

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Pustaka

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Ada dua kata yang tersusun dalam kata majemuk Metode Pembelajaran, metode dan pembelajaran. Dari aspek etimologi kata Metode bersumber dari bahasa Yunani, methadosalnya dari dua suku kata meta yang bermakna melalui dan hodosyang bermakna cara. Dan menurut KBBI, pengertian metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. (Wirabumi 2020). Menurut Akhmad sudrajad (2003) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata danpraktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Istilah baru "pembelajaran" berasal dari kata "instruksi" atau "rancangan", dan digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang direncanakan dengan sengaja untuk menciptakan proses belajar yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah bantuan dari para pendidik kepada peserta didik agar menjadi manusia yang cerdas dalam arti cerdas yang bisa memecahkan sebuah masalah dan cerdas dalam menilai suatu buruk dan

baiknya dari sebuah kehidupan dan lain-lain tidak hanya unsur kognitif saja yang di bantu tetapi juga aspek psikomotorik dan afektif yaitu kreatifitas agar anak bisa menciptakan suatu keterampilan yang datang dari imajinasi otak pada anak, kemudian menjadi pribadi yang tanggap atau aktif dan terciptanya sebuah ahlak yang baik. dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses membantu siswa agar bisa belajar lebih baik dan terarah. (Anjani, Syapitri, and Lutfia 2020). Pembelajaran ini pada dasarnya tidak hanya dapat menyampaikan informasi kepada siswa dan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa; itu juga dapat membantu guru mengatur situasi yang baik dan meningkatkan kemampuan mengajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami terkait metode pembelajaran adalah strategi, tujuan pembelajaran tercapai ketika ada implementasi rancangan berupa kegiatan praktiks yang digunakan sebagai cara atau alternatif pembelajaran. Metode mengajar memiliki kelebihan serta kelemahan masing-masing, semakin guru dapat mengurangi kelemahan maka efektifitas dan efesiensi pada proses pembelajaran akan semakin tinggi.

b. Pengertian *Question Student Have*

Metode pembelajaran *Question Student Have* ialah salah satu cara guru dalam proses pembelajaran siswa aktif yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan. Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/ modul ajar dengan menggunakan metode *Question Student Have*, membuat LKK, menyediakan buku bahasa Indonesia

kelas V, menyusun format observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Question Student Have*, membuat tes formatif, menentukan observer dan menentukan kamerawan (Anita 2017).

Pembelajaran dengan metode *question student have* dalam bahasa Indonesia akan dapat membantu meningkatkan sikap positif peserta didik didik dalam belajar pembelajaran. Peserta didik didik secara individu akan membangun kepercayaan diri terhadap kemampuan dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode pertanyaan atau metode *question student have*, siswa melakukan aktivitas belajar lisan dan tulisan. Aktivitas belajar dapat membantu peserta didik mendapatkan manfaat tambahan, seperti meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Ini juga dapat berdampak positif pada prestasi belajar siswa (Nurhaswinda 2021).

Nurhaswinda, (2021) mengatakan bahwa Metode pertanyaan atau metode *question student have* (QSH) siswa juga dapat mengajarkan peserta didik untuk mendengarkan pendapat teman-teman sekelasnya tanpa ingin menang sendiri. Metode ini juga dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang materi yang dipelajari melalui banyak pendapat dan komentar dari teman-teman. Kelebihan lain dari metode pertanyaan siswa adalah mereka dapat mengajarkan rasa peduli dan kerelaan untuk berbagi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Question Student Have*

Metode pembelajaran dengan *Question Student Have* memiliki kelebihan dan kekurangan pada waktu diaplikasikan kedalam pembelajaran yang diantaranya memiliki beberapa indikator.

Adapun kelebihan dan kelemahan metode *Question Student Have* menurut (Nihayah 2015).

1) Kelebihan Dari Metode *Question Student Have*

Kelebihan metode *Question Student have* terhadap siswa adalah sebagai berikut:

- a) Siswa lebih termotivasi karena belajar disaat santai.
- b) Berlangsung dalam lingkungan yang tenang.
- c) Adanya partisipasi dari semua kelompok.
- d) Melatih siswa untuk bertanggung jawab karena setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajaran masing-masing
- e) Ilmu didapat menjadi bertambah
- f) Semua menyatakan pemikirannya.
- g) Terdorongnya pemikiran induktif
- h) Masing-masing memberikan koreksi jika terdapat kesalahan.

2) Kekurangan Dari Metode *Question Student Have*

Kelemahan atau kekurangan metode *question Student have* yaitu:

- a) Apabila terjadi perbedaan pendapat akan memakan banyak waktu untuk menyelesaikannya.
- b) Kemungkinan terjadinya penyimpangan perhatian siswa.

c) Kurang dapat secara cepat merangkum bahan-bahan ajar.

d. Penerapan Metode *Question Student Have*

Dengan menggunakan metode pertanyaan, siswa melakukan aktivitas belajar lisan dan tulisan. Aktivitas belajar dapat membantu peserta didik mendapatkan manfaat tambahan, seperti meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep dan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Ini juga dapat berdampak positif pada prestasi belajar siswa (Nurhaswinda 2021).

Question Student Have menawarkan cara belajar mengajar yang mudah dan menyenangkan, dimana siswa telah memiliki pertanyaan dalam dirinya namun tidak berani menyalurkan kepada orang lain atau kepada guru secara lisan, maka dengan metode ini siswa dapat mempertanyakan pertanyaan tersebut melalui tulisan tanpa adanya keraguan dan kekhawatiran. Penerapan pembelajaran aktif *Question Student Have* merupakan suatu metode pembelajaran dengan teknik bertanya (question) secara tertulis yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Penerapan pembelajaran aktif berupa *Question Student Have* ini didasarkan falsafah belajar konstruktivisme dalam pendidikan. Adapun Langkah-langkah tahapan metode *question student have* menurut Nihayah (2015) yaitu:

- a) Bagikan kartu kosong kepada siswa.
- b) Mintalah siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang matapelajaran yang sedang dipelajari.

- c) Putarlah kartu tersebut ke arah jarum jam. Ketika kartu diedarkan pada peserta berikutnya, peserta tersebut harus membacanya, dan memberikan tanda cek di sana jika pertanyaan yang sama mereka ajukan.
- d) Saat kartu kembali pada penulisnya, setiap peserta telah memeriksa semua pertanyaan yang diajukan oleh kelompok tersebut. Fase ini akan mengidentifikasi pertanyaan mana yang banyak dipertanyakan. Jawab masing-masing pertanyaan tersebut dengan:
 - 1) Jawaban langsung atau berikan jawaban yang berani.
 - 2) Menunda jawaban dari pertanyaan pertanyaan tersebut sampai waktu yang tepat.
 - 3) Meluruskan pertanyaan yang tidak menunjukan suatu pertanyaan.
- e) Panggil beberapa peserta berbagi pertanyaan secara sukarela, sekalipun pertanyaan mereka tidak memperoleh suara terbanyak.
- f) Kumpulkan semua kartu-kartu tersebut mungkin berisi pertanyaan-pertanyaan yang mungkin dijawab pada pertemuan berikutnya.

2. Media Pembelajaran Interaktif PPT

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan efektifitas komunikasi antara guru dan siswa pada saat menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Karena pentingnya peran media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar, maka perlu adanya suatu usaha dalam memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran.

Guru diharapkan mampu mengemas dan menyajikan sebuah materi ke dalam media pembelajaran yang mampu menarik siswa dan mampu membuat siswa bersemangat dalam belajar. Misalnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang bersifat variatif dan juga menarik (Puspita, Puspitaningsih, and Diana 2020). Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media adalah sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada penerima pesan, sehingga penerima dapat memahami pesan tersebut dengan baik.(Afifah, Kurniaman, and Noviana 2022).

Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. media Pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk mendorong siswa untuk memberi respons positif terhadap pelajaran.(Gulo and Harefa 2022).

Kelebihan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran lain menurut (Sari 2018)yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.

- 4) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
- 6) Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh.

b. *Powerpoint* PPT

PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Jika definisikan *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *PowerPoint* merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Program *PowerPoint* juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. (Miftakhul Muthoharoh 2019).

Selain itu Pengembangan powerpoint interaktif menurut Ulfa, Friansyah, and Hajani (2021) yaitu menggunakan model pengembangan 4D, yang mana pengembangan model ini memiliki tahapan antara lain: Define (pendefinisian), Design (perencanaan) dan Develop (pengembangan) serta Disseminate (penyebaran). Keempat tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang baik dan dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil Belajar

Strategi pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik boleh memilih strategi pembelajaran yang sesuai efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terkait dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang terbaik untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut, dan bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diminati melalui penampilan siswa atau learner's performance. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hal ini juga dijelaskan oleh Bloom, proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan 3 pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (Dewi 2024).

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator sebagai salah satu alat ukur atau nilai dari variabel yang akan diteliti. Menurut Nabillah and Abadi (2019) tolak ukur dalam hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut :

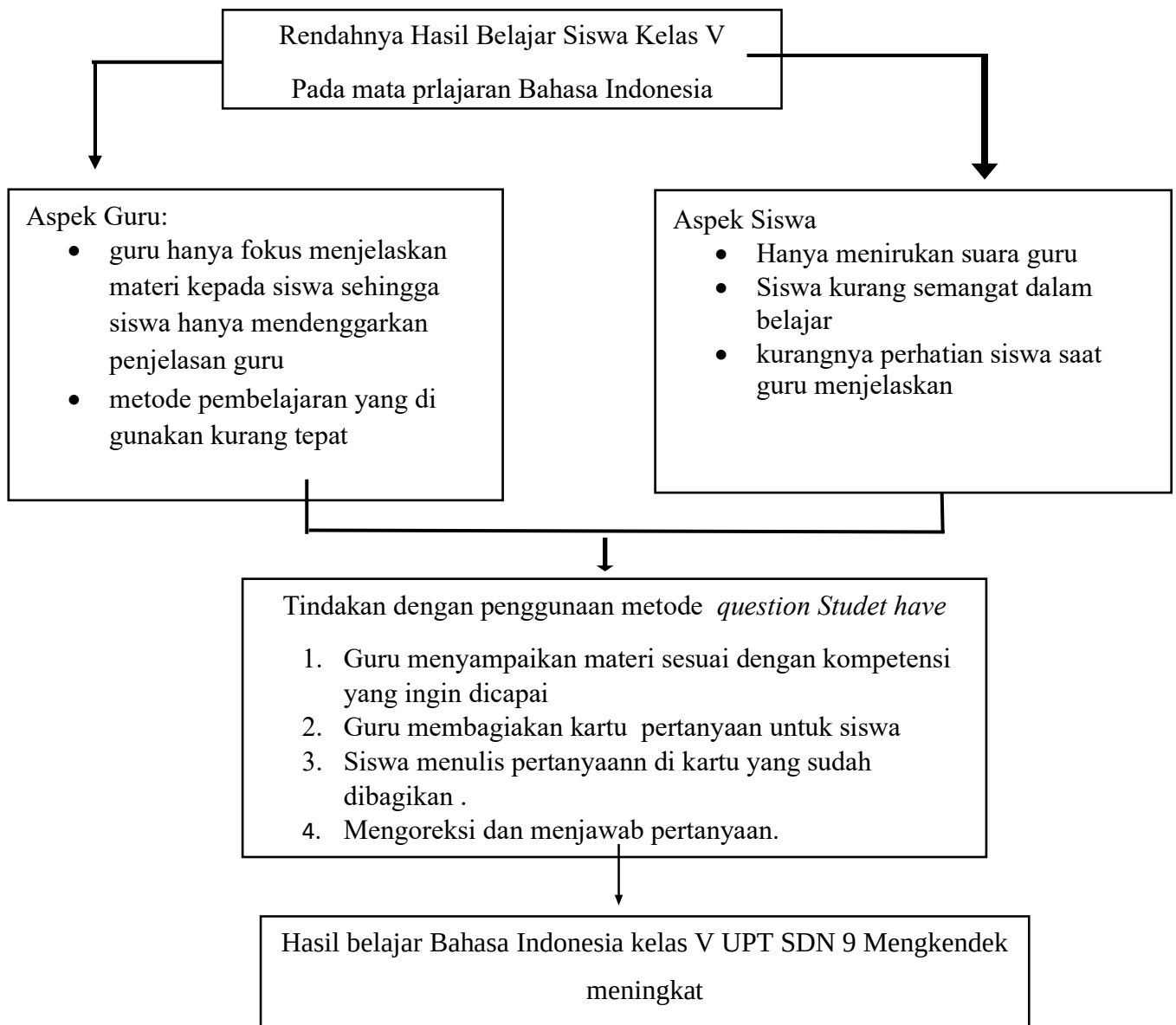
- 1) Ranah Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi .
- 2) Ranah Afektif meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan menghayati nilai-nilai.
- 3) Ranah Psikomotor meliputi gerakan reflex, fundamental dasar, kemampuan fisik, gerakan yang terampil, dan perilaku non-verbal.

B. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Kegiatan utama dalam proses pendidikan disekolah adalah kegiatan belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara

guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim 2019).

Dari hasil data awal yang diperoleh di sekolah, diketahui bahwa dari 15 siswa di kelas V, terdapat 8 orang diantaranya memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini disebabkan karena guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih dominan berbentuk ceramah dan proses pembelajaran yang lebih dominan berpusat pada guru. Salah satu media pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah media interaktif. Media interaktif dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dan menarik, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan penjelasan dan uraian dari atas, maka yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “jika metode question Student have diterapkan maka hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 9 Mengkendek akan meningkat”.