-bentuk lain dari e-book telah berkembang dan menggunakan multimedia interaktif.

b. Kelebihan E-book

Menurut Waryanto et al., (2017) buku digital (E-book) memiliki kelebihan sebagai berikut :

- 1) Bisa membaca pengetahuan dari orang yang tidak memiliki akses ke pengetahuan dalam bentuk buku cetak yang diterbitkan
- 2) Tidak memakan banyak tempat karena hanya data elektronik
- 3) Lebih mudah untuk didistribusikan

c. Kekurangan E-book

Menurut Makdis (2020) kekurangan e-book adalah bahwa mereka lebih nyaman dibaca daripada buku cetak. Hampir sebagian besar pembaca e-book mengeluh sakit mata saat membacanya terlalu lama. Mereka juga mengeluh bahwa mereka tidak dapat memahami dengan baik ketika membaca e-book. Selain itu, jika membaca e-book menggunakan smartphone tanpa mematikan data seluler, akan ada banyak godaan media sosial yang akan mengganggu fokus membaca.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pane & Darwis Dasopang (2017) berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi seseorang dengan lingkungannya. Sedangkan, menurut Fauhah & Rosy (2021) hasil belajar adalah pengalaman yang dimiliki siswa setelah belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan puncak dari urutan proses pembelajaran, seperti yang disarankan oleh beberapa sudut pandang yang disajikan sebelumnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar :

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis: Ini termasuk status kesehatan, seperti sehat, tidak merasa letih, dan tidak memiliki kecacatan fisik. Usia dan jenis kelamin juga merupakan faktor fisiologis.
- b) Variabel mental dianggap sebagai faktor psikologis. Keadaan pemikiran setiap siswa berbeda-beda, sehingga hasil belajar pun akan berbeda. Contoh faktor psikologis antara lain kecerdasan seseorang (diukur dengan menggunakan IQ), bakat, rasa ingin tahu, perhatian, motif, motivasi, kemampuan kognitif, dan juga kemampuan berpikir.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan sosial dan fisik mempengaruhi hasil belajar. Kondisi alam, seperti temperatur dan kelembaban belajar di pagi hari saat udara sejuk pasti sangat berbeda dengan belajar setiap hari di tempat yang tidak memiliki ventilasi yang baik.
- b) Faktor instrumental, faktor ini dirancang untuk membantu mencapai tujuan yang sudah direncanakan, keberadaan faktor tersebut dirancang sesuai dengan yang diinginkan. Faktor tersebut seperti kurikulum, fasilitas dan guru.

Sementara itu menurut Salsabila & Puspitasari (2020) faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu:

- 1) Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :
 - a) Kesehatan fisik
 - b) Psikologis
 - c) Motivasi
 - d) Kondisi psikoemosional yang strabil
- 2) Faktor Eksternal, Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
 - a) Lingkungan fisik sekolah
 - b) Lingkungan sosial kelas
 - c) Lingkungan sosial keluarga

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor berikut mempengaruhi hasil belajar ialah faktor internal dan eksternal.

c. Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Nurbudiyani, 2013).

1) Aspek kognitif

Ranah afektif ialah salah satu dari tiga domain utama dalam taksonomi pendidikan yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom dan kawan-kawan. Ranah ini berkaitan dengan perasaan, sikap, nilai, dan emosi. Ranah afektif mencakup cara individu mengelola emosi mereka, bagaimana mereka merespon situasi emosional, serta perkembangan nilai-nilai dan sikap mereka terhadap berbagai hal.

2) Aspek Afektif

Ranah afektif dikelompokkan menjadi lima jenjang yaitu: (1) Penerimaan (Receiving): Tingkat ini melibatkan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan tertentu dari lingkungan. (2) Penanggapan (Responding): Tingkat ini mencakup partisipasi aktif atau keterlibatan dalam kegiatan atau rangsangan yang diterima. (3) Penilaian (Valuing): Tingkat ini melibatkan menilai dan menghargai sesuatu. (4) Pengorganisasian (Organization): Tingkat ini mencakup menyusun nilai-nilai, konsep, dan informasi menjadi sistem nilai atau keyakinan yang koheren. (5) Karakterisasi (Characterization): Tingkat ini menunjukkan bahwa seseorang memiliki sistem nilai yang telah menjadi bagian dari karakter atau kepribadian

mereka, sehingga mempengaruhi perilaku mereka secara konsisten.

3) Aspek Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang mencakup kemampuan seseorang untuk bertindak setelah mengalami atau belajar sesuatu tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa aspek hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik, hal tersebut mempunyai pengaruh terhadap pemahaman dan pembentukan kepribadian serta cara berpikir siswa karena tiga aspek ini saling berkaitan namun memiliki pengukuran penilaian yang berbeda.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan bahasa negara. Sebagai bahasa nasional, ia berfungsi sebagai simbol kebanggaan nasional, mempersatukan suku-suku yang berasal dari berbagai latar belakang budaya, bahasa, dan sosial, dan membantu mengembangkan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Selain itu, bahasa ini juga berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi di tingkat nasional dan internasional (Hidayah, 2015). Menurut Pratama et al., (2024) salah satu

contoh upaya Peran Bahasa Indonesia Dalam Pembangunan Bangsa menjaga kemurnian bahasa adalah dengan penulisan ejaan dan kaidah penulisan bahasa Indonesia dalam buku yang berjudul Panduan Ejaan Bahasa Indonesia Universal (PEUBI).

b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Ruang lingkup yang terdapat pada Pelajaran Bahasa Indonesia mencakup beberapa komponen yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis.

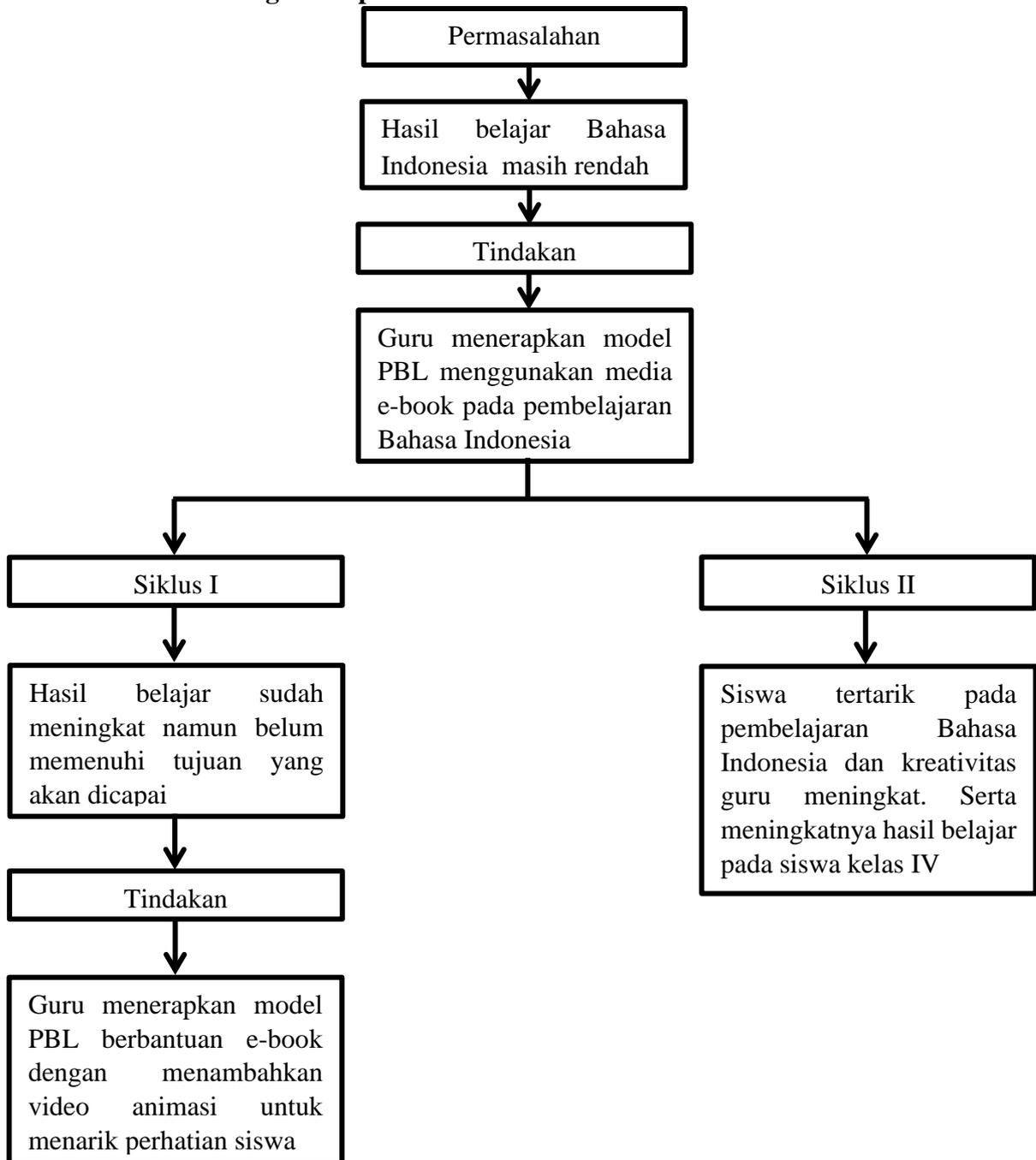
c. Tujuan dan Manfaat Bahasa Indonesia

Menurut Puspita (2015) adapun tujuan pelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan persatuan.
- 3) Memiliki pemahaman yang baik tentang bahasa Indonesia dan dapat menggunakannya dengan cara yang tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial, dan keterampilan bahasa.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, memperhalus budi pekerti, dan memperluas wawasan.

- 6) Menghargai sastra Indonesia sebagai sumber kekayaan intelektual dan budaya bangsa.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka di atas penelitian merumuskan hipotesis penelitian yaitu penerapan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV berbantuan media e-book.