

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Abidin (2014: 118) mengemukakan bahwa model pembelajaran yaitu suatu rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar di dalam kelas berkenaan dengan proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan.

Joyce dan Weill (dalam Huda, 2013: 73) mendeskripsikan bahwa model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang tepat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau *setting* yang berbeda. Lebih lanjut, Yulaenawati (dalam Abidin, 2014: 117) menyatakan bahwa model pembelajaran menawarkan struktur dan pemahaman desain pembelajaran dan membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah, merinci masalah, ke dalam unit-unit yang mudah diatasi, dan menyelesaikan masalah pembelajaran.

Huda (2013: 76) menyatakan bahwa model-model pengajaran memberi kesempatan kepada guru untuk mengadaptasikannya dengan lingkungan ruang kelas yang mereka huni. Komalasari (2011: 57) menjelaskan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan khusus yang menggambarkan pembelajaran secara utuh dengan menyesuaikan kondisi kelas yang ada, serta memahami masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran dan menyelesaikannya guna tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Bern dan Erickson (dalam Komalasari, 2011: 55) model pembelajaran terdiri dari beberapa model yaitu pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran pelayanan (*service learning*), dan pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*).

Peneliti memilih salah satu model pembelajaran berdasarkan pendapat di atas. Model pembelajaran yang dipilih yaitu model *problem based learning*. Melalui model *problem based learning* diharapkan pembelajaran berjalan dengan lebih optimal.

3. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Daryanto (2014: 29) mengemukakan bahwa *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Delisle (dalam Abidin, 2014: 159) menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran. Selanjutnya Abidin (2014: 159) menjelaskan bahwa model ini memfasilitasi siswa untuk berperan aktif di dalam kelas melalui aktivitas memikirkan masalah yang berhubungan kehidupan sehari-harinya, menemukan prosedur yang diperlukan untuk menemukan informasi yang dibutuhkan, memikirkan situasi kontekstual, memecahkan masalah, dan menyajikan solusi masalah tersebut.

Menurut Sani (2014: 127) *problem based learning* merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Dewey (dalam Trianto, 2010: 91) mengemukakan bahwa belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2007: 213) bahwa belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya.

Yamin (2013: 62) menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang memberi kondisi belajar aktif kepada siswa dalam kondisi dunia nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemberian stimulus kepada siswa berupa penyajian suatu masalah kontekstual yang harus dipecahkan dengan mengeksplor pengetahuan dan pengalaman siswa. Melalui *problem based learning* siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar karena akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

4. Langkah-langkah Penerapan *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki sintaks terstruktur dalam pelaksanaannya. Sintaks pembelajaran berisi langkah-langkah praktis yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam suatu kegiatan. Menurut Sani (2014: 157) terdapat 5 langkah utama dalam penerapan model *problem based learning* yaitu:

1. Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa.
Menyajikan permasalahan, membahas tujuan pembelajaran, memaparkan kebutuhan logistik untuk pembelajaran, memotivasi siswa untuk terlibat aktif.
2. Mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan.
Membantu siswa dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar atau penyelidikan untuk menyelesaikan permasalahan.
3. Pelaksanaan investigasi.
Mendorong siswa untuk memperoleh informasi yang tepat, melaksanakan penyelidikan, dan mencari penjelasan solusi.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil.

Membantu siswa dalam merencanakan produk yang tepat dan relevan, seperti laporan, rekaman video, dan sebagainya untuk keperluan penyampaian hasil.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.

Membantu siswa melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses yang mereka lakukan.

Sedangkan Sanjaya (2006: 218) menjelaskan langkah-langkah model

problem based learning yaitu sebagai berikut:

1. Menyadari masalah

Pada tahap ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai siswa pada tahap ini adalah siswa dapat menentukan kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.

2. Merumuskan masalah

Rumusan masalah sangat penting, sebab selanjutnya akan berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data apa yang harus dikumpulkan untuk menyelesaikannya.

3. Merumuskan hipotesis

Kemampuan siswa yang diharapkan pada tahap ini adalah siswa dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan. Melalui analisis sebab akibat inilah pada akhirnya siswa diharapkan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.

4. Mengumpulkan data

Sebagai proses berpikir empiris, keberadaan data dalam proses berpikir ilmiah merupakan hal yang sangat penting. Sebab, menentukan cara penyelesaian masalah sesuai dengan hipotesis yang diajukan harus sesuai dengan data yang ada.

5. Menguji hipotesis

Berdasarkan data yang dikumpulkan akhirnya siswa dapat menentukan hipotesis mana yang diterima dan ditolak. Kemampuan siswa yang diharapkan muncul pada tahap ini adalah kecakapan menelaah data sekaligus membahasnya untuk melihat hubungannya dengan masalah yang dikaji.

6. Menentukan pilihan penyelesaian

Kemampuan yang diharapkan dari tahap akhir ini adalah kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang akan terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya, termasuk memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

Peneliti menyimpulkan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemberian stimulus kepada siswa berupa penyajian suatu masalah kontekstual yang harus dipecahkan dengan mengeksplor pengetahuan dan pengalaman siswa. Adapun langkah-langkah penerapan model *problem based learning* yang digunakan yaitu berdasarkan pendapat Sanjaya (2006: 218):

- a. membimbing siswa menentukan masalah,
- b. membantu siswa dalam merumuskan masalah,
- c. membantu siswa merumuskan hipotesis,
- d. mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan,
- e. membantu siswa menguji hipotesis,
- f. membantu siswa menentukan pilihan penyelesaian.

5. Karakteristik *Problem Based Learning*

Menurut Gijbelc et al (dalam Yamin, 2013: 63) model *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik umum sebagai berikut:

- a. Pelajaran dimulai dengan mengangkat suatu permasalahan atau satu pertanyaan yang nantinya menjadi *focal point* untuk keperluan usaha-usaha investigasi siswa;
- b. Siswa memiliki tanggung jawab utama dalam menyelidiki masalah-masalah dan memburu pertanyaan-pertanyaan. Tanggung jawab sangat penting, baik secara instruksional maupun secara motivasional, karena siswa dalam *problem based learning* secara literal melakukan *learning by doing*.
- c. Guru berperan sebagai fasilitator. Sebagai kebalikan dari model-model yang lebih berorientasi pada konten (*content-oriented models*) di mana guru secara aktif menyebarkan informasi, pembelajaran berbasis masalah justru mengharuskan guru untuk lebih membantu secara tidak langsung dengan mengemukakan masalah atau pertanyaan-pertanyaan yang bermanfaat.

Menurut Sani (2014: 133) karakteristik *problem based learning* yaitu:

- a. belajar dimulai dengan mengkaji permasalahan,
- b. permasalahan berbasis pada situasi dunia nyata yang kompleks,
- c. siswa bekerja berkelompok,
- d. beberapa informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan tidak diberikan,

- e. siswa mengidentifikasi, menemukan, dan menggunakan sumber daya yang sesuai,
- f. belajar secara aktif, terintegrasi, kumulatif, dan terhubung.

Sedangkan Abidin (2014: 161) mengemukakan bahwa *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Masalah menjadi titik awal pembelajaran
- b. Masalah yang digunakan dalam masalah yang bersifat kontekstual dan otentik
- c. Masalah mendorong lahirnya kemampuan siswa berpendapat secara *multiperspektif*
- d. Berorientasi pada pengembangan belajar mandiri
- e. Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan serta kompetensi siswa
- f. Memanfaatkan berbagai sumber belajar
- g. Dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif
- h. Menekankan pentingnya pemerolehan keterampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan
- i. Mendorong siswa agar mampu berpikir tingkat tinggi: analisis, sintesis, dan evaluatif
- j. Diakhiri dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran

Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik model *problem based learning* adalah adanya penyajian masalah yang berorientasi pada permasalahan dunia nyata, pembelajaran berpusat pada siswa, serta siswa bekerja secara berkelompok dengan menekankan pada aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif dalam upaya pemecahan masalah.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh sebab itu tidak ada model pembelajaran yang dianggap sempurna. Trianto (2010: 96-97) mengemukakan kelebihan model *problem based learning* sebagai berikut:

- a. Realistik dengan kehidupan siswa.
- b. Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Memupuk sifat *inquiri* siswa.
- d. Retensi konsep jadi kuat.
- e. Dan memupuk kemampuan *problem solving*.

Menurut Abidin (2014: 162) *problem based learning* memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. mampu mengembangkan motivasi belajar siswa,
- b. mendorong siswa untuk mampu berpikir tingkat tinggi,
- c. mendorong siswa mengoptimalkan kemampuan metakognisinya,
- d. pembelajaran menjadi bermakna sehingga mendorong siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu belajar secara mandiri.

Sedangkan Sanjaya (2007: 221) mengemukakan kekurangan *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- a. Manakalah siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Trianto (2010: 96-97) mengemukakan kekurangan model *problem based learning* sebagai berikut:

- a. Persiapan pembelajaran (alat, *problem*, konsep) yang kompleks.
- b. Sulitnya mencari *problem* yang relevan.
- c. Sering terjadi *miss*-konsepsi.
- d. Konsumsi waktu, di mana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam proses penyelidikan, sehingga terkadang banyak waktu yang tersita untuk proses tersebut.

Peneliti menyimpulkan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pemberian stimulus kepada siswa berupa penyajian suatu masalah kontekstual yang harus dipecahkan dengan mengeksplor pengetahuan dan pengalaman siswa. Adapun

langkah-langkah penerapan model *problem based learning* yaitu (1) membimbing siswa menentukan masalah, (2) membantu siswa dalam merumuskan masalah, (3) membantu siswa merumuskan hipotesis, (4) mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, (5) membantu siswa menguji hipotesis, (6) membantu siswa menentukan pilihan penyelesaian.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012: 57) media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain-lain.

Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gerlach, Gagne (dalam Sanjaya, 2012: 60) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sedangkan Latuheru (2010) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu mencakup alat, bahan, serta lingkungan yang dapat digunakan untuk membantu merangsang siswa dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2007: 19) menyatakan bahwa media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama, yaitu:

- a. memotivasi minat atau tindakan,
- b. menyajikan informasi, dan
- c. memberi instruksi.

Sanjaya (2014: 73-74) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif, memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. Fungsi kebermanfaatan, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.

- d. Fungsi penyamaan persepsi, menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas, melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat, dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau alat bantu dalam penyampaian pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa). Melalui media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi atau bahan ajar, selain itu siswa akan lebih termotivasi dan bergairah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karena mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis dengan karakteristik yang berbeda satu sama lain. Menurut Djamarah & Zain (2006: 124), dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dibagi ke dalam:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam, seperti film rangkai, *slides*, foto, gambar, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar bergerak, seperti film bisu.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Misalnya, film bingkai, *video-cassette*.

Sedangkan Sanjaya (2014: 119-120) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan media dan cara penyajiannya, sebagai berikut:

- a. Media grafis, yaitu media yang menyampaikan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, simbol. Misalnya, grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel.
- b. Media bahan cetak, yaitu media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, printing atau *offset*. Misalnya, buku tes, modul, bahan pengajaran terprogram.
- c. Gambar diam, yaitu media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, misalnya foto.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis dengan fungsi dan karakteristik yang beragam pula. Beberapa jenis media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh guru untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu jenis media yang dapat digunakan yaitu media grafis yang tergolong mudah dalam pemerolehan dan penyajiannya.

4. Media Grafis

a. Pengertian Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2014: 157) media grafis yaitu media yang dapat mengomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata, media grafis tidak hanya berisi gambar atau kata-kata saja akan tetapi bisa keduanya, oleh karena sifatnya media grafis termasuk pada media visual, yakni media yang dapat dilihat.

b. Jenis-jenis Media Grafis

Media grafis terdiri dari beberapa jenis. Arsyad (2011) dalam menjelaskan bahwa media grafis mempunyai beberapa bentuk yaitu foto, gambar, sketsa, diagram, grafik, papan planel, dan buletin.

Sedangkan Sanjaya (2014: 159) mengemukakan bahwa media grafis terdiri dari bagan, poster, karikatur, grafik, serta gambar dan foto.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media grafis yaitu salah satu bentuk dari media visual yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan kata-kata. Media grafis terdiri dari gambar, grafik, bagan, poster, diagram, sketsa, foto, dan papan panel. Penggunaan media grafis ditujukan untuk dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Fungsi Media Grafis

Menurut Rusman (2012: 274) media grafis digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka, serta bentuk simbol (lambang). Selanjutnya Sadiman (2006: 28) mengemukakan bahwa fungsi media grafis yaitu untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media grafis yaitu untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan kata-kata yang diharapkan dapat mengurangi kesulitan belajar siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa.

d. Karakteristik Media Grafis

Media grafis memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan jenis media lainnya. Menurut Arsyad (2011: 23) media grafis memiliki karakteristik berikut:

- 1) bersifat kongkret
- 2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- 3) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja,
- 4) murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya,
- 5) terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram),
- 6) merupakan ringkasan visual suatu proses,
- 7) mengandung pesan yang bersifat *interpretatif*.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media grafis yaitu salah satu bentuk dari media visual yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan kata. Media grafis terdiri dari gambar, grafik, bagan, poster, diagram, sketsa, foto, dan papan panel. Pada penelitian ini media grafis yang digunakan yaitu media gambar. Indikator media gambar yang baik yaitu memperjelas sajian ide, memuat ringkasan visual suatu proses, mudah untuk diperoleh dan digunakan, serta dapat menarik perhatian siswa dengan tampilan gambar berwarna.

C. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Sebagian besar proses perkembangan berlangsung melalui kegiatan belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan pada dirinya, baik direncanakan atau tidak. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman, interaksi dengan orang lain, maupun lingkungan.

Komalasari (2010: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Selanjutnya Witherington (Syaodih 2007: 155) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Perubahan ini terjadi melalui proses yang sengaja diciptakan, serta berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Sejalan dengan pendapat Hamalik (2008: 27) yang mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa uraian teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang mencakup tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan berdasarkan pengalaman yang ada.

2. Pembelajaran

Komalasari (2011: 3) menyatakan bahwa pembelajaran yaitu suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Gagne (dalam Huda, 2013: 3) menjelaskan

bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Sedangkan Abidin (2014: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru. Pembelajaran adalah proses yang menuntut siswa secara aktif kreatif melakukan sejumlah aktivitas sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang mendorong terjadinya interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan. Aktivitas ini merupakan upaya membelajarkan subjek didik sesuai dengan perencanaan dan desain yang telah ditentukan, guna tercapinya hasil belajar yang diharapkan.

D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pengertian IPA merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada ilmu-ilmu alamiah (*natural sciences*). Fokus pengkajian IPA adalah alam dan proses yang ada di dalamnya. Menurut Djojosoediro (2012: 18) IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

Menurut A.N. Whitehead (dalam Sumaji, dkk., 2003: 31) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains dibentuk karena pertemuan dua orde pengalaman. Orde pertama didasarkan pada hasil observasi terhadap gejala/fakta (orde observasi), dan orde kedua didasarkan pada konsep

manusia mengenai alam semesta (orde konsepsional). Lebih lanjut Sutrisno, dkk. (2008: 19) mengemukakan bahwa IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan (observasi) dan penelitian, serta dijelaskan dengan penalaran yang sah.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Wasih Djojosoediro (2007) menjelaskan bahwa karakteristik IPA adalah sebagai berikut:

- a. IPA mempunyai nilai ilmiah artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya.
- b. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.
- c. IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.
- d. IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan-bagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.
- e. IPA meliputi empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPA yaitu bersifat ilmiah dan pengetahuan teoritis diperoleh dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain, serta IPA mengandung empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPA, yaitu agar siswa memiliki kemampuan berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan

Zubaedi (2012: 292) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu:

- a. Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang alam
- b. Mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memperoleh dan mengolah pengetahuan baru
- c. Mengembangkan sikap-sikap positif

Rustaman dan Rustaman (dalam Zubaedi, 2012: 293) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPA yaitu untuk:

- a. Meningkatkan kesadaran dan kelestarian lingkungan, kebanggaan nasional, dan kebesaran serta kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa
- b. Mengembangkan daya penalaran untuk memecahkan masalah sehari-hari
- c. Mengembangkan keterampilan proses untuk memperoleh konsep-konsep IPA dan menumbuhkan nilai serta sikap ilmiah
- d. Menerapkan konsep dan prinsip IPA untuk menghasilkan karya teknologi sederhana yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu (a) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (b) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran siswa tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, (c) mengembangkan keterampilan proses siswa untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (d) meningkatkan kesadaran siswa untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Berdasarkan kemampuan tersebut maka siswa dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki untuk memperoleh dan mengolah pengetahuan baru, serta dengan menerapkan konsep dan prinsip IPA siswa dapat menghasilkan karya teknologi sederhana yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan bentuk interpretasi dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Benjamin S. Bloom (dalam Suprijono, 2009: 6) menyebutkan bahwa terdapat tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *preroutine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Sedangkan Kunandar (2013: 253) menjelaskan bahwa dalam ranah keterampilan terdapat lima jenjang proses berpikir, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Suprijono (2009: 7) menambahkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Menurut Hamalik (2008: 30), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan motoris. Unsur subjektif adalah rohaniah, sedangkan motoris adalah jasmaniah. Hasil belajar akan tampak pada pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apersepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku seseorang setelah mengalami kegiatan belajar. Indikator hasil belajar tidak dilihat secara terpisah, melainkan komprehensif yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator hasil belajar yang ingin dicapai pada ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, dan

penerapan. Selanjutnya pada ranah afektif meliputi menerima, merespons, menilai, dan berkarakter, sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, artikulasi, dan pengalamiahan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Ni L. Kd. Lhistya Dewi (2014) yang berjudul pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Tahun Pelajaran 2013/2014 di Sd Segugus 1 Kecamatan Marga Kabupaten Tabanan, memberikan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL terhadap minat belajar siswa yang berdampak terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen tergolong tinggi dengan rata-rata (M) 19,50, (2) hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol tergolong rendah dengan rata-rata (M) 12,25, (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas V semester II SD Negeri 1 Tua dan SD Negeri 4 Tua yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran PBL dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($t_{hit} > t_{tab}$, $t_{hit} = 11,69$ dan $t_{tab} = 2,021$).
2. I Kd. Marga Sastrawan (2014) berjudul pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media visual animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sd Gugus II Tampaksiring Gianyar, memberikan hasil penelitian

yang menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji perbedaan dua rerata dua pihak pada data *post-test* maka diperoleh rerata kelompok eksperimen 79,73 dan rerata kelompok kontrol sebesar 73,84, sedangkan diperoleh $t_{hitung} = 3,25 > t_{tabel} = 2,00$ pada taraf signifikansi 5%. Berarti dari uji yang dilakukan menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kedua penelitian di atas memiliki ruang lingkup dan sasaran yang hampir sama yaitu mengetahui adanya pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan kedua penelitian di atas maka diketahui bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA siswa.

G. Kerangka Pikir

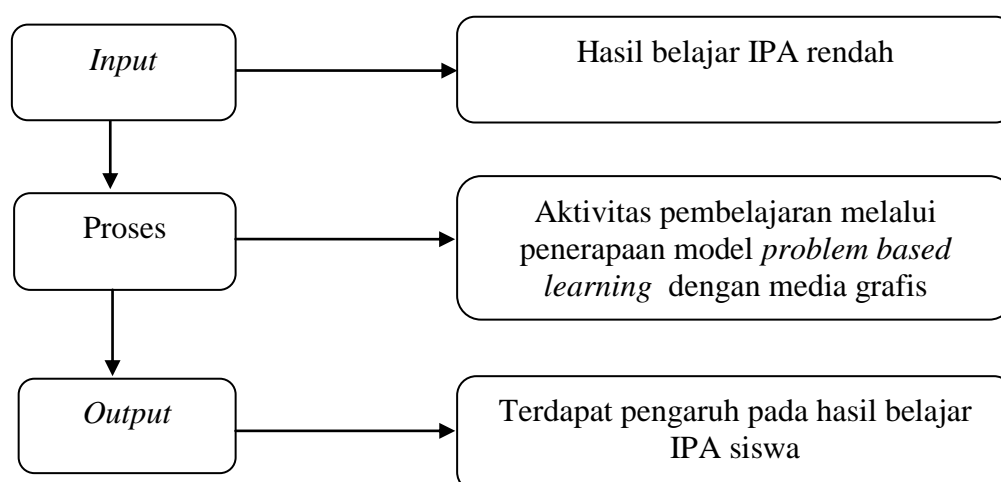
Terdapat banyak faktor yang saling memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Problem based learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian stimulus kepada siswa berupa penyajian suatu masalah kontekstual yang harus dipecahkan dengan mengeksplor pengetahuan dan pengalaman siswa. Penggunaan model *problem based learning* mampu mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi guru berperan sebagai fasilitator. Adapun langkah-langkah penerapan model *problem based*

learning yaitu (1) membimbing siswa menentukan masalah, (2) membantu siswa dalam merumuskan masalah, (3) membantu siswa merumuskan hipotesis, (4) mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, (5) membantu siswa menguji hipotesis, (6) membantu siswa menentukan pilihan penyelesaian.

Penerapan model *problem based learning* akan lebih maksimal jika dipadukan dengan media pembelajaran yang relevan, yaitu media grafis. Media grafis yaitu salah satu bentuk dari media visual yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan kata-kata. Penggunaan media grafis ditujukan untuk dapat menarik perhatian siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui perpaduan antara penggunaan model *problem based learning* dengan media grafis, diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran aktif dengan mengoptimalkan keterlibatan siswa. Oleh sebab itu maka diharapkan terdapat pengaruh pada hasil belajar IPA siswa.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Skema kerangka pikir peneliti

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah, dan tujuan penelitian maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* dengan media grafis terhadap hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen.