BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media Aplikasi Prezi

a. Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning

Menurut Barrow (dalam Huda, 2013, hlm. 271) mengatakan, "Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah". Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran. Menurut Duch (dalam Shoimin, 2014, hlm. 130) mengatakan "*Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah (PMB) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan". Daryanto (2014, hlm. 29) menyatakan, "*Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata". Menurut Kurniasih (2014, hlm. 40) menyatakan, "PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa (bersifat kontekstual) sehingga merangsang siswa untuk belajar".

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dimana dalam pelaksanaannya memunculkan suatu masalah yang pada dunia nyata, yang kemudian dipecahkan oleh siswa dengan tujuan agar siswa dapat berpikir kritis.

b. Pengertian Media Aplikasi Prezi

Menurut Rusyfian (2016, hlm. 2) "Prezi adalah, sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, Prezi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi menjadi unggul karena program ini menggunakan *en:Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi mereka".

Adam Somlai-Fischer adalah seorang arsitek dan seniman yang telah berkutat dengan presentasi yang dapat diperbesar dan diperkecil sejak tahun 2001. Adam menemukan bahwa *en:Zooming User Interface* (ZUI) memungkinkan ia untuk mengeksplorasi gambaran besar dari sebuah denah lantai atau instalasi dan kemudian memperbesar detail-detail dari denah tersebut. Karena pada saat itu belum tersedia editor presentasi ZUI yang tersedia secara komersial, setiap presentasi ZUI yang ia kembangkan harus dibuar manual.

Pada tahun 2007, Peter Halascy, seorang profesor dari Universitas Teknologi Budapest berhasil meyakinkan Adam untuk mengembangkan editor ZUI agar dapat digunakan oleh umum. Setelah membuat prototype dari ZUI editor tersebut, mereka merekrut wirausahawan ketiga, yaitu Peter Arvai, untuk bergabung sebagai CEO, untuk membantu dalam meluncurkan produk dan perusahaannya. Prezi kemudian diluncurkan pada bulan April tahun 2009 di Budapest. Peluncuran tersebut mengundang investasi dari *TED Conferences and Sunstone Capital*. Kantor San Fransisco kemudian didirikan pada November 2009. Prezi merekrut Kepala Pemasaran Drew Banks, dan CFO Joel Onodera pada tahun 2011.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media aplikasi Prezi adalah media aplikasi yang untuk presentasi berbasis internet. Prezi mempunyai keunggulan yaitu pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi mereka. Media aplikasi Prezi juga dilengkapi dengan fitur-fitur dan efek yang dapat membuat hasil presentasi yang dihasilkan lebih menarik.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Suprijono (2016, hlm. 204) mengatakan "Tujuan model pembelajaran berbasis masalah adalah mengembangkan keterampilan peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan meneliti dan kemampuan memecahkan masalah, serta membentuk perilaku dan keterampilan sosial". Menurut Yamin (2013, hlm. 63-64) menyatakan bahwa "tujuan model PBL adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan fleksibel yang dapat diterapkan dalam situasi yang berlawanan dengan *inter knowledge"*. Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2014, hlm. 242) menyatakan bahwa tujuan model PBL secara lebih rinci yaitu: "(a) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (b) belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata, dan (c) menjadi para siswa yang otonom atau mandiri".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran PBL adalah membantu siswa untuk mengembangkan pola pikir kritis, mengambangkan kemampuan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dalam keterlibatan dunia nyata, dan menjadikan siswa lebih mandiri dalam menghadapi suatu masalah yang berlawanan dengan inter knowledge.

d. Karakteristik Model *Pembelajaran Problem Based* Learning (PBL)

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sama hal nya dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow dan Min Liu (dalam Shoimin, 2014, hlm 130-131) menjelaskan karakteristik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu :

1) *Learning is student-centered*

   Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa di dorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2) *Aunthentic problem form the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3) *New information is acquired through self-directed learning*

   Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4) *Learning occurs in small groups*

   Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, PBL dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5) *Teachers act as facilitators*

   Pada pelaksanaan PBL, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Rusman (2014, hlm. 232) adalah sebagai berikut :

1) Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL.
7) Belajar adalah kolabratif, komunikasi, dan kooperatif.
8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama

pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

9) Sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat beberapa unsur yang ada dalam proses pembelajarannya, yaitu adanya suatu permasalahan yang dimunculkan dalam proses pembelajaran, opembelajaran berpusat pada siswa, permasalahan yang diberikan adalah permasalah autentik dimana siswa dapat dengan mudah memahami masalah yang diberikan.

e. Sintak Model Pembelajaran Problem Based Learning

Tabel 2.1

Sintak Model Pembelajaran Problem Based Learning

Fase	Aktivitas Guru Menurut Arends dalam Suprijono (2016, hlm. 205-207)	Aktivitas Peserta Didik
Fase 1: Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik terlibat aktif pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.	Memahami tujuan pembelajaran, termotivasi untuk aktif pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
Fase 2: Mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar	Membantu peserta didik membatasi dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi	Mencoba membatasi dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi
Fase 3: Membimbing	Mendorong peserta didik mengumpulkan informasi	Mengumpulkan informasi yang

penyelidikan individu maupun kelompok	yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari untuk penjelasan dan pemecahan masalah	sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari untuk penjelasan dan pemecahan masalah
Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	Merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model, dan berbagi tugas dengan teman
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang digunakan selama berlangsungnya pemecahan masalah	Melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang digunakan selama berlangsungnya pemecahan masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat beberapa fase, yaitu guru menyajikan suatu masalah untuk peserta didik, guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan suatu masalah, guru mendorong peserta didik diarahkan untuk mandapatkan berbagai macam informasi dari masalah yang diberikan, guru melakukan refleksi dan mengarahkan peserta didik mempresentasikan hasil kerja, dan evaluasi.

f. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah – langkah pembelajaran model *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2014, hlm. 131) adalah :

a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang

dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.

b) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll)
c) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis,dan pemecahan masalah.
d) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan mambantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
e) Guru membantu siswa untuk melakukakn refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses – proses yang mereka gunakan.

Menurut Sani (2014, hlm. 139-140) menjelaskan model PBL sebagai berikut.

a) Memberikan orientasi permasalahan kepada siswa.
b) Mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan.
c) Pelaksanaan investigasi.
d) Mengembangkan dan menyajikan hasil.
e) Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan model *problem based learning* terdiri dari beberapa fase yaitu, guru menjelaskan masalah kepada peserta didik, peserta didik diminta untuk mendefinisikan tugas yg diberikan guru, guru mengarahkan peserta didik untuk mencari pemecahan masalah yang diberikan, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya, guru melalukan kegiatan refleksi atau evaluasi.

g. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Aplikasi Prezi

Umumnya model pembelajaran lebih banyak menekankan pada

presentasi ide-ide demonstrasi keterampilan, namun tidak demikian dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Pembelajaran berbasis masalah menggunakan masalah dunia nyata (konstektual) supaya peserta didik belajar tentang cara berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan serta konsep esensial dari materi pelajaran. Pada penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media aplikasi prezi, dimana media aplikasi prezi ini merupakan aplikasi presentasi yang berbasis internet. Adapun penerapan yang akan peneliti lakukan yaitu.

a) Peneliti akan memaparkan tujuan dan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, disini peneliti akan menggunakan media aplikasi prezi dalam pelaksanaan pembelajaran.
b) Peneliti menayangkan masalah yang akan diidentifikasi oleh peserta didik. Dalam hal ini peneliti menggunakan media aplikasi prezi. Dengan tujuan untuk menimbulkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.
c) Peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
d) Peneliti membantu peserta didik dalam menyiapkan karya yang sebelumnya telah disampaikan.
e) Peneliti akan melakukan refleksi, dimana peneliti akan membacakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung. Disini peneliti akan menggunakan media aplikasi prezi dalam penyampaian kesimpulan.

Adapun manfaat dari media aplikasi prezi ini yang sesuai dengan keunggulannya menurut Rusyfian (2016, hlm. 10) dalam proses pembelajaran yaitu.

a) Tampilan dari Tamplate dan Tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan Power Point. Disini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media aplikasi prezi presentasi yang dilakukan akan lebih bervariasi dan tidak terlihat monoton, sehingga dapat menimbulkan antusias dari peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara online. Disini dapat disimpulkan pemilihan tema yang lucu akan bermanfaat untuk membuat pembelajaran semakin menarik.
c) Menggunakan metode ZUI *(Zooming User Interface),* metode ini membuat presentasi semakin menarik. Disini dapat disimpulkan dengan metode ZUI, akan mempermudah peneliti memperbesar atau memperkecil tampilan presentasi dan akan membuat peserta didik menikmati presentasi yang disajikan.
d) Penggunaannya juga sangat mudah, karena toolbarnya yang tidak banyak.
e) Di akun prezi kamu bisa berbagi hasil presentasi yang telah kamu buat. Dalam hal ini dapat disimpulkan, hasil presentasi yang telah dibuat tidak akan terbuang sia-sia, peneliti dapat membagikan kembali hasil presentasi yang telah dibuat di akun prezi.

2. Pemahaman Materi Pembelajaran

a. Pengertian Pemahaman

Menurut Wikel dan Muchtar (dalam Sudaryono, 2014, hlm. 44) mengemukakan bahwa "Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat : mencangkup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain".

Benjamin S. Bloom dalam Anas (2012, hlm. 50) mengatakan bahwa "Pemahaman (Conprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat".

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman belajar yaitu apabila siswa dapat memahami dan mengingat setelah siswa mendapat penjelasan atau diberikan uraian dari hal yang ia pelajari dan dipahami oleh bahasanya sendiri.

b. Fungsi Pemahaman Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2017, hlm. 3) ada tiga fungsi penilaian belajar yaitu.

a) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional. Dengan funsi ini maka penilain harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan onstruksional.
b) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll.
c) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar sisa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang srudi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Dari penjelasan di atas yang menjadi fokus penelitian ini yaitu pemahaman belajar siswa, dimana pemahaman belajar siswa akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan akan meningkatkan penilaian belajar. Dimana apabila siswa memahami materi pembelajaran akan berdampak positif pada hasil belajarnya, sebaliknya apabila siswa kurang memahami materi pembelajaran penilaian pun akan berdampak negatif.

c. Ciri-ciri Pemahaman Hasil Belajar

Menurut Sanjaya (2008, hlm. 45) mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

a) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
b) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
c) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
d) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variable.
e) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Menurut Sudjana (2017, hlm. 24-25) pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu.

a) Pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenernya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan

prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.

b) Pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
c) Pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis. Dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas presepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu.

a) Menerjemahkan, menterjemahan di sini bukan saja pengelihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.
b) Menginterpretasikan/ Menafsirkan Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.
c) Mengekstrapolasi Sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri pemahaman yaitu, (a) pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan, (b) pemahaman tidak hanya sekedar mengingat tapi memahami, (c) pemahaman mampu menafsirkan, mendeskripsikan, mengekstrapolasi.

d. Indikator Pemahaman Hasil Belajar

Seperti yang sudah dijelaskan pada ciri-ciri pemahaman yaitu pemahaman lebih tinggi dari pengetahuan. Contohnya siswa dapat

menjelaskan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri apa yang telah didengarnya atau yang telah dibacanya atau siswa dapat mencontohkan suatu dengan menggunakan contoh lain dari sesuatu yang sebelumnya telah dicontohkan.

Tabel 2.2

Kategori Hubungan dan Dimensi Proses Kognitif menurut Wowo Sunarjo Kuswana (2012, hlm. 117)

No	Kategori proses kognitif (Memahami)	Contoh
1	Mengartikan	menguraikan dengan kata-kata sendiri dalam pidato
2	Memberikan contoh	memberikan contoh macam-macam
3	Mengklasifikasi	mengamati atau menggambarkan kasus kekacauan mental
4	Menyimpulkan	menulis kesimpulanpendek dari kejadian yang ditayangkan video
5	Menduga	mengambil kesimpulan dasar-dasar contoh dari pembelajaran bahasa asing
6	Membandingkan	membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan situasi sekarang
7	Menjelaskan	menjelaskan penyebab peristiwa penting di prancis abad ke 18

e. Upaya Guru Memberikan Pemahaman Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran PBL dengan Media Aplikasi Prezi

Dalam proses belajar-mengajar guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Begitu penting peran seorang guru dalam proses pembelajaran yang akan mengantarkan siswa pada

keberhasilan pembelajaran. Adapun yang menjadi fokus penting dalam penelitian ini yaitu bagaimana upaya guru memberikan pemahaman pembelajaran melalui model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media aplikasi prezi. Adapun langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* menurut Shoimin (2014, hlm. 131) yaitu.

a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
b) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll)
c) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis,dan pemecahan masalah.
d) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan mambantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
e) Guru membantu siswa untuk melakukakn refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses – proses yang mereka gunakan.

Dalam penelitian ini guru di harapkan dapat memberikan pemahaman pembelajaran berdasarkan langkah-langakah model pembelajaran problem based learning tetapi dengan menggunakan media aplikasi prezi. Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan diatas maka upaya guru dalam memberikan pemahaman dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan media aplikasi prezi ini, yaitu.

a) Guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang akan diikuti siswa pada proses pembelajaran. Dimana dalam penyampaian tujuan guru menggunakan media aplikasi prezi. Pada tahap ini siswa diharapakan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* ini.
b) Guru memberikan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa baik secara

individu maupun kelompok. Dalam penyampaian tugas terlebih dahulu guru memaparkan contoh dari pembelajaran *problem based learning* ini dengan menggunakan media aplikasi prezi.

c) Setelah memberikan sedikit penjelasan tentang model pembelajaran problem based learning, guru akan medorong siswa untuk mengumpulakan informasi, baik itu data atau pemecahan masalah dalam tugas yang telah diberikan guru.

d) Kemudian guru membantu siswa untuk menyiapkan hasil karya dari tugas yang telah diberikan berupa laporan penyelasaian masalah. Disini guru mengarahkan semua siswa untuk menyelesaikan tugas dan memaparkannya.

e) Pada saat kegiatan per kegiatan selesai, guru akan melakukan refleksi dan membacakan kesimpulan. Sebelum pembacaan kesimpulan yang dilakukan oleh guru, terlebih dahulu guru akan memberikan tes lisan untuk memastkan bahwa siswa benar-benar memahami pembelajaran yang telah berlangsung. Pada saat penyampaian kesimpulan guru kembali menggunakan media aplikasi prezi.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.3.

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti / Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Awal Restiono / 2013	Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Aktivitas Berkarakter Dan Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI	SMAN 2 Cilacap	Eksperimen & Deskriptif Kualitatif	Dari analisis pemahaman konsep siswa yang belajar melalui model problem based learning lebih baik daripada siswa yang belajar melalui model pembelajaran yang selama ini sudah dilaksanakan. Sebanyak 13 siswa	Variable X yakni Problem Based Learning	a. Tidak menggunakan media aplikasi Prezi b. Subjeknya pada siswa kelas XI IA c. Variabel Y mengembangkan aktivitas berkarakter

					memperoleh predikat baik sekali dan 19 siswa memperoleh predikat baik. Sedangkan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran selama ini yang sudah dilaksanakan didapat 1 siswa dengan predikat baik sekali, 30 siswa dengan predikat baik, dan 1 siswa dengan predikat cukup.		

2	Ambar Rizqi Firdausa / 2015	Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene Dan Keselamatan Kerja Di SMKN 4 Surakarta	SMKN 4 Surakarta	PTK & Deskriptif Kuantitatif	Berdasarkan data penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Prezi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 15,76% yaitu dari 64,32% menjadi 80,08%.	Variable X yakni media aplikasi Prize	a. Tidak mengguna kan model problem based learning b. Variable Y nya peningkata n motivasi belajar
3	Muhammad Abdul Haris / 2013	Pengaruh Penerapan Model Problem	SDN Blondo 1 Magelang	Pre-exsperime ntal & Statistik	Terdapat pengaruh penerapan model problem based	Variable X yaitu model pembelajaran	a. Tidak mengguna kan media

		Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Blondo 1 Magelang		Deskriptif	learning terhadap kemampuan memecahkan masalah IPS pada siswa kelas IV SD N Blondo. Hal tersebut terlihat dengan adanya peningkatan hasil pretest dan post test siswa. Rata-rata skor pre test yaitu sebesar 21,57 mengalami peningkatan pada skor post test menjadi 26,23.	Problem Based Learning	aplikasi prezi b. Variable Y Kemampuan memecahkan masalah c. Subjeknya pada siswa kelas IV sekolah dasar

Pada penelitian pertama dengan judul "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Aktivitas Berkarakter Dan Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI" ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat pada variable Xnya yaitu model pembelajaran Problem Based Learning. Hanya saja pada penelitian terdahulu pertama ini tidak menggunakan bantuan media aplikasi prezi dan variable Y nya adalah aktivitas berkarakter dan meningkatkan pemahaman konsep. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini yaitu penerapan model problem based learning dengan bantuan media aplikasi prezi terhadap pemahaman belajar siswa.

Pada penelitian kedua dengan judul "Inovasi Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene Dan Keselamatan Kerja Di SMKN 4 Surakarta" ini merupakan penelitian tindakan kelas 9 PTK) dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terdapat pada variable Xnya yaitu media aplikasi prezi. Hanya saja pada penelitian terdahulu ini tidak menggunakan model pembelajaran problem based learning dan variable Y nya adalah meningkatkan hasil belajar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini yaitu berfokus pada peningkatan pemahaman belajar dengan menggunakan model problem based learning dengan bantuan media aplikasi prezi.

Pada penelitian ketiga dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Blondo 1 Magelang" ini merupakan penelitian pre-exsperimental dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Pada penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terdapat pada variable Xnya yaitu model pembelajaran problem based learning. Hanya saja sama pada penelitian ini tidak menggunakan bantuan media aplikasi prezi dan variable Y nya yaitu kemampuan memecahkan

masalah. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti ini berfokus pada pemahaman belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan media aplikasi prezi.

C. Kerangka Pemikiran dan Paradigma

Dalam dunia pendidikan masalah dalam pengajaran menjadi faktor yang sangat mempengaruhi dalam kesuksesan seorang guru dalam proses belajar mengajar. merupakan Tugas seorang guru dalam dalam menyampaikan materi merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Karena itu pemilihan model, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran yang berguna dalam mencapai iklim PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) adalah tuntutan yang harus diupayakan oleh guru. Dalam hal ini masalah yang sering ditemukan dalam proses belajar mengajar yaitu guru yang kurang bisa memanfaatkan berbagai macam model pembelajaran dan media pembelajaran yang ada. Seperti halnya yang peneliti temukan di SMA Pasundan 7 Bandung, guru yang masih berperilaku monoton dalam proses belajar mengajar membuat siswa menjadi kurang antusias dalam menerima pembelajaran yang berakibat kurangnya pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan keadaan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan media yang digunakan harus membuat siswa tertarik akan pembelajaran yang sedang dilaksanakan, dengan demikian pemahaman siswapun akan meningkat karena siswa tidak menganggap bahwa pembelajaran tersebut membosakan. Model pembelajaran problem based learning merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk memberikan variasi pada proses belajar mengajar. Dengan menggunakan bantuan media aplikasi prezi akan menciptakan pembelajaran menyenangkan yang dapat menimbulkan antusias siswa dalam belajar.

Pada penelitian ini materi pembelajaran yang akan digunakan yaitu materi koperasi. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dengan model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media aplikasi prezi yaitu.

1. Peneliti akan memaparkan tujuan dan model yang akan digunakan

dalam pembelajaran, disini peneliti akan menggunakan media aplikasi prezi dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Peneliti menayangkan masalah yang akan diidentifikasi oleh peserta didik. Dalam hal ini peneliti menggunakan media aplikasi prezi. Dengan tujuan untuk menimbulkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Peneliti membantu peserta didik dalam menyiapkan karya yang sebelumnya telah disampaikan.
5. Peneliti akan melakukan refleksi, dimana peneliti akan membacakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung. Disini peneliti akan menggunakan media aplikasi prezi dalam penyampaian kesimpulan.

Adapun hasil yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu, meningkatnya pemahaman siswa dalam pembelajaran khususnya siswa kelas X IPS 2 SMA PASUNDAN 7 Bandung. Dimana apablia pemahaman siswa meningkat maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti yang telah dijelaskan dalam kategori hubungan dan dmensi proses kognitif menurut Wowo Sunarjo Kuswana (2012, hlm. 117) ada 7 kategori memahami/pemahaman yaitu, peserta didik dapat mengartikan yaitu peserta didik dapan menguraikan materi dengan kata-kata sendiri, yang kedua peserta didik dapat memberikan contoh, yang ketiga peserta didik dapat mengklarifikasi materi pembelajaran, yang keempat peserta didik dapat menyimpulkan materi pembelajaran, yang kelima peserta didik dapat menduga atau mengambil kesimpulan dalam materi pembelajaran, yang keenam peserta didik dapat membandingkan materi ajar dengan situasi saat ini, dan yang terakhir peserta didik dapat menjelaskan kembali seluruh materi yang telah dipelajari.

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

Bagan 2.2

Paradigma Sederhana

Misal:

X = model PBL melalui media aplikasi Prezi
Y = Pembamaham pembelajaran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

a. Guru memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam menerapkan model-model pembelajaran.

b. Guru memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

c. Saran dan prasarana yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran problem based learning dengan media aplikasi prezi dianggap memadai

2. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning dengan media aplikasi prezi terhadap pemahaman belajar siswa.