

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Tinjauan Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut (Faoziyah) Aplikasi pembelajaran merupakan salah satu model pembelajaran. Hal ini ditandai dengan penggunaan masalah dunia nyata sebagai konteks di mana siswa dapat mempelajari pemikiran kritis, keterampilan belajar, dan pengetahuan tentang hakikat materi pembelajaran. Menurut Fathurrohman (Dahlia, 2022), pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang diawali dengan masalah dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Untuk memecahkan masalah, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Objek pembelajaran adalah situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa dan dapat dipelajari melalui emosi dan keinginan. Model pembelajaran ini memiliki masalah nyata, membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa harus bekerja sama sebagai tim untuk memecahkan masalah berdasarkan masalah tersebut. Ini membantu Anda menemukan pengetahuan baru yang perlu dipecahkan. Menerapkan model PBL dengan dukungan konkrit merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar.

pelajari matematika. Hal ini karena model pembelajaran berbasis masalah menciptakan masalah sebagai langkah pertama dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah Suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa. Model PBL memulai pembelajaran dengan masalah. Model pembelajaran berbasis masalah harus menggunakan masalah dunia nyata untuk menilai pengetahuan siswa dan memotivasi pembelajaran (Rohmawati, 2017). Pengambilan pertanyaan berbasis pertanyaan dapat diintegrasikan ke dalam konten multimedia yang menarik untuk membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Rohmawati, 2017). Masuknya pertanyaan berdasarkan

Pertanyaan-pertanyaan dapat diintegrasikan ke dalam media yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Video adalah contohnya. Media audiovisual memungkinkan siswa untuk menonton dan mendengarkan film tanpa harus mendengarkan ceramah guru atau membaca buku teks. Selain itu, video animasi memungkinkan siswa menonton film secara langsung. (Wahyuni, 2022).

Dalam jurnal (Meilasari dkk., 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model PBL dapat membentuk siswa untuk belajar mandiri dan berpikir kritis, sehingga mempengaruhi penggunaan model pembelajaran berbasis keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki kemampuan bertanggung jawab untuk memecahkan sebuah masalah dengan usaha dan

kesanggupan secara pribadi, beda halnya dengan Guru disini untuk memberikan arahan dan pendampingan kepada anak-anak di kelas.

b. Karakteristik model *Problem Based Learning*

Tiap-tiap kegiatan belajar, mempunyai karakteristik pada tiap-tiap untuk membandingkan setiap strategi lainnya. Beberapa karakteristik seperti yang di diungkapkan (Nugraheni, 2019) dalam jurnalnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan adalah titik awal untuk belajar.
- 2) Masalah-masalah yang disebutkan di atas adalah masalah nyata dan tidak terstruktur.
- 3) Pertanyaan membutuhkan perspektif.
- 4) Pertanyaan memungkinkan siswa menguji pengetahuan yang ada, mengeksplorasi sikap dan kemampuan mereka, dan mengidentifikasi kebutuhan belajar dan bidang studi baru.
- 5) Belajar sendiri adalah hal yang paling penting
- 6) Penggunaan dan evaluasi sumber merupakan proses penting dan pembelajaran berbasis masalah.
- 7) Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif dan kolaboratif.
- 8) Penelitian dan pengembangan pemecahan masalah juga penting untuk memberikan ide dan pengetahuan untuk memecahkan masalah.
- 9) Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah menggabungkan penyatuan dan integrasi persiapan pembelajaran.
- 10) PBM mencakup penilaian dan survei pengalaman siswa dan bentuk pembelajaran.

Adapun karakteristik PBL menurut Ibrahim dan Nur (Haryanti, 2017) yaitu:

- 1) Penyajian pertanyaan atau penjelasan terperinci yang penting secara sosial dan pribadi bagi siswa penting karena menanggapi situasi sebenarnya, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan berbagai pendekatan terhadap situasi tersebut.
- 2) Fokus pada hubungan interdisipliner.
- 3) Merumuskan tugas nyata bagi siswa untuk menganalisis dan mengkarakterisasikan masalah, asumsi, dan harapan pendidikan, mengumpulkan dan menganalisis data, melakukan tes, menarik kesimpulan sebagaimana diperlukan, dan memutuskan kesimpulan.
- 4) Mengirimkan produk dan karya serta pamerannya.

c. Tujuan model *Problem Based Learning*

Selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas tentu memiliki tujuan yang akan di capai bersama peserta didik agar selama kegiatan pembelajaran anak-anak mendapat hal yang akan di pelajari. Tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Sriyanto, 2020) yaitu:

- 1) Menolong siswa dalam memperluas pola berfikir dan keterampilan pemecahan masalah.

- 2) Mempelajari bagian-bagian yang benar-benar dewasa.
- 3) Menjadi pembelajar bebas untuk beralih ke tingkat pemahaman yang lebih umum.
- 4) Membuat kemungkinan untuk bertukar informasi yang tidak digunakan.
- 5) Menciptakan kemampuan berpikir dasar dan imajinatif.
- 6) Membuat kemajuan dalam kemampuan memecahkan masalah.
- 7) Membuat kemajuan dalam motivasi belajar siswa.
- 8) Membuat siswa mampu bertukar informasi dengan situasi yang tidak digunakan.

d. Tahapan-tahapan model *Problem Based Learning*

Menurut (Sari, 2022) Pembelajaran yang diaktualisasikan dengan memanfaatkan model pembelajaran berbasis masalah memiliki lima tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu:

- 1) Siswa mendemonstrasikan permasalahannya, yaitu: H. Guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran, menjelaskan berbagai kebutuhan penting, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menantang.
- 2) Instruksi memori. Artinya guru menunjukkan bahwa siswa mempelajari tugas belajar dan mengklarifikasi serta meringkas fitur terkait masalah yang dihadapinya.
- 3) Direktur audit individu dan kelompok, d. H. Guru mendorong siswa untuk memperoleh informasi yang akurat dan mencari penjelasan serta pemecahannya.

- 4) Membuat dan menampilkan hasil, khususnya instruktur menawarkan bantuan kepada siswa untuk menyusun dan merencanakan hasil kerja yang sesuai, seperti laporan, rekaman video, dan model yang menawarkan bantuan kepada mereka untuk membagikannya kepada orang lain.
- 5) Menyelidiki dan menilai metode dan hasil pemahaman masalah, khususnya instruktur menawarkan bantuan kepada siswa untuk merenungkan ujian mereka dan bentuk-bentuk yang mereka gunakan.

e. Kelebihan dan kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan, seperti halnya pembelajaran PBL juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan.

Menurut (Oktaviani et al., 2021), kelebihan pembelajaran Berbasis Masalah adalah:

- 1) Siswa diajak untuk bisa melihat keadaan yang ada di keadaan yang nyata.
- 2) Siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga siswa tidak dipaksa mempelajari konten melalui konten yang tidak relevan. Hal ini mengurangi beban siswa untuk mengingat dan menyimpan informasi.
- 4) Aktivitas siswa pada topik tersebut akan terjadi melalui kerja kelompok.
- 5) Siswa merasa nyaman menggunakan sumber.

- 6) Siswa memiliki kemampuan untuk menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Mahasiswa mempunyai kesempatan melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi dan presentasi hasil karyanya.
- 8) Kesulitan belajar siswa secara individu dapat diatasi melalui kerja kelompok.

Kelemahan dari Permasalahan Dasar model pembelajaran yaitu dibawah ini :

- 1) PBL tidak bisa diaplikasikan pada seluruh mata pelajaran, Guru memiliki bagian-bagian berdasarkan masalah yang paling sesuai untuk pembelajaran yang memerlukan pengetahuan khusus dalam kaitannya dengan solusi lengkap dari masalah tersebut.
- 2) Memberikan pekerjaan rumah sulit dilakukan di kelas yang memiliki keberagaman siswa yang lebih besar.

1. Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Animasi media video mengacu pada media pendidikan yang menggunakan elemen fotografi yang merangsang dengan suara sebagai video atau film pendidikan. Kedua, (Widyahabsari et al., 2023) “Media video merupakan media audiovisual dan memadukan antara gambar dan video pembelajaran.

Kegiatan belajar diperlukan untuk memastikan proses pembelajaran selesai. Satu dari media pembelajaran digital. Berkat hadirnya dukungan video animasi, Anda dapat mendengar dan melihat teks serta gerakan animasi dalam bentuk gambar berdasarkan materi yang diberikan guru.

Video animasi merupakan pergerakan beberapa frame bersamaan dengan frame-frame lain yang berbeda satu dengan yang lain pada interval waktu tertentu sehingga menimbulkan kesan adanya gerakan. Ada juga suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara percakapan.

Animasi dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang positif karena mereka melihat dan mendengar ketika siswa mengajukan banyak pertanyaan yang ingin dipelajari anak.

b. Fungsi Video Animasi

Animasi video yang digunakan di sekolah memiliki fungsi yang berbeda-beda dengan media lainnya. Pembelajaran animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa saat belajar agar pemahamannya lebih cepat. Dengan bantuan video animasi bisa membantu guru dalam memberikan gambaran yang lebih cepat dimengerti oleh siswa, agar siswa bisa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. (Agustiningsih, 2015).

c. Karakteristik Video Animasi

Media Animasi pembelajaran dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa saat belajar memiliki sifat yang berbeda di media lain. Menurut (Widyawardani et al., 2021), ciri-ciri video adalah sebagai berikut: Media yang dihasilkan sesuai dengan konfigurasi tampilan yang seimbang untuk membuatnya menarik secara visual bagi siswa. Uraian materi disajikan dalam bentuk cerita dengan karakter animasi disertai ciri-ciri anak sekolah.

Secara khusus, properti media video animasi dirancang untuk menyediakan teks, gambar berwarna, audio dan animasi dalam satu unit, untuk memberikan daya tarik khusus dalam pembelajaran siswa (Jerry dan kawan-kawan, 22).

d. Manfaat Video Animasi

Adapun manfaat video animasi menurut Yushanto (2017), yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan keterlibatan tanpa batas kepada mahasiswa.
- 2) Menimbulkan sesuatu yang awalnya tidak mungkin dilihat.
- 3) Menguraikan data yang terdapat perubahan di waktu tertentu.
- 4) Menyerahkan anak-anak agar bisa terlibat dalam merasakan situasi tertentu.
- 5) Menimbulkan pengenalan kasus yang mendekati kehidupan nyata yang dapat memicu dialog mahasiswa.

Dengan demikian, kegiatan belajar melalui video animasi menumbuhkan minat dan semangat jiwa yang tinggi kepada peserta didik untuk terus memperhatikan hal baru yang didapatkan, yang pada gilirannya bisa memberikan perubahan bagi kompetensi siswa.

e. Kelebihan dan kekurangan Video Animasi

Adapun Kelebihan dari video animasi adalah membuat guru mata pelajaran memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa di dalam kelas, anak lebih bersemangat dalam mempelajari materi karena menarik perhatian mereka, membuat siswa lebih cepat menguasai materi yang diberikan guru mata pelajaran matematika kelas II.

Menurut Delila, dkk. (2020:9) kelebihan video animasi dalam pembelajaran adalah tampilan yang menarik dapat meningkatkan minat siswa, memudahkan penanaman konsep materi yang sedang dibahas, sebagai alternatif guru membantu saat mengajar, dan bersifat produktif. Dalam media video animasi tentunya terdapat kelebihan atau manfaat yang diberikan bagi yang memanfaatkannya. Kelebihan atau manfaat video animasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Media video animasi yang menarik minat siswa.
- 2) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- 3) Video animasi yang dikemas sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran.

Adapun Kekurangan Menurut Delila, dkk. (2020:9) kendala video animasi adalah proses pembuatan video animasi menggunakan program Animaker masih sangat terbatas, diperlukan perangkat khusus untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi, memerlukan kapasitas dan memori yang besar, serta diperlukan keterampilan khusus untuk membuat video animasi. Dalam media video animasi tentunya terdapat kekurangan baik dari segi pembuatan maupun penggunaannya, seperti:

- 1) Keterbatasan peralatan yang digunakan dalam pembuatan video animasi
- 2) Kebutuhan informasi untuk membuat video animasi
- 3) Tidak semua materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dimasukkan ke dalam video animasi yang dibuat, hanya beberapa materi atau pokok bahasan dalam materi pembelajaran dapat dirangkai menjadi sebuah video animasi yang menarik perhatian dan kegembiraan siswa.

2. Pecahan Sederhana

a. Pengertian

Dunia ini penuh dengan pecahan. Jika tidak ada pecahan, maka tidak ada bisa berbagi kue dengan orang lain, dan harus membeli semuanya

secara utuh atau tidak membeli sama sekali. Apakah itu pecahan? Pecahan adalah salah satu cara untuk menuliskan bilangan. Pecahan menunjukkan bahwa jika sebuah bilangan merupakan bagian dari satu bilangan utuh (Lynette Long dalam John Wiley & Sons, Inc, 2003:1) Dengan kata lain pecahan adalah bilangan yang dinyatakan a/b dimana a bilangan bulat, b bilangan bulat, $b \neq 0$, dan b bukan faktor dari bilangan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Pada belajar pada hakikatnya merupakan perilaku kognitif yang didukung oleh aspek psikomotorik, meliputi aktivitas mendengar, melihat, dan berbahasa. Setelah benturan antara “komponen pembelajaran dan pengaruh”, ia berpendapat bahwa pembelajaran dapat menjadi upaya individu untuk mempertahankan perubahan perilaku yang diinginkan berdasarkan pengalaman yang terkait dengan lingkungan sekitar.

b. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pendapat dari (Salsabillah dkk., 2022) Hasil pembelajaran adalah keterampilan atau kemampuan yang dapat dicapai siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang ditentukan dan dilaksanakan oleh guru di sekolah atau kelas tertentu. Artinya, siswa akan berhasil mencapai keterampilan setelah melalui proses belajar mengajar.

Dari uraian di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan penilaian yang sesuai dengan program pembelajaran lembaga pendidikan.

Hasil belajar sering digunakan untuk mengetahui perolehan materi yang direncanakan oleh siswa. Pengukuran atau tinjauan harus dilakukan secara berkala untuk menentukan hasil pembelajaran. Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk melihat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik secara kuantitatif atau numerik. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Secara umum capaian pembelajaran meliputi aspek kognitif, emosional dan psikomotorik.

c. Pengaruh yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil Keberhasilan atau kegagalan belajar bergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar khususnya Khairinal et al. (2020) 380) Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dapat dibagi menjadi dua bagian:

- 1) Komponen internal. Komponen atau faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri kita dan meliputi keterampilan seperti belajar, minat dan perhatian, disiplin, sikap dan kebiasaan belajar, daya tahan tubuh, kebiasaan sosial ekonomi, fisik dan psikologis, kemampuan belajar, minat, perhatian, sikap, faktor psikologis dan lain-lain.
- 2) Komponen eksternal adalah faktor yang timbul dari faktor lingkungan, khususnya mutu pendidikan.

a. Indikator Hasil Belajar

Indikatornya merupakan salah satu alat untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Menurut Santrock dari Yudha (2018:11), tolok ukur capaian pembelajaran dibagi menjadi 3 atau tiga domain.

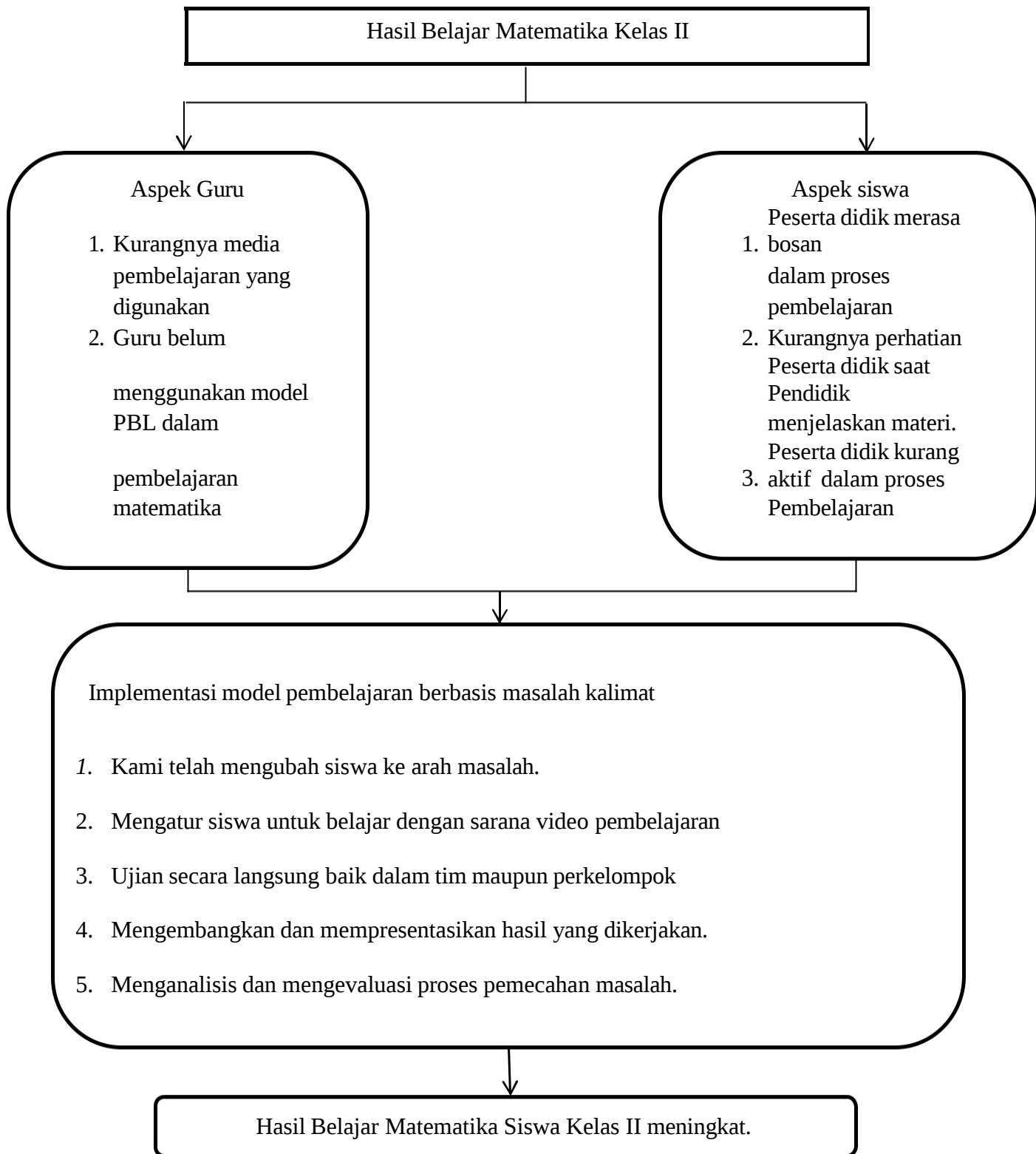
1. Ruang kognitif mencakup informasi, pemahaman, aplikasi, investigasi, penggabungan, dan penilaian.
2. Ruang emosional mencakup mendapatkan, bereaksi, meningkatkan nilai, mengatur, dan menginternalisasi nilai.
3. Ruang psikomotor mencakup gerakan reflex, fundamental dasar, kemampuan fisik, gerakan yang terampil, dan perilaku non-verbal.

6) Kerangka Pikir

Menurut Uma Sekaran dalam(Syahputri dkk., 2023)“ Kerangka berpikir merupakan model konseptual yang terkait dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai isu penting”. Struktur penelitian ini ditunjukkan dalam diagram.

Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini terjadi dalam bagan dibawah ini:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



C) Hipotesis Tindakan

Hipotesis (pernyataan sementara) merupakan jawaban sementara terhadap jawaban yang bisa masih bersifat terduga karena harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu, sedangkan tindakan adalah sesuatu yang harus dilakukan atau perbuatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara atau dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya dengan melakukan tindakan atau perbuatan.

Teori pemecahan masalah dalam pemikiran ini adalah apabila model pembelajaran *Problem Based Learning* dipadukan dalam mata pelajaran IPA, maka hasil belajar siswa kelas II UPT SDN 7 Mengkendek akan meningkat

