

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Aplikasi *Prezi*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Ward dalam Ngalimun (2016, hlm. 118) Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. PBL adalah suatu model yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Menurut Ibrahim dan Nur dalam Priansa (2015, hlm. 186) pembelajaran pemecahan masalah merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengajarkan proses-proses berpikir tingkat tinggi, membantu peserta didik memproses informasi yang telah dimilikinya, dan membangun peserta didik membangun sendiri pengetahuannya tentang dunia sosial dan fisik di sekelilingnya. Menurut Sudjimat dalam Priansa (2015, hlm. 186) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada hakekatnya adalah berpikir (*learning to think*) atau belajar menalar (*learning to reason*), yaitu beripikir atau bernalar mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya untuk memecahkan berbagai masalah baru yang belum pernah dijumpai sebelumnya.

Menurut pernyataan para ahli di atas maka, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu cara dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan permasalahan yang ada di sekitar lingkungan

dengan cara memecahkan masalah, memberi solusi atas masalah yang ada.

b. Pengertian Media Pembelajaran Aplikasi *Prezi*

Menurut Rusyfan (2016, hlm. 2) Aplikasi *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 penggunaan *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media. Menurut Majid (2017, <http://guraru.org/guru-berbagi/prezi-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-teknologi-masa-kini/>) *Prezi* merupakan perangkat lunak presentasi yang berbeda dengan media presentasi pada umumnya. *Prezi* memiliki keunikan, karena tema yang ada di dalam aplikasi ini sangat beragam sehingga belajar tidak monoton.

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari definisi diatas yaitu *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat menampilkan atau mempresentasikan materi dengan berbagai tampilan yang berbeda sehingga tidak akan membuat peserta didik bosan dengan tampilan yg ditayangkan.

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

Pembelajaran Berbasis Masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Menurut Arends dalam Ngalimun (2016, hlm. 19) bahwa pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa secara autentik, memungkinkan siswa untuk mendapatkan rasa percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya sendiri, untuk berfikir dan menjadi pelajar yang mandiri.

Jadi, dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* tugas guru adalah menyajikan tugas

yang akan diberikan kepada peserta didik dalam bentuk permasalahan bukan untuk menyajikan tugas tugas pelajaran.

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

Ngalimun (2016, hlm. 118) mengatakan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki 6 karakteristik yaitu.

- 1) belajar dimulai dengan suatu masalah.
- 2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa atau mahasiswa.
- 3) Mengorganisasikan pelajaran di seputar masalah, bukan diseperti disiplin ilmu.
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam bentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
- 5) Menggunakan kelompok kecil.
- 6) Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Menurut Agriyanti (2016, repository.unpas.ac.id/9718/4/BAB%20II.docx) karakteristik pembelajaran berbasis masalah 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 siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.

- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM.
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) PBM melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki unsur yang paling penting, yaitu permasalahan, kelompok belajar, dan pusat pembelajaran ada pada siswa.

e. Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Arends dalam Ngalimun (2016, hlm. 124) menyatakan bahwa ada 5 fase (tahap) yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan-tahapan praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

Tabel 2. 1

Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Fase	Aktivitas Guru menurut Arends dalam Ngalimun (2015, hlm. 124)	Aktivitas Peserta Didik
Fase 1:	Menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang diperlukan,	Memahami tujuan pembelajaran, termotivasi aktif

Mengorientasikan peserta didik pada masalah	memotivasi peserta didik terlibat aktif pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.	pada aktifitas pemecahan masalah yang dipilih
Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik 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 penyelidikan individu maupun kelompok	Mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, dan mencari untuk penjelasan dan pemecahan masalah	mengumpulkan informasi yang 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	menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model, dan berbagi tugas dengan temannya
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu mahasiswa 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

Setiap fase yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berpusat kepada siswa walaupun masih dipantau oleh

guru dan siswa juga memiliki banyak waktu untuk memecahkan masalah yang diberikan.

f. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Tahapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat beragam antara pakar yang satu dengan pakar yang lain.

Menurut Polya dalam Priansa (2015, hlm. 190) memberi empat langkah pokok dalam melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu.

- 1) Memahami masalahnya.
- 2) Menyusun rencana penyelesaian.
- 3) Melaksanakan rencana penyelesaian tersebut.
- 4) Memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan.

Menurut John Dewey dalam Priansa (2015, hlm. 191) menyatakan bahwa tahapan pembelajaran seperti disajikan pada tabel.

Tabel 2. 2

Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

No	Tahapan	Penjelasan
1	Merumuskan masalah	Mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas dan mudah untuk dipahami.
2	Menelaah masalah	Menggunakan pengetahuan untuk mendalami dan memperinci masalah dari berbagai sudut pandang
3	Merumuskan hipotesis	Berimajinasi dan menghayati ruang lingkup, sebab-akibat, serta berbagai alternatif penyelesaiannya.
4	Mengumpulkan dan mengelompokan data.	Kecakapan mencari dan menyusun data menyajikan data dalam bentuk diagram, gambar, serta tabel untuk mempermudah pemahaman.

5	Pembuktian hipotesis	Kecakapan menelaah dan membahas data, kecakapan menghubungkan dan menghitung keterampilan dalam mengambil keputusan dan simpulan.
6	Menentukan pilihan penyelesaian	Kecakapan membuat alternatif penyelesaian kecakapan dengan memperhitungkan akibat yang terjadi pada setiap pilihan.

Adapun penerapan yang akan peneliti lakukan yaitu.

- 1) Guru akan memaparkan tujuan dan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, disini peneliti akan menggunakan media aplikasi prezi dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Guru 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) Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu peserta didik dalam menyiapkan karya yang sebelumnya telah disampaikan.
- 5) Guru akan melakukan refleksi, dimana peneliti akan membacakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung. Disini peneliti akan menggunakan media aplikasi prezi dalam penyampaian kesimpulan.

g. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Aplikasi *Prezi*

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui media pembelajaran aplikasi *Prezi* diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami apa yang mereka pelajari.

2. Pemahaman Materi Pembelajaran

a. Pengertian Pemahaman Pembelajaran

Menurut Bloom dalam Arikunto (2013, hlm. 131) "...termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif 2 setelah pengetahuan. Pengertian pemahaman siswa dapat diurai dari kata "faham" yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. pemahaman (*comprehension*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep". Kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan. menurut Sudijono dalam Elkan (2013, <http://www.referensimakalah.com/2013/05/pengertian-pemahaman-dalam-pembelajaran.html>) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari.

b. Fungsi Pemahaman Pembelajaran

Menurut Sudjana (2010, hlm. 3) ada tiga fungsi penilaian belajar yaitu.

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional. Dengan fungsi ini maka penilai harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

c. Ciri-ciri Pemahaman Pembelajaran

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

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu.

- 1) Menerjemahkan, menterjemahkan di sini bukan saja pengalihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.
- 2) Menginterpretasikan/ Menafsirkan Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.
- 3) 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.

d. Indikator Pemahaman Pembelajaran

Seperti yang sudah tertera di ciri-ciri pemahaman, bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Akan tetapi dengan pengetahuan seseorang belum tentu bisa mengetahui lebih dalam hingga sampai kepada memahami. Karena memahami tingkatannya lebih tinggi daripada hanya sekedar mengingat, pada intinya seseorang tahu akan sesuatu belum berarti seseorang tersebut memahaminya.

Tabel 2. 3

Kategori Hubungan dan dimensi proses kognitif

No	Kategori proses kognitif	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 Penerapan Model Pembelajaran PBL melalui Aplikasi Prezi

Menurut Polya dalam Priansa (2015, hlm. 190) memberi empat langkah pokok dalam melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu.

- 1) Memahami masalahnya.
- 2) Menyusun rencana penyelesaian.
- 3) Melaksanakan rencana penyelesaian tersebut.
- 4) Memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan.

menurut John Dewey dalam Priansa (2015, hlm. 191) menyatakan bahwa tahapan pembelajaran seperti disajikan pada tabel.

Tabel 2. 4

Tahapan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

No	Tahapan	Penjelasan
1	Merumuskan masalah	Mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas dan mudah untuk dipahami.
2	Menelaah masalah	Menggunakan pengetahuan untuk mendalami dan memperinci masalah dari berbagai sudut pandang
3	Merumuskan hipotesis	Berimajinasi dan menghayati ruang lingkup, sebab-akibat, serta berbagai alternatif penyelesaiannya.
4	Mengumpulkan dan mengelompokan data.	Kecakapan mencari dan menyusun data menyajikan data dalam bentuk diagram, gambar, serta tabel untuk mempermudah pemahaman.
5	Pembuktian hipotesis	Kecakapan menelaah dan membahas data, kecakapan menghubungkan-hubungkan dan menghitung keterampilan dalam mengambil keputusan dan simpulan.

6	Menentukan pilihan penyelesaian	Kecakapan membuat alternatif penyelesaian kecakapan dengan memperhitungkan akibat yang terjadi pada setiap pilihan.
---	---------------------------------	---

Langkah-langkah yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam memberikan pemahaman pembelajaran kepada peserta didik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui media pembelajaran aplikasi *Prezi* dapat dilakukan dengan membimbing peserta didik agar dapat merumuskan suatu masalah yang telah diberikan sampai dapat memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 5
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Tempat	Pendekatan Dan Analisis	Hasil Pendekatan Dan Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Yunin Nurun Nafiah	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa	Universitas Negeri Yogyakarta	Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan metode observasi dengan instrument <i>checklist</i> dan tes unjuk kerja. Data yang di peroleh dianalisis secara deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan sebagai Berikut. 1. penerapan model PBL dalam pembelajaran materi perbaikan dan setting ulang PC dapat meningkatkan	1. Menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i>	1. Populasi data sample berbeda 2. Subjek dan objek penelitian berbeda 3. Metode penelitian berbeda 4. Instrument penelitian berbeda 5. Variabel y yang diteliti berbeda

					<p>keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 24,2%</p> <p>2. Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL yaitu siswa dengan kategori keterampilan berpikir kritis sangat tinggi sebanyak 20 siswa (69%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (24,2%), kategori rendah sebanyak 2</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>siswa (6,9%) dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 0 siswa (0%),</p> <p>3. penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan (d) Hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%).</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

2	Chamelia Putri	Penggunaan Media Mindmap Dengan Aplikasi <i>Prezi</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa	Universitas Jember	Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model berbentuk spiral oleh Hopkins. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara, dan dokumen.	Berdasarkan hasil observasi pada saat perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan media Mind Map dengan aplikasi <i>Prezi</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIID MTs Al-Badri.	1. Menggunakan media aplikasi <i>prezi</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model yang berbeda 2. Populasi data sample berbeda 3. Subjek dan objek penelitian berbeda 4. Metode penelitian berbeda 5. Instrument penelitian berbeda 6. Variabel y yang diteliti berbeda
3	Yani Nurhaeni	Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Konsep Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	Universitas Pendidikan Indonesia	Data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrumen prestasi dan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada kompetensi	1. Meneliti mengenai pemahaman pembelajaran siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan model pembelajaran berbeda 2. Populasi data sample berbeda

		pada Siswa Kelas IX SMPN 43 Bandung		memaparkan data apa adanya yang terjadi di kelas pada saat proses pembelajaran. Tahap penelitian meliputi tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi tindakan, dan tahap refleksi.	meningkatkan pemahaman pelajaran fisika konsep listrik berhasil meningkatkan.		<ol style="list-style-type: none"> 3. Subjek dan objek penelitian berbeda 4. Metode penelitian berbeda 5. Instrument penelitian berbeda
4	Arief Wahyu Wirawan	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan hasil belajar Administrasi Kepegawaian kelas XI AP 2 SMK 3 Surakarta	Universitas Sebelas Maret Surakarta	Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara, tes evaluasi, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa, guru mata pelajaran administrasi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi Prezi dapat <ol style="list-style-type: none"> 1. meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>prezi</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. penggunaan model pembelajaran berbeda 2. Penggunaan model pembelajaran berbeda 3. Populasi data sample berbeda 4. Subjek dan objek penelitian berbeda

				kepegawaian, peneliti, teman sejawat dan dokumen.	<p>menerima materi</p> <p>2. meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi</p> <p>3. meningkatkan sikap positif</p>		<p>5. Metode penelitian berbeda</p> <p>6. Instrument penelitian berbeda</p>
--	--	--	--	---	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas dapat dilihat perbedaan dari model pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, objek penelitian yang berbeda, sub tema yang berbeda, dan teknik pengumpulan datanya pun berbeda, adapun persamaan dari penelitian terdahulu di atas dengan yang akan diteliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, media pembelajaran aplikasi *Prezi*, pemahaman pembelajaran, dan survey.

C. Kerangka Pemikiran dan Paradigma

Kondisi awal peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di kelas menyebabkan peserta didik tidak aktif. Tidak aktifnya peserta didik di kelas di karenakan pembelajaran masih mengandalkan ceramah, sehingga tercapai tujuan atau pemahaman dalam pembelajaran kecil karena peserta didik tidak termotivasi dengan metode ceramah.

Untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran, pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran harus merumuskan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tindakan yang di lakukan untuk membuat peserta didik aktif, dan pemahaman pembelajaran meningkat adalah dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Prezi*. Dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi

Prezi, guru mengharapkan keaktifan dan minat peserta didik di dalam kelas sehingga pemahaman pembelajaran dapat terwujud.

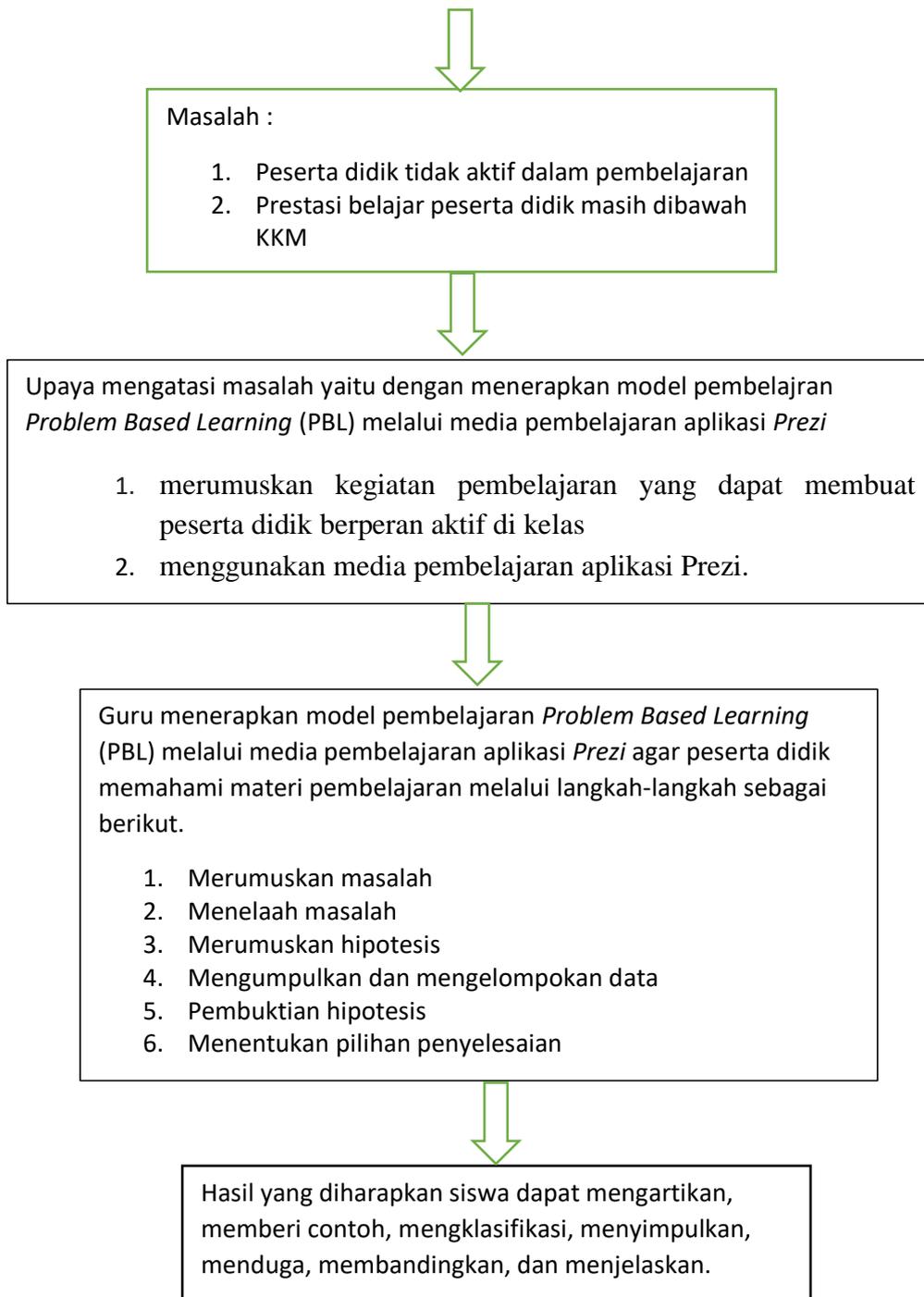
Setelah dalam pembelajaran digunakan media pembelajaran aplikasi *Prezi*, kondisi akhir adalah siswa aktif, memperhatikan dan memahami materi pembelajaran. Kerangka berfikir dalam penelitian dapat dilihat pada bagan berikut.

Bagan 2. 1

Kerangka Pemikiran

Gejala Masalah :

1. Pembelajaran belum bervariasi
2. Penguasaan guru akan model pembelajaran
3. Penguasaan guru akan media pembelajaran



Menurut Sugiyono (2017, hlm. 42) paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab dalam penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan paradigma sederhana yang di dalamnya terdapat satu

variabel independen dan satu variabel dependen. Artinya terdapat satu variabel stimulus dan satu variabel output. Maka dapat digambarkan sebagai berikut.

Bagan 2. 2
Paradigma Sederhana



Misal:

X = model PBL melalui media aplikasi Prezi

Y = Pemahaman pembelajaran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Riduwan (2012, hlm. 29) menyebutkan bahwa asumsi merupakan teori atau prinsip yang kebenarannya tidak diragukan lagi oleh peneliti saat itu, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yang di hadapi.

Berdasarkan pengertian asumsi tersebut, maka untuk mempermudah penelitian, penyusun menentukan asumsi sebagai berikut.

- a. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
- b. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT.
- c. Sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui media pembelajaran aplikasi *Prezi* dianggap memadai.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan , belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.

Jadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media aplikasi Prezi yang diterapkan terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran subtema Koperasi di kelas X IPS 2 SMA Negeri 9 Bandung.