

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Belajar pada dasarnya adalah proses interaksi antara anak-anak, anak-anak dengan sumber belajar dan anak-anak dengan pendidik. Kegiatan belajar ini penting bagi anak ketika mereka dilakukan di lingkungan yang nyaman dan menyampaikan perasaan aman kepada anak-anak (Majid, 2014, hlm. 15).

Adapun pendapat lain, menurut Sagala (2010, hlm. 61) menyatakan bahwa pembelajaran harus mengajar siswa untuk menerapkan prinsip-prinsip pendidikan, yang merupakan penentu dalam pencapaian pendidikan. Sedangkan menurut Rusman (2016, hlm. 1) menyatakan Belajar adalah sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan. Komponen-komponen ini meliputi: tujuan, bahan, metode dan penilaian.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan dalam perilaku individu secara keseluruhan, serta kombinasi dari beberapa elemen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan belajar, yang relevan untuk anak-anak ketika mereka terlibat dalam belajar lingkungan yang nyaman dan aman.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Gino dalam Putra (2013, hlm. 26) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Motivasi belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi adalah kekuatan pendorong dalam diri seseorang yang melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2) Bahan Belajar

Bahan belajar merupakan materi pembelajaran atau konten pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran harus didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai oleh siswa dan memperhatikan karakteristik mereka sehingga mereka dapat menarik bagi mereka.

Materi pendidikan berisi semua informasi dalam bentuk fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain literatur, penting untuk mencoba membuat konten kurikulum kreatif atau menantang untuk mendorong siswa menemukan atau menyelesaikan masalah pembelajaran.

3) Alat Bantu/Media Pembelajaran

Alat belajar atau sarana belajar adalah alat yang melaluinya siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alat belajar adalah semua alat yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Guru harus melakukan segala upaya untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan atau disajikan dapat diterima oleh siswa. Ketika pengajaran dilakukan dengan bantuan alat-alat yang menarik, siswa merasa senang dan belajar bisa menjadi baik.

4) Suasana Belajar

Suasana belajar memengaruhi tujuan belajar. Suasana belajar akan bekerja dengan baik jika ada komunikasi timbal balik dan kesenangan belajar antara guru dan siswa. Selain itu, hasil belajar dapat dicapai dengan baik ketika hasil belajar sesuai dan konten pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa.

5) Kondisi Siswa yang Belajar

Setiap siswa memiliki karakteristik yang unik dan berbeda, tetapi kesamaan, tahap perkembangan dan potensi yang harus

diperbarui melalui pembelajaran. Dalam kondisi ini, siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Untuk alasan ini, kegiatan pendidikan tidak menekankan peran dominan guru, tetapi peran dan partisipasi siswa dalam peran mediator, wanita dan pemimpin yang memotivasi.

c. Tujuan Pembelajaran

Menurut Cooper dalam Rusmono (2014, hlm. 23) terdapat tujuan pembelajaran yaitu: 1) berorientasi pada peserta didik 2) menggambarkan perilaku sebagai hasil belajar 3) jelas dan komprehensif 4) dapat diamati. Sementara itu, menurut G. E. Olson dalam Hamalik (2001, hlm. 64) tujuan pembelajaran adalah untuk mempersiapkan siswa untuk kehidupan di komunitas mereka.

Berdasarkan hal di atas, dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk membawa perubahan dalam perilaku atau keterampilan siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan bahwa mereka dapat mempersiapkan diri untuk melakukan kontak dengan masyarakat.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Hamiyah & Mohammad, (2014, hlm. 57) Model pembelajaran adalah jalur atau teknik presentasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Joyce dan Weil Sagala (2010, hlm. 176) Model pembelajaran adalah deskripsi lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan pembelajaran, peralatan pembelajaran, buku teks, buku kerja, program seperti multimedia dan alat bantu pembelajaran menggunakan program komputer.

Jadi, model pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran dari awal hingga akhir yang secara khusus disajikan oleh para pendidik yang mencakup penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Marc Belt dalam Hamiyah & Mohammad (2014, hlm. 58) ciri-ciri dari beberapa model pembelajaran, antara lain:

- 1) Berdasarkan teori pembelajaran tertentu, misalnya model pembelajaran inkuiri yang dikembangkan oleh Richard Suchman dan dirancang untuk mengembangkan kesimpulan berdasarkan prosedur penelitian ilmiah.
- 2) Bisa dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran.
- 3) Memiliki perangkat bagian model yang terdiri dari:
 - a) Urutan langkah pembelajaran, yaitu tahap-tahap yang harus dilakukan oleh guru bila akan menggunakan model pembelajara tertentu.
 - b) Prinsip reaksi, yaitu pola perilaku guru dalam memberikan reaksi terhadap perilaku siswa dalam belajar.
 - c) Sistem sosial, yaitu pola hubungan guru dengan siswa pada saat mempelajarimetari pelajaran.
 - d) Sistem pendukung, yaitu penunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya media dan alat peraga.
- 4) Mempengaruhi penerapan model pembelajaran, baik dalam hal dampak langsung pada hasil belajar dan dampak tidak langsung pada hasil belajar.

Adapun ciri- ciri model pembelajaran menurut Nurdyansyah & Fahyuyni (2016, hlm. 25) Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu. Model berpikir induktif, misalnya, dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 2) Dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya, model komprehensif dirancang untuk meningkatkan kreativitas komposisi kelas.

- 3) Ada bagian dari model: (1) urutan fase pembelajaran (sintaksis), (2) prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian ini adalah pedoman praktis untuk guru yang menerapkan model pembelajaran.
 - 4) Mempengaruhi hasil model pembelajaran yang diterapkan. Dampak-dampak ini termasuk (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil pembelajaran yang terukur, dan (2) dampak yang menyertainya, yaitu hasil pembelajaran jangka panjang.
 - 5) Bersiap untuk mengajar (desain pendidikan) sesuai dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih.
- c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran secara afektif adalah faktor yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dipimpin instruktur. Dengan cara ini, pendidik dapat memilih jenis model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Komalasari (2010, hlm. 58) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).
- 2) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).
- 3) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).
- 4) Model Pembelajaran Pelayanan (*Service Learning*).
- 5) Model Pembelajaran Berbasis Kerja.
- 6) Model Pembelajaran Konsep (*Concept Learning*).
- 7) Model Pembelajaran Nilai (*Value Learning*)

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang cocok, tepat dan efisien untuk diterapkan merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana yang di harapkan.

3. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Definisi model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Savery dalam Suherti & Rohimah (2016, hlm. 62), Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model dimana memungkinkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui penelitian, menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka, dan menemukan solusi untuk masalah tertentu.

Delisle dalam Abidin (2014, hlm. 259) menyatakan Model PBL adalah model dalam pembelajaran yang memungkinkan pendidik meningkatkan keterampilan berpikir mereka untuk memecahkan suatu masalah. PBL menawarkan peserta didik kesempatan dalam memainkan peran aktif di dalam kelas. Ketika mengikuti fase kegiatan, permasalahan yang berhubungan pada kegiatan sehari-hari, temukan cara sekira dibutuhkan untuk menemukan data yang diinginkan dan dibutuhkan, pikirkan tentang konteks, selesaikan masalah, dan temukan solusi untuk masalah ini menyediakan.

Adapun menurut Kurniasih & Sani (2014, hlm. 75) *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menyajikan sebuah masalah nyata, sehingga mampu merangsang kemampuan berfikir anak didik agar ingin belajar. pada kelompok yang menggunakan *Problem Based Learning*, mereka saling tergabung pada sebuah tim untuk mendiskusikan permasalahan.

Menurut para ahli di atas, model PBL memberikan berbagai pemahaman dan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk belajar secara positif, mengintegrasikan pengalaman belajar di sekolah, Modelnya. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi akar penyebab dan kondisi yang diperlukan untuk berpartisipasi langsung dalam proses penyelesaian masalah dan menyajikan solusi yang tepat, mempelajari makna dan konsep pemahaman, dan belajar secara mandiri.

b. Karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Rusman (2014, hlm. 232) ada beberapa karakteristik yang di munculkan dari model *Problem Based Learning* (PBL) adalah, 1) Permasalahan poin penting pada permulaan pembelajaran, 2) Permasalahanyang ditimbulkan dari permasalahan yang nyata, 3) Permasalahan yang ada membutuhkan sudut pandang yang berbeda, 4) Permasalahan merangsang pengalaman peserta didik. 5) Belajar memfokuskan dari permasalahan yang utama, 6) memanfaatkan berbagai sumber informasi. 7) peroses belajar dengan kelompok serta berkomunikasi scara baik. 8) membangun kemampuan memecahkan masalah sama utamanya dengan memahami materi untuk menemukan solusi dari suatu masalah. 9) termasuk pada proses belajar. 10) menyertakan pengalaman siswa pada penilaian proses belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Sebagaimana yang diungkapkan Sanjaya, (2014, hlm. 218) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1)Strategi berbasis masalah merupakan keterampilan yang memadai. 2)Memuaskan kemampuan siswa dan menemukan pengetahuan baru untuk siswa mereka. 3)Meningkatkan motivasi siswa. 4)Membantu siswa mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah nyata.5) Membantu siswa mengembangkan pengetahuan baru dan bertanggung jawab atas pembelajaran yang mereka lakukan. PBL juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penilaian sendiri terhadap hasil dan proses pembelajaran.6)Kembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan beradaptasi dengan pengetahuan baru. 7) Beri siswa kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki di dunia nyata. 8)Mengembangkan motivasi untuk siswa yang ingin melanjutkan belajar, bahkan ketika pendidikan formal berakhir. 9)Memudahkan siswa untuk menguasai konsep yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah nyata.

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

Menurut Kosasih (2018, hlm. 91) menyatakan bahwa ada 5 langkah-langkah *problem based learning*, yaitu:

- 1) Mengamati mengorientasikan siswa terhadap masalah.
- 2) Menanya, memunculkan permasalahan.
- 3) Menalar, mengumpulkan berbagai data.
- 4) Mengasosiasi, merumuskan jawaban dari permasalahan
- 5) Mengomunikasikan, mempresentasikan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Abidin (2014, hlm. 165) adalah sebagai berikut:

1) Persiapan pembelajaran

Pada kegiatan ini berkenaan dengan apa yang dilakukan pendidik sebelum dimulainya pembelajaran. Pendidik mendesain dan mempersiapkan berbagai bahan dan alat ajar, serta mengkondisikan anak didik agar memudahkan pelaksanaan pada tahapan pembelajaran.

2) Fase 1: menemukan masalah

Pada fase ini, siswa mengamati masalah yang telah disediakan guru. Setelah mengamati, siswa menulis sejumlah temuan-temuan berupa hal yang dianggap suatu masalah serta memilih permasalahan yang terpenting. Peran guru di fase ini lebih mengarah mendorong siswa untuk mencari dan menemukan permasalahan.

3) Fase 2: membangun struktur kerja

Dalam fase kedua, siswa secara sendiri-sendiri menyusun langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan. Cara yang digunakan untuk menyusun langkah-langkah tersebut diawali pada kegiatan menyebutkan mengenai tentang masalah yang diketahui. Tahap akhir fase kedua diakhiri dengan merumuskan permasalahan dengan perencanaan dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ditemukan.

4) Fase 3: menetapkan masalah

Pada fase ketiga, peserta didik mengidentifikasi permasalahan utama dikaitkan dengan dengan kehidupan nyata. Masalahnya kemudian dirangkai dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan dalam deskripsi suatu permasalahan. Peran pendidik di fase ini lebih kearah memotivasi anak didik menemukan permasalahan.

4. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media merupakan suku kata yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar pesan pada bahasa latin. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Educational Association / NEA*) mengatakan media merupakan suatu wujud dari komunikasi secara tertulis atau audiovisual. Media semestinya dapat diubah, didengarkan, dan dapat terbaca. Bisa diartikan media merupakan alat pengantar pesan dengan tujuan memberi ransangan pada pikiran, hati, fokus dan pusat perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung (Sadiman dkk., 2014, hlm. 7).

Arsyad (2011, hlm. 2) memberikan pendapat mengenai media merupakan salah satu unsur penting dari kegiatan pembelajaran. Dengan fungsi sebagai alat menyalurkan pesan pada materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun Hamalik dalam buku Arsyad (2011, hlm. 19) mengatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan hasrat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa”. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media belajar menurut Gagne dalam Sadiman dkk. (2014, hlm. 23) dibagi menjadi tujuh kelompok yaitu, benda atau alat demonstrasi, berkomunikasi dengan berbicara, media yang dicetak, gambar dua dimensi, lukisan bergerak, film yang mengeluarkan suara, dan mesin untuk belajar.

Adapun jenis media pembelajaran menurut Sudjana (2010, hlm. 3) menyatakan terdapat empat jenis media yaitu:

- 1) Media berbantuan manusia (bermain peran, kegiatan berkelompok, perjalanan).
- 2) Media dengan dicetak (buku bacaan, lembaran bacaan).
- 3) visual (gambar dua dimensi, slide power point).
- 4) Audiovisual (video, film, televisi).

c. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Menurut Drs. Sudirman N. dalam Hamiyah & Mohammad (2014, hlm. 264) menyebutkan prinsip yang digunakan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1) Menentukan Tujuan

Dalam memilih media untuk digunakan dalam pembelajaran haruslah tepat dengan tujuan pada perencanaan pembelajaran.

2) Karakteristik Media Pembelajaran

Masing-masing media memiliki karakter tersendiri, dengan melihat fungsinya, indikator pencapaian, cara membuatnya dan teknik dalam penggunaannya.

3) Alternatif Pilihan

Pendidik dapat memilih berbagai macam media yang bisa digunakan. Untuk memilih berbagai macam media, pendidik bisa membandingkan dari media yang akan dipilih atau digunakan, dengan melihat kelebihan dan kekurangan media tersebut. Tidak lupa memilih satu media sebagai cadangan dalam pembelajaran.

Sedangkan, prinsip-prinsip menurut Dr. Nana Sudjana dalam Hamiyah & Mohammad (2014, hlm. 264) adalah:

- 1) Memilih media yang lebih efektif secara tepat.
- 2) Memperkirakan dan mengambil subjek secara tepat.
- 3) Menyediakan media dalam sajian yang sesuai.
- 4) Menggunakan media pada kondisi dan situasi yang seharusnya.

5. Media Video

a. Pengertian Media Video

Menurut Anderson (1987, hlm. 105) media video adalah media yang efektif dalam pengetahuan yang berkaitan atau yang berhubungan dengan gerak, dikarenakan media ini mampu memberikan tayang dalam gerak lampat dan gerakan cepat. dengan tujuan memperlihatkan serta mengajarkan suatu materi secara bertahap yang saling berkoordinasi. Menurut Daryanto (2013, hlm. 88) video merupakan alat yang bisa menggabungkan antara sinyal audio dengan gambar yang bergerak secara berkesinambungan

Sedangkan Arysad (2011, hlm. 49) mengatakan pendapatnya mengenai video yaitu “video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup”.

Berdasarkan definisi di atas dapat di ambil sebuah simpulan, bahwa video merupakan bagian dari audiovisual yang mampu menayangkan suatu objek yang bisa bergerak dan mengeluarkan bunyi suara bersamaan. Video mampu menyajikan, memaparkan, menjelaskan mengenai suatu informasi atau konsep, serta media video bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan bisa menarik perhatian serta minat siswa untuk menemukan hal baru dan mempelajari materi pengetahuan yang terdapat pada tayangan media video. Hal tersebut diharapkan mampu memberikan suatu pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Media video merupakan suatu media yang dikembangkan berdasarkan kemajuan teknologi yang tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan. Adapun kelebihan media video menurut Daryanto (2013, hlm. 88) video memungkinkan seseorang untuk melihat suatu tayangan, dikarenakan video memiliki bentuk format yang bermacam-macam sehingga bisa diputar dengan mudah.

Media jenis video juga mempunyai beberapa kelemahan. Adapun menurut Daryanto (2013, hlm. 89) yaitu, 1) Tidak bisa menampilkan gambar berukuran kecil dengan sempurna, 2) video tidak bisa menayangkan berdasarkan ukuran asli, 3) tayangan yang dihasilkan cenderung pada dua dimensi, 4) ketidakjelasan gambar dapat menyebabkan salah tafsir. 5) jika terdapat ketidakjelasan latar tayangan akan susah untuk ditebak, 6) media video membutuhkan suatu alat untuk bisa memutar tayangan, 7) dalam pembuatannya video diperlukan dana yang cukup.

c. Tujuan Penggunaan Media Video

Adapun pendapat Anderson (1987, hlm. 104) bahwa terdapat tujuan dari penggunaan video yaitu:

1) Tujuan Kognitif

- a) Mengembangkan pengetahuan berupa rangsangan terhadap tayangan gambar yang bergerak. Serta memberikan sensasi belajar dalam mendapatkan pengalaman baru pada kemampuan berfikir.
- b) Memperlihatkan gambar bergerak secara berurutan.
- c) Mengajarkan contoh-contoh interaksi sosial.

2) Tujuan Afektif

Dengan perencanaan dan memaksimalkan isi tayangan pada media video akan mudah mempengaruhi sikap dan tingkah laku penonton. Serta mampu mengubah suasana hati dan emosi dengan memperlihatkan tayangan dalam berbagai suasana isi video sesuai dengan yang diinginkan.

- 3) Tujuan Psikomotorik
 - a) Memudahkan memberi pengajaran yang berkaitan dengan gerakan, dengan kelebihannya yang bisa memperlambat dan mempercepat tayangan.
 - b) Video memberikan pengalaman langsung serta memberikan *feedback* visual yang baik sehingga mampu dipraktikkan langsung oleh peserta didik.

6. Hasil Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar tidak semena-mena hanya mendapat ilmu pengetahuan baru. Belajar merupakan suatu proses perubahan yang dialami individu dengan ditandai pada perubahan perilaku yang terjadi dikarenakan sebuah interasi terhap lingkungannya. (Sanjaya, 2014, hlm.112). Adapun pendapat lain menurut Oemar Hamalik dalam Hamiyah & Mohammad (2014, hlm. 2) menyatakan belajar merupakan perubahan tingkah laku dari berlatih hingga menjadi sebuah penhgalaman.

Berdasarkan beberapa definisi belajar diatas dapat di ambil sebuah pernyataan bahwa belajar adalah proses yang dialami individu dengan adanya perubahan didalam diri. Dikarenakan interaksi dan akan melekat pada diri seseorang sebagai wujud dari latihan atau pengalaman.

b. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dengan memahami makna dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Slameto (2010, hlm. 2) mengatakan “Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”.

Adapun pernyataan lain menurut Wahidmurni, dkk. (2010, hlm. 18) menjelaskan bahwa “seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek”.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, diambil sebuah kesimpulan mengenai hasil belajar merupakan kemampuan pada peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar bisa dalam bentuk berupa pengetahuan berdasarkan tujuan yang dicapai dan materi yang telah diajarkan.

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Terdapat beberapa jenis-jenis belajar, salah satunya menurut Benyamin Bloom dalam Sudjana (2010, hlm 23) bahwa hasil belajar dapat dibagi tiga bagian, yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah ini berkaitan terhadap hasil belajar dilihat dari kemampuan intelek, dan dibagi menjadi enam aspek, yaitu:

a) Pengetahuan (*knowledge*)

Jenis hasil ini merupakan syarat untuk jenis hasil belajar berikutnya. Hal tersebut untuk semua aspek spesialisasi. Contohnya, menyimpan hasil rumus dalam memahami penggunaan rumus.

b) Pemahaman

Pada pemahaman bisa diukur atau diamati dengan melihat kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu.

c) Aplikasi

Aplikasi merupakan penggunaan ringkasan umum dalam situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi dapat diambil dari berbagai bentuk pendapat, teori-teori, dll. Proses memasukan abstraksi kedalam hal baru disebut aplikasi.

d) Analisis

Analisis merupakan kemampuan yang merupakan gabungan dari pengetahuan, pemahaman dan aplikasi

e) Sintesis

Menyatukan elemen pada bentuk yang lengkap dikatakan sebagai sintesis. Berpikir secara sintesis adalah berfikir dengan pikiran yang berbeda yang menghubungkan sesuatu dengan integritas.

f) Evaluasi

Evaluasi merupakan pembuatan penilaian mengenai nilai-nilai yang terlihat dari tujuan, ide, cara kerja dan metode solusi, dll.

2) Ranah Afektif

Ranah ini berkaitan dengan tingkah laku. Hasil afektif tercermin pada perilaku misalnya, perhatian pada pengajaran, santun, semangat untuk belajar, peduli, dll.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil psikomotorik adalah hasil belajar dengan bentuk keterampilan dan kemampuan untuk bertindak secara individu.

Adapun jenis hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian hanya mencakup ranah kognitif saja, dikarenakan ranah ini merupakan ranah yang cukup mudah dalam mengukurnya.

d. Penilaian Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar yaitu dengan menggunakan tes. Menurut Sudjana (2010, hlm. 35) ada dua jenis tes, yakni tes uraian atau essay dan tes objektif.

1) Tes uraian

Tes uraian adalah tes deskripsi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan menjelaskan, menjelaskan, mendiskusikan, dan membandingkan kata dan bahasa mereka sendiri. Jenis deskripsi tes dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu deskripsi gratis, deskripsi terbatas, dan deskripsi terstruktur.

2) Tes objektif

Soal-soal berbentuk objektif ini diketahui memiliki bentuk lain yaitu pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat, menjodohkan. Tes obyektif diterapkan karena banyaknya bahan pelajaran serta sangat mudah untuk digunakan.

Untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar dilihat dari hasil belajar yang dicapai, menurut Hamiyah & Mohammad, (2014, hlm. 273) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dibagi menjadi beberapa tingkatan, antara lain: (1) Istimewa/maksimal. Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai para siswa. (2) Baik sekali/optimal. Apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pembelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa. (3) Baik/minimal. Apabila bahan pembelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa. (4) Kurang. Apabila bahan pembelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Indikator keberhasilan belajar sendiri bisa dilihat dari, yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajari telah mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan-tujuan instruksional khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok Hamiyah & Mohammad, (2014, hlm. 271).

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Belajar tentunya memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses pelaksanaannya baik mempengaruhi secara positif maupun kearah negatif. Menurut Slameto (2010, hlm. 54) ada beberapa yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran yakni faktor “*intern*” dan faktor “*ekstern*”. adapun faktor *intern* adalah faktor yang bermula atau berasal dari dalam diri individu. Terdapat tiga faktor- faktor *intern* yang mempengaruhi proses belajar peserta didik, yaitu dapat dilihat pada halaman berikutnya.

1) Faktor jasmaniah

Faktor ini terletak pada kondisi jasmani atau fisik tubuh seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, misalnya faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor psikologis

Faktor ini terlihat pada kondisi mental seseorang, secara keadaan psikis seseorang mempengaruhi proses pembelajaran, misalnya, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan dilihat dari kondisi fisik dan mental atau jasmani dan rohani. Kelelahan dalam jasmani dicontohkan jika seseorang dalam beraktivitas terlihat lemah lunglai. Sedangkan kelelahan mental tandanya bisa dilihat dari tidak adanya dorongan motivasi dalam diri.

Faktor *ekstern* merupakan faktor yang berasal dari luar atau lingkungan seseorang. Menurut Slameto (2010, hlm. 60) faktor *ekstern* dikelompokkan menjadi 3 faktor, adapun tiga faktor tersebut yaitu:

1) Faktor keluarga

Cara didik keluarga, keadaan ekonomi, serta hubungan antar anggota keluarga akan berpengaruh terhadap kondisi belajar seseorang.

2) Faktor sekolah

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru antar guru, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, kompetisi dan waktu sekolah, dll.

3) Faktor masyarakat

Faktor komunitas yang mempengaruhi pembelajaran dalam bentuk aktivitas siswa di komunitas, media massa, sosialisasi teman dan bentuk kehidupan masyarakat.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suryabrata (2010, hlm 233) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal, atau faktor yang berasal dari dalam, diklasifikasikan sebagai faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa, diklasifikasikan sebagai faktor non-sosial dan faktor sosial. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: tonus fisik secara umum dan keadaan beberapa fungsi fisiologis. Suryabrata (2010, hlm. 236) menyatakan bahwa berfungsinya indera adalah kondisi untuk belajar dengan semestinya. Dalam proses belajar, mata dan telinga merupakan indera yang terpenting. Peserta didik bisa melihat hal baru melalui mata dan dengan telinga mereka dapat mendengar berbagai informasi yang dapat menjadi sumber pembelajaran.

2) Faktor psikologi

Faktor psikologis seseorang memotivasi seseorang untuk lebih semangat dalam belajar. Frandsen dalam Suryabrata (2010, hlm. 236) mengatakan bahwa apa yang mendorong seseorang untuk belajar adalah 1) sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki seluruh dunia; 2) sifat kreatif yang ada dalam diri manusia dan keinginan untuk selalu bergerak maju; 3) keinginan untuk mendapatkan simpati orang tua, guru, dan teman; 4) keinginan untuk memperbaiki kegagalan di masa lalu dengan bisnis baru, baik dengan koperasi maupun dengan persaingan; 5) ada keinginan untuk keamanan saat menguasai pelajaran; 6) Hadiah atau hukuman sebagai tujuan pembelajaran.

3) Faktor nonsosial

Beberapa faktor nonsosial yang dapat mempengaruhi proses belajar menurut Suryabrata (2010, hlm. 233) itu adalah keadaan

udara, suhu udara, waktu, waktu (pagi atau siang atau malam), dari tempat (bagunannya), dari alat yang digunakan untuk belajar (seperti alat tulis, buku, aksesoris , dll. seperti yang biasa kita sebut alat belajar), Keadaan yang dijelaskan di atas akan mempengaruhi suasana belajar siswa sedemikian rupa sehingga perhatian pada bahan ajar dapat terganggu, dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4) Faktor sosial

Suryabrata (2010, hlm. 234) mengatakan apa yang dimaksud dengan aspek sosial di sini adalah faktor manusia (interaksi manusia), kedua manusia itu ada (sekarang) dan dapat disimpulkan tentang kehadiran mereka, sehingga mereka tidak segera hadir.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian reverensi-reverensi penelitian yang telah ada tentunya sangat diperlukan. Penelitian terdahulu menggunakan metode yang sama, akan membantu dalam penyusunan penelitian dan menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Penelitian Diding Ruchaedi dan Ilham Baehaki pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Heuristik Pemecahan Masalah dan Sikap Matematis Siswa Sekolah Dasar”.

Berdasarkan Penelitian tersebut, hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan PBL memiliki berpengaruh positif terhadap sikap matematis siswa, serta sikap siswa terhadap pelajaran matematika sangat berpengaruh bagi keberhasilan pembelajaran matematika.

2. Penelitian Reynaldo Akbarjaya Jatmika pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya”.

Berdasarkan Penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video dengan tema “Peristiwa Alam Dilingkungan Sekitar” memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mengenai materi peristiwa alam akibat pengaruh aktivitas manusia siswa kelas V SDN Tanjung Sari Surabaya, hal ini diketahui melalui uji hipotesis dengan menggunakan SPSS yaitu hasil hitung SPSS yaitu $t_{hitung} = -4,284$ dengan $df = 38$ dengan t_{tabel} taraf 5% yaitu 2.024 dan nilai signifikansi 2 tailed ialah 0,000. Dapat diketahui bahwa nilai dari t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan melihat nilai t_{tabel} dengan taraf 5% yaitu 2,024 dengan $N=20$, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima $-4,282 < 2,024$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima.

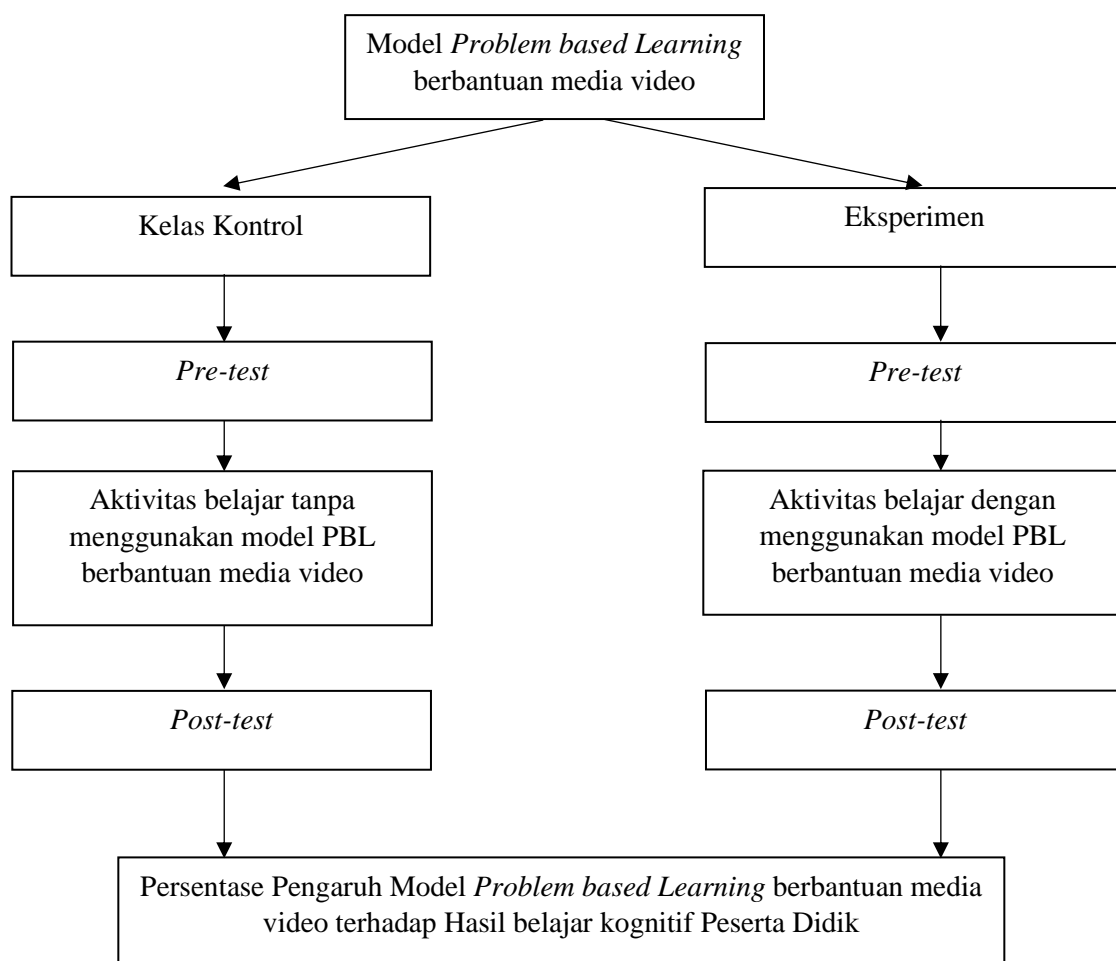
3. Penelitian Evinna Cinda Hendriana pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar”

Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil yang menyatakan ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan di Kelas IV Sekolah Dasar.

C. Kerangka Pemikiran

Uma Sekaran dalam Sugiyono (2014, hlm. 60) Mengemukakan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Model *Problem Based Learning* (PBL) menyediakan pengalaman yang mendorong siswa belajar aktif dan belajar di kehidupan nyata secara alamiah dengan menempatkan situasi bermasalah sebagai pusat pembelajaran. Dengan dibantu oleh media video sebagai media pembelajaran dalam proses belajar yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menemukan mengidentifikasi masalah. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memiliki asumsi bahwa ada pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD. Karena model PBL merupakan salah satu bentuk pembelajaran secara *Student Centered* yang berorientasi pada pemecahan masalah pada kehidupan nyata dan dengan adanya penggunaan media video dapat menyederhanakan objek kajian suatu materi pelajaran tersebut sehingga materi akan lebih mudah disampaikan dan dapat dimengerti oleh peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah jawaban yang bersifat sementara berkenaan dengan rumusan masalah pada penelitian, hipotesis menjawab sementara pertanyaan yang ada pada rumusan masalah Sugiyono (2014, hlm. 64). Dengan melihat landasan teori dan kerangka berpikir penelitian, maka hipotesis pada penelitian kuasi eksperimen ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD

Ha: Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD

Adapun Hipotesis statistik menurut Sugiyono (2014, hlm. 69) dirumuskan sebagai berikut:

$H_o : \mu_1 \geq \mu_2$
$H_a : \mu_1 < \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata nilai hasil belajar siswa tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video

μ_2 : Rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video