

BAB II KAJIAN TEORI

A. Model *Problem Based learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar mendekati masalah autentik sehingga peserta didik dapat menciptakan pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan dan kemampuan meneliti yang lebih tinggi, menjadikan peserta didik mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri. Pembelajaran *problem based learning*, penggunaannya pada tingkat pemikiran yang lebih tinggi, dalam situasi masalah, termasuk pembelajaran. Model *problem based learning* melibatkan pengajuan pertanyaan atau masalah, fokus pada hubungan penyelidikan otentik, kolaborasi, dan pembuatan tugas dan demonstrasi. Menurut Nugraheni et al., (2018, hlm. 117) model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran pada masalah nyata sehingga peserta didik dapat menggabungkan pengetahuan mereka sendiri, meningkatkan keterampilan yang lebih tinggi, menjadi lebih mandiri dan menjadi lebih percaya diri. Dalam pembelajaran model *problem based learning*, fokus pembelajaran tidak hanya pada perolehan prosedur saja. Itu sebabnya penilaian tidak cukup hanya untuk ujian. Penilaian menurut model *problem based learning* adalah evaluasi terhadap pekerjaan yang diselesaikan sebagai hasil pekerjaan peserta didik dan pembahasan bersama mengenai hasil pekerjaan tersebut. Penilaian proses dapat digunakan untuk mengevaluasi pekerjaan peserta didik. Tujuan dari penilaian proses adalah memberikan kesempatan kepada guru untuk melihat bagaimana peserta didik berencana memecahkan masalah, bagaimana peserta didik menunjukkan pengetahuan dan keterampilannya.

Problem based learning merupakan metode pengajaran yang menekankan pada pembelajaran saintifik dimana peserta didik harus aktif dalam memperoleh konsep sambil menyelesaikan tugas Menurut Noly shofiya (2020, hlm. 39). Dengan menggunakan permasalahan yang disajikan oleh guru, peserta didik

mengembangkan kemampuan penalaran ilmiahnya dalam suatu eksperimen yang mencakup kemampuan merumuskan masalah, menghasilkan hipotesis, mendefinisikan variabel, merancang eksperimen, menganalisis data, dan menarik kesimpulan dari data. Pembelajaran model *problem based learning* merupakan kurikulum yang merancang pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengawali peserta didik dengan menghadirkan peserta didik dalam suatu masalah untuk dipecahkan. Melalui proses pemecahan masalah, peserta didik memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta keterampilan belajar mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai model pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa dengan bantuan model *problem based learning* ini peserta didik dapat menggunakan dan mencari beberapa solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Dimana dalam model *problem based learning* ini mengajarkan peserta didik untuk lebih mandiri dalam segala hal dan peserta didik mengetahui segala permasalahan yang di hadapinya, baik itu permasalahan lingkungan maupun sekolah. Dengan model pembelajaran *problem based learning* mengajarkan peserta didik untuk lebih mandiri dalam menyikapi permasalahan yang ada dan membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan.

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih menekankan pada masalah di kehidupan nyata agar pembelajaran agar dapat bermakna bagi peserta didik dan guru berperan dalam menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan. Karakteristik model pembelajaran merupakan suatu penekanan yang perlu peserta didik ketahui agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan. *Problem Based Learning* memiliki karakteristik tersendiri dalam hal konsepnya maupun penerapannya di dalam kelas. Karakteristik *problem based learning* memiliki aktivitas mengorientasikan siswa kepada masalah atau pertanyaan yang autentik. Multi disiplin menuntut kerjasama dalam penyelidikan dan menghasilkan karya. Masalah menjadi titik tolak pembelajaran untuk memahami konsep, prinsip dan mengembangkan keterampilan memecahkan

masalah secara ilmiah. Menurut (Alfiah & Dwikoranto, 2022, hlm. 11) karakteristik utama model *problem based learning* adalah memberikan permasalahan yang kontekstual dan nyata untuk dipecahkan dimana peserta didik harus melalui beberapa proses pendekatan ilmiah untuk mendukung peserta didik dalam konstruksi pemahaman konsep mereka.

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik yang ada. Sejalan dengan pendapat Haryanti (2017, hlm. 59) menyatakan karakteristik model *problem based learning* sebagai berikut :

- a. Mengajukan masalah atau pertanyaan secara signifikan bermakna untuk peserta didik karena sesuai dengan situasi nyata, membantu memahami jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi.
- b. Berfokus pada keterkaitan hubungan antara berbagai disiplin ilmu.
- c. Penyelidikan nyata dimana peserta didik melakukan penelitian, mendefinisikan masalah, menganalisis masalah dan mengembangkan hipotesis.
- d. Menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu sebagai penekanan yang perlu peserta didik ketahui agar peserta didik belajar sesuai kebutuhannya. Adapun menurut teori yang dikembangkan oleh Barrow, Min Liu (dalam, Diah Nur Asriati, 2020, hlm. 23) menjelaskan karakteristik model *problem based learning* yaitu:

- a. Proses pembelajaran dalam model *problem based learning* lebih menekankan pada peserta didik sebagai individu yang belajar, oleh karena itu, model *problem based learning* didukung oleh teori konstruktivisme yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri.
- b. Masalah yang diberikan kepada peserta didik harus benar-benar nyata sehingga peserta didik dapat memahami dan menerapkan masalah tersebut dalam kehidupan profesional mereka.
- c. Dalam proses pemecahan masalah peserta didik mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui sumber, baik dari buku atau informasi yang lainnya.

- d. *Problem based learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil agar terjadi interaksi ilmiah dan pertukaran pikiran dalam upaya membangun pengetahuan secara kolaboratif, kelompok yang dibuat menginginkan pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.
- e. Pada pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* guru hanya sebagai fasilitator, namun walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan peserta didik dalam aktivitas dan mendorong peserta didik agar mencapai target yang hendak dicapai.

Karakteristik model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang dijadikan suatu masalah berkaitan pada dunia nyata, disiplin dengan ilmu bertanggung jawab dalam proses belajar dalam kelas kecil dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang sudah terjadi menjadi sebuah karya. Seperti penjelasan Ngalimun (2014, hlm. 89-90) sebagai berikut :

- a. Pada awal pembelajaran akan dijadikan suatu masalah.
- b. Permasalahan akan diangkat sesuai dengan permasalahan yang berkaitan pada dunia nyata peserta didik itu tersebut.
- c. Mengorganisir setiap pembelajaran yang ada berkaitan dengan masalah terhadap disiplin dengan ilmu.
- d. Peserta didik diberikan pertanggung jawaban yang besar terhadap proses belajarnya yaitu dalam membentuk serta menjalankan proses belajar.
- e. Bisa penggunaan dengan kelas kecil.
- f. Peserta didik harus dituntut agar bisa mendemonstrasikan terhadap apa yang sudah terjadi dengan membuat suatu karya.

Berdasarkan karakteristik yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya karakteristik pada model *problem based learning* terdapat disetiap pembelajaran akan diawali pada permasalahan supaya peserta didik bisa berpikir secara kritis dan juga dapat memecahkan masalah dengan sendirinya, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, mencari materi secara mandiri, mengevaluasi dan dapat membuat karya untuk dipresentasikan supaya peserta didik bisa lebih percaya diri dengan hal ini dan dapat menyelesaikan setiap permasalahannya. Karakteristik model *problem based learning* akan membantu guru dalam melakukan suatu pembelajaran dengan mudah. Dengan adanya karakteristik

akan membuat peserta didik lebih kreatif, aktif dan berani tampil di depan kelas.

3. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Pada dasarnya peserta didik mempunyai peranan aktif dalam suatu pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran *problem based learning* peserta didik di tuntut untuk lebih kreatif dan baik dalam memecakan suatu masalah yang akan dihadapinya. Pada model *problem based learning* ini terdapat langkah-langkah yang harus peserta didik dan guru ketahui. Menurut Khasanah et al., (2021, hlm. 28) menyebutkan bahwa langkah-langkah model *problem based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Orientasi peserta didik kepada masalah, dimana guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlibat pada pemecahan masalah yang dipilihnya.
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, dimana guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, dimana guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dimana guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dimana guru membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah-langkah model *problem based learning* sesuatu yang mengacu pada masalah setiap peserta didik dimana guru membahas tujuan pembelajaran, membantu peserta didik dalam merencanakan sebuah karya dan membuat analisis setiap permasalahan yang ada. Seperti menurut Ridwan Putri (dalam, Sanjaya, 2021, hlm. 3) langkah-langkah model *problem based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai

kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam mengatasi kegiatan masalah.

- b. Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas dalam pembelajaran terkait dengan permasalahan.
- c. Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
- d. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan dan membantu peserta didik untuk berbagi tugas dengan temannya.
- e. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang sudah mereka gunakan.

Langkah-langkah model *problem based learning* ini mengacu pada kesadaran permasalahan pada peserta didik dan peserta didik dapat menentukan kesenjangan permasalahan yang terjadi. Adapun menurut (Wicaksono & Iswan, 2019, hlm. 118) menjelaskan langkah-langkah model *problem based learning* yaitu sebagai berikut :

- a. Menyadari masalah, pada tahap ini guru membimbing peserta didik pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai peserta didik pada tahap ini adalah peserta didik dapat menentukan kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.
- b. Merumuskan masalah, rumusan masalah sangat penting, sebab selanjutnya akan berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data apa yang harus dikumpulkan untuk menyelesaikannya.
- c. Merumuskan hipotesis, kemampuan peserta didik yang diharapkan pada tahap ini adalah peserta didik dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan. Melalui analisis sebab akibat inilah pada akhirnya peserta didik diharapkan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.
- d. Mengumpulkan data sebagai proses berpikir empiris, keberadaan data dalam proses berpikir ilmiah merupakan hal yang sangat penting. Sebab,

menentukan cara penyelesaian masalah sesuai dengan hipotesis yang diajukan harus sesuai dengan data yang ada.

- e. Menguji hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan akhirnya peserta didik dapat menentukan hipotesis mana yang diterima dan ditolak. Kemampuan peserta didik yang diharapkan muncul pada tahap ini adalah kecakapan menelaah data sekaligus membahasnya untuk melihat hubungannya dengan masalah yang dikaji.
- f. Menentukan pilihan penyelesaian kemampuan yang diharapkan dari tahap akhir ini adalah kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang akan terjadi sehubungan dengan alternatif yang dipilihnya, termasuk memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

Berdasarkan pemaparan yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya langkah-langkah model *problem based learning* ini dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dimana dengan model *problem based learning* ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sendiri, peserta didik diharuskan membuat suatu karya yang akan dipresentasikan hasilnya, peserta didik jadi lebih aktif dan juga mandiri dalam menyelesaikan masalah atau memecahkan masalah disaat permasalahan yang ada pada kehidupan nyata.

4. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* ini juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan yang lainnya. Adapun pendapat menurut (Wulandari & Surjono, 2013, hlm 182) menyebutkan bahwa kelebihan model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Penyelesaian permasalahan di model *problem based learning* cukup bagus untuk menguasai materi.
- b. Penyelesaian permasalahan berlangsung selama proses pembelajaran itu menantang kemampuan peserta didik serta meberikan kepuasan kepada peserta didik.
- c. *Problem based learning* dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar pada peserta didik.

- d. Membantu peserta didik dalam proses transfer untuk menguasai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya serta membantu peserta didik agar mempertanggungjawabkan pembelajarannya sendiri.
- f. Membantu peserta didik dalam menguasai hakikat belajar sebagai metode berpikir, tidak hanya paham dalam pembelajaran yang guru berikan dalam buku.
- g. *Problem based learning* menghasilkan suasana belajar mengajar yang mengasyikan serta disukai peserta didik.
- h. Memungkinkan untuk diterapkan dalam kehidupan nyata.

Kelebihan model *problem based learning* membiasakan peserta didik dalam menghadapi permasalahan sehingga peserta didik akan tertantang dalam menyelesaikan permasalahan yang nyata. Adapun menurut (Utami et al., 2023, hlm. 61) kelebihan model *problem based learning* sebagai berikut :

- a. Membiasakan peserta didik untuk menghadapi permasalahan, sehingga peserta didik akan tertantang dalam menyelesaikan permasalahan, baik permasalahan dalam belajar maupun permasalahan dalam kehidupan nyata.
- b. Terciptanya hubungan yang harmonis serta akrab antara guru dan peserta didik.
- c. Membiasakan peserta didik melakukan kegiatan eksperimen untuk menyelesaikan permasalahan tertentu, sehingga peserta didik memiliki pengalaman bermakna selama proses pembelajaran.
- d. Menanamkan jiwa solidaritas dan kolaboratif yang tinggi dengan melalui bekerja sama dengan teman sekelompok dan diskusi dengan teman satu kelas.

Kelebihan model *problem based learning* seperti penjelasan menurut (Ernawati, 2017, hlm. 18) menambahkan kelebihan *problem based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan pada guru
- b. Model pembelajaran *problem based learning* ini dapat mengembangkan

proses dari diri peserta didik, mengajarkan peserta didik membuat rencana dalam menghadapi realita dan mengekspresikan emosi.

- c. Pengembangan kerja sama, pemecahan masalah dan keterampilan mengomunikasikan peserta didik yang dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar dan bekerjasama dalam tim.
- d. Mempersatukan praktek dan teori peserta didik untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan yang lama dan mengembangkan keterampilan dalam menilai lingkungan yang disiplin.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* ini sangat baik digunakan untuk meningkatkan peserta didik dalam berpikir kreatif dan membantu peserta didik untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam presentasi di depan teman sekelasnya serta membuat peserta didik terbiasa dengan permasalahan yang ada pada dirinya dalam dunia nyata.

5. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran memiliki suatu kekurangan disini terdapat kekurangan model pembelajaran *problem based learning*. Menurut (Nuraini & Kristin, 2017, hlm. 372)kelemahan model *problem based learning* sebagai berikut:

- a. Peserta didik merasa ragu untuk mencoba karena tidak mempunyai keyakinan serta atensi bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk diselesaikan
- b. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan model *problem based learning* demi mencapai dalam kesuksesan model tersebut.
- c. Peserta didik tidak ingin mempelajari apa yang ingin mereka upayakan untuk menyelesaikan masalah yang lagi dipelajari.

Kekurangan model *problem based learning* mengacu pada peserta didik yang tidak mempunyai minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan. Menurut Sanjaya (dalam, Wulandari et al., 2013, hlm. 2) kekurangan model *problem based learning* sebagai berikut :

- a. Peserta didik tidak mempunyai minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa ragu untuk mencoba.

- b. Keberhasilan model pembelajaran *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa peserta didik berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka peserta didik tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Kekurangan model *problem based learning* dimana pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di dunia nyata yang kurang sehingga proses pada model *problem based learning* menjadi terhambat. Adapun menurut Mudlofir & Rusydiyah (2015, hlm. 76) kekurangan model *problem based learning* sebagai berikut :

- a. Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang model ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- c. Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau dunia nyata terkadang kurang, sehingga proses pada model *problem based learning* terhambat oleh faktor ini.

Kekurangan model *problem based learning* seperti penjelasan. Menurut Novialiswati (2018, hlm. 169) terdapat kekurangan dalam model *problem based learning* sebagai berikut:

- a. Dimana peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencobanya.
- b. Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan pendapat mengenai kekurangan model *problem based learning* diatas dapat disimpulkan bahwa dengan model *problem based learning* ini sangat memerlukan waktu dan dana yang banyak sekali, tidak semua mata pelajaran

digunakan dalam model pembelajaran ini, kekurangan pada model ini juga banyak peserta didik yang kurang memahami materi sehingga peserta didik sulit dalam memecahkan masalah yang ada.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajarnya yang proses pemberian nilai pada hasil yang dicapai untuk peserta didik dengan kriteria tertentu dalam suatu pembelajaran dianggap berhasil ketika pelajaran dipetik untuk mencapai tujuan yang diharapkan, khususnya untuk mencapai nilai terbaik setelah menyelesaikan pembelajaran. Menurut Hamalik (2010, hlm. 30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil pembelajaran merupakan hasil interaksi antar proses belajar dan mengajar, proses mengajar guru dapat diakhiri dengan evaluasi dan penilaian hasil belajar dari peserta didik pada akhir puncak pembelajaran setelah kegiatan pembelajaran belajar peserta didik akan mengalami perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar kognitif merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mengandalkan pertumbuhan dari pada persepsi, introspeksi, atau ingatan peserta didik. Hasil belajar afektif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu. Hasil belajar psikomotorik merupakan hasil belajar peserta didik yang pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan.

Hasil belajar merupakan suatu hal penting dalam pembelajaran. Menurut Ariyanto (2018, hlm. 135) hasil belajar adalah ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang di akibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen atau dari pengalaman masa lalu dalam pembelajaran yang direncanakan, belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh semua orang di dalamnya selama pelatihan untuk menghasilkan perubahan perilaku perilaku yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

belajar merupakan kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pelaksanaan jenis dan tingkatannya dalam pendidikan. Belajar tidak hanya itu saja dalam mengumpulkan informasi, tetapi proses mental sedang berlangsung dalam diri manusia, belajar itu penting dalam proses berinteraksi dengan semua situasi di sekitar kita berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku informasi lebih lanjut dari perorangan, pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai rangkaian kegiatan untuk pengembangan pribadi yang utuh.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya mengalami proses penyampaian informasi dari seseorang yang bisa mereka katakan sudah dewasa atau kurang berpengalaman. dengan itu hasil pembelajaran kita dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik untuk memahami subjek tersebut, atas dasar itu pendidik dapat mengetahui strategi mengajar yang lebih baik. Menurut Nuriman (2017, hlm. 5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang digerakkan pada peserta didik setelah model pembelajaran diterapkan dan dikomunikasikan dalam bentuk, nilai skor dan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran hasil belajar dapat dijadikan petunjuk untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik (Pangastuti et al., 2019, hlm. 35). Hasil belajar juga dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang akan datang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sebagai capaian tujuan pembelajaran setelah mengikut kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar terdiri dari tiga aspek, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru dan peserta didik sama-sama memiliki hasil belajar. Hasil belajar guru dapat dilihat dari refleksi dan evaluasi sedangkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui serangkaian tes yang diberikan kepada peserta didik.

2. Faktor-Faktor Hasil belajar

Sejak awal perkembangan ilmu pengetahuan tentang perilaku manusia, banyak diskusi telah diadakan tentang cara yang paling efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Para pakar pendidikan dan psikologi berusaha untuk menemukan apa yang mempengaruhi hasil belajar. Setelah mengetahuinya faktor-faktor apa yang

dapat mempengaruhi hasil belajar, baik pelaksana maupun peserta didik dapat melakukan intervensi yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017, hlm. 164) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

- a. Faktor internal adalah faktor yang terjadi dalam diri peserta didik, faktor internal merupakan sesuatu yang menimbulkan minat pada diri peserta didik yang berasal dari dalam dirinya. Faktor internal tersebut antara lain fokus, rasa ingin tahu, motivasi, dan kebutuhan. Faktor internal yang berasal dalam diri manusia sebagai berikut :
 - 1) Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang bermanfaat bagi orang lain. Objek yang menarik kecenderungan yang tepat untuk memahami dan mengingat suatu tindakan. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, karena jika materi pembelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik.
 - 2) Bakat merupakan kemampuan tertentu yang dimiliki seseorang sebagai kemampuan bawaan. Dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai hasil kinerja yang baik.
 - 3) Motivasi belajar merupakan faktor yang penting karena merupakan kondisi yang memotivasi siswa untuk belajar. Dalam motivasi, guru berusaha dengan segala keterampilannya untuk mengarahkan perhatian peserta didik pada objek tertentu.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor dari luar diri siswa yang ikut mempengaruhi belajar siswa, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat. Faktor eksternal merupakan faktor di luar diri individu, hal ini sejalan dengan pandangan Surya (2013, hlm. 96) faktor eksternal meliputi sosial, lingkungan keluarga, sekolah, teman, masyarakat, budaya, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan teknologi. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar :

1) Keadaan keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat, tempat seseorang dilahirkan dan tumbuh. Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan terpenting.

2) Kondisi sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan pertama yang sangat penting ditinjau dari keberhasilan akademik peserta didik, sekolah yang baik dapat mendorong pembelajaran yang lebih aktif.

3) Lingkungan

Lingkungan masyarakat juga menjadi faktor yang kecil pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Sebab lingkungan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan pribadi anak, karena dalam kehidupan sehari-hari anak lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan dimana anak itu berada.

3. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya hasil belajar merupakan ideal segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Pengalaman dan proses pembelajaran tersebut harus mencerminkan suatu perubahan, seorang guru perlu mengetahui indikator-indikator terhadap hasil belajar peserta didik. Diketahui serangkaian indikator yang sangat luas terkait dengan jenis ketercapaian yang akan diukur merupakan kunci untuk mengumpulkan pengukuran dan data tentang hasil belajar peserta didik. Menurut Muttoufin (dalam, Nurhadi, 2019, hlm.

3) indikator hasil belajar terdapat tiga ranah, sebagai berikut :

- a. Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas pada otak ialah termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari enam jenjang proses berpikir, yaitu : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comperenhension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintetis (*syntetis*), dan penilaian (*evaluation*).
- b. Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap seorang yang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang tersebut telah memiliki

penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan terlihat pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti : disiplin, motivasi belajar, perhatiannya terhadap pelajaran, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar serta hubungan sosial.

- c. Ranah Psikomotorik adalah sebuah hasil belajar yang akan tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu : keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, audif, motorik, dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo (2017, hlm. 85) sebagai berikut :

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Pokok utama untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur, menurut Benyamin S.Bloom dalam (Sudjana. 2017, hlm. 22-23) yang menjelaskan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor :

- a. Ranah kognitif, yaitu berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan

kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu, ranah kognitif memfokuskan peserta didik dalam pembelajaran, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai peserta didik, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah proses yang mengakibatkan terdapat beberapa perubahan yang relatif menatap dalam tingkah laku seseorang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan utama yaitu mengenai ranah kognitif. Ranah kognitif melibatkan penggunaan pengetahuan yang ada untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Begitu pula hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perolehan pengetahuan yang dipahami oleh peserta didik berdasarkan materi yang telah dipelajari, yang menjadi dasar pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran.

C. Media *Flipbook*

1. Pengertian Media *Flipbook*

Flipbook adalah perangkat lunak canggih yang dibuat untuk mengonversi file Portable Document Format (PDF) ke halaman *flipbook* untuk penerbitan digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik dari pada buku yang sebenarnya. Membuat *flipbook* dengan program ini sangatlah mudah, tidak itu saja *flipbook* juga bisa menampilkan file PDF menjadi sebuah majalah digital, buku direktori bisnis, katalog digital dan yang lainnya. Menggunakan layar media aplikasi ini lebih variative, tidak hanya teks, gambar, audio dan video juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Menurut (Mulyadi et al., 2016, hlm. 297) menjelaskan bahwa media *flipbook* digunakan sebagai penunjang dan pelengkap materi dalam buku pembelajaran yang sudah ada sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran secara interaktif.

Flipbook ini didesain semenarik mungkin, dengan menggunakan kolom warna-warni yang indah agar peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Buku kertas adalah lembaran kertas sejenis album atau majalah dengan ukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga didefinisikan sebagai perangkat lunak profesional untuk mengkonversi file PDF, gambar, teks dan video ke dalam format seperti buku dan juga mempunyai beberapa keunggulan antara lain dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat dan gambar, dapat diwarnai untuk menarik perhatian siswa, mudah dibuat, mudah dibawa kemana saja, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Nuryani & Surya Abadi, 2021, hlm. 248).

Flipbook merupakan media dalam kategori media audio-visual, media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antar gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah, televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Media pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengar dan penglihatan. Jenis media audio-visual ini antara lain media film, video dan televisi. Selanjutnya menurut Abdulhak et al., (2013, hlm. 84) menjelaskan media audio-visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas terutama melalui penginderaan penglihatan, dan pendengaran) yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada peserta didik. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan dan pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* merupakan salah satu media alat bantu dalam proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk virtual berupa konversi file PDF, gambar, audio dan video ke dalam bentuk buku dengan menggunakan kolom warna-warni yang menarik agar membuat peserta didik aktif dan tidak merasa bosan saat pembelajaran dikelas berlangsung, *flipbook* dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena peserta didik mendapatkan materi secara monoton.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flipbook*

Penerapan media *flipbook* merupakan sebagai alat bantu untuk menunjang keberhasilan model pembelajaran, adapun menurut (Wahyuliani et al., 2016, hlm.

24) langkah-langkah penggunaan media *flipbook* sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat *flipbook*.
- b. Mengatur ukuran kertas yang akan dijadikan dalam membuat *flipbook*.
- c. Menentukan desain *flipbook* yang akan digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran.
- d. Memilih template yang dapat menarik minat peserta didik.
- e. Menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- f. Pemilihan ukuran tulisan dan warna dalam pembuatan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- g. Materi yang telah disusun disimpan ke dalam bentuk PDF.
- h. Masuk pada tautan google untuk mengkonversi ke PDF menjadi buku digital melalui tautan *flipbookpdf.net*.
- i. Pilih menu browser untuk masuk pada perangkat file dalam computer.
- j. Pilih materi pembelajaran yang telah disusun.
- k. Jika sudah terkonversi tuliskan deskripsi judul dan anak judul untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, misalnya materi mengenai bagaimana kita hidup dan bertumbuh.
- l. Pilih background yang dapat mempercantik dan menarik penglihatan peserta didik pada tampilan media *flipbook*,
- m. Pilih tautan dan bagikan kepada peserta didik apabila mereka ingin membukanya di rumah.

Penggunaan media *flipbook* merupakan sebagai alat bantu dalam menentukan keberhasilan. Menurut (Nuryani & Abadi, 2021) adapun langkah-langkah penggunaan media *flipbook* sebagai berikut.

- a. Menentukan *software* yang akan digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran, misalnya *power point*.
- b. Memilih *template* yang dapat menarik minat peserta didik.
- c. Menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

- d. Memilih dan menentukan gambar untuk disajikan dalam materi tersebut.
- e. Pemilihan ukuran tulisan dan warna dalam pembuatan materi juga diperhatikan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- f. Materi yang sudah disusun disimpan dalam bentuk pdf.
- g. Masuk pada tautan google untuk mengkonversi pdf menjadi buku virtual melalui tautan *flipbookpdf*. Net.
- h. Pilih menu browser untuk masuk pada perangkat file dalam komputer.
- i. Pilih materi pembelajaran yang sudah disusun.
- j. Apabila sudah terkonversi, tuliskan deskripsi judul dan anak judul untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.
- k. Pilih *background* yang dapat mempercantik tampilan *flipbook*.
- l. Pilih tautan untuk dibagikan ke peserta didik apabila mereka ingin membukanya di rumah.

Media *flipbook* memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya adalah sebagai berikut.

- a. Persiapkan materi ajar yang diperlukan dalam bentuk pdf.
- b. Buka aplikasi 3D pageflip professional 1.7.7.
- c. Pilih create new.
- d. Muncul tampilan new project.
- e. Pilih project type magazine dan klik ok.
- f. Klik browser dan cari file dalam bentuk pdf kemudian klik import now
- g. Apabila ingin menambahkan halaman judul maka pilih posisi di halaman pertama kemudian add new page pada submenu page.
- h. Bisa di edit sesuai keinginan dan menarik perhatian peserta didik.
- i. Kemudian file yang berbentuk pdf di import ke aplikasi *flipbook.net*.
- j. Apabila sudah terkonversi maka media *flipbook* susah bisa digunakan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya langkah-langkah penggunaan media *flipbook* ini dapat memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* karena dalam pembuatan media *flipbook* juga tidak sulit akan tetapi sangat mudah untuk dibuatkan dan juga membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan tidak membosankan saat proses pembelajaran dikelas.

3. Kelebihan Media *Flipbook*

Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu, dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar dan dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Menurut (Tri Andarini & M. Masykuri, 2013, hlm. 327) kelebihan media *flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Adapun kelebihan dari media *flipbook* ini ialah :

- a. Dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar.
- b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga membuat lebih menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
- c. Pembuatannya mudah, harganya murah, mudah dibawa kemana-mana dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik agar tidak merasa bosan dan jenuh ketika pada saat pembelajaran dimulai.
- d. Membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan didalam kelas.

Setiap alat bantu dalam penerapan model pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan, menurut (Aperta & Amini, 2021, hlm. 2) menjelaskan kelebihan media *flipbook* dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- a. *Flipbook* dapat menampilkan materi pembelajaran kedalam bentuk gambar, kalimat dan dilengkapi dengan tampilan warna-warni yang dapat menarik minat belajar peserta didik.
- b. Pembuatan media *flipbook* sangat mudah dan bisa dibawa kemana-mana.
- c. *Flipbook* dapat membuat materi pembelajaran secara abstrak yang tidak dapat dihadirkan dalam pembelajaran langsung.
- d. Materi yang disajikan bersifat lebih konkret karena terdapat animasi dan gambar yang mudah diingat oleh peserta didik.

Kelebihan media *flipbook* membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam

kelas. Menurut Andriani et al, (2013) kelebihan media *flipbook* sebagai berikut :

- a. Dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga membuat lebih menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
- b. Pembuatannya yang mudah, harganya yang murah dan mudah dibawa kemana-mana.
- c. Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik agar tidak bosan dan jenuh ketika pada saat pembelajaran dimulai.
- d. Membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan didalam kelas.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* sangat baik dan cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas, praktis dengan tampilan yang menarik untuk dilihat peserta didik serta meningkatkan rasa semangat peserta didik dalam pembelajaran dikelas.

4. Kekurangan Media *Flipbook*

Setiap media memiliki kekurangan dalam penerapannya, beberapa kekurangan dalam media *flipbook*. Menurut Fauzan et al., (2019, hlm. 92) adalah sebagai berikut :

- a. Video dan media yang lain dimasukkan dalam buku digital tidak dapat dipisahkan dari folder utama penyimpanan buku digital.
- b. Apabila video atau media lain yang disimpan terpisah, maka tidak dapat diputar dan apabila file buku digital digunakan pada laptop atau PC yang lain.
- c. Buku digital yang diolah dalam *software* diinput dalam format PDF atau word dengan itu apabila terdapat perubahan pada file utama maka harus membuat *project* baru.
- d. Hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya bisa digunakan 4-5 orang.
- e. Kapasitas media *flipbook* besar, sehingga berat digunakan pada laptop yang memiliki *spec* rendah.

Kekurangan media *flipbook* dalam penerapannya memiliki kekurangan. Menurut Swaji et al, (2019) kekurangan media *flipbook* sebagai berikut :

- a. Penggunaannya hanya bisa dilakukan pada gadget yang mendukung fitur *flash*.
- b. Tidak ada tool penanda untuk menandai halaman mana yang sudah dibaca.
- c. Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media.

Filpbook sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran tentunya mempunyai kekurangan dalam penerapannya. Adapun kekurangan media *flipbook* menurut (Aperta & Amini, 2021, hlm. 5) sebagai berikut :

- a. *Flipbook* membutuhkan laptop dan proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran.
- b. *Flipbook* membutuhkan jaringan internet untuk membukanya.
- c. Kapasitas *flipbook* besar, sehingga berat digunakan pada laptop yang kapasitas nya rendah.
- d. Hanya bisa digunakan perindividu ataupun kelompok kecil.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan pada media *flipbook* sangat sulit digunakan pada laptop yang memiliki *speech* yang rendah karena media *flipbook* ini memerlukan *speech* laptop yang tinggi sehingga bisa menampung media *flipbook* dan juga dalam media *flipbook* ini tidak bisa digunakan dalam kelompok yang banyak hanya bisa digunakan dalam kelompok yang kecil atau perindividu saja.

5. Implementasi Media *Flipbook* dalam Pembelajaran

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan multimedia *Flipbook*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *Flipbook* dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik Ramdania (2013, hlm. 167). Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar Nazeri (2013, hlm. 30). Media pembelajaran mempunyai dua komponen, yaitu hardware dan software serta mempunyai bentuk-bentuk baik teks, audio,

visual, gambar, dan animasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip *visuals*, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata, *visible* mudah dilihat, *interesting* menarik, *simple*, sederhana, *useful* isinya berguna/bermanfaat, *accurate* benar dan dapat dipertanggung jawabkan, *legitimate* masuk akal/sah, *structured* terstruktur/tersusun dengan baik Nurseto (2011, hlm. 26).

Implementasi penggunaan media pembelajaran tentunya berupa *flipbook* menjadikan pembelajaran lebih interaktif. interaktif kegiatan tersebut menerapkan proses komunikasi timbal balik atau hubungan dua arah antar peserta didik dengan media yaitu media *flipbook*. Guru yang menerapkan media pembelajaran dalam pendidikan dengan pelaksanaan proses belajar memudahkan dalam memahami materi yang akan dibahas di kelas sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan ketika hasil pembelajaran meningkat, tujuannya juga meningkat pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran membuat peserta didik hanya fokus pada guru yang memberikan materi Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020, hlm. 23).

Implementasi penggunaan *flipbook* juga perlu diimbangi dengan adanya langkah-langkah pembelajaran yang sesuai, yakni dengan adanya pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered learning*). Sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dengan mengimplementasikan pendekatan ilmiah (*scientific approach*), maka langkah pembelajaran dalam kelas meliputi, mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyimpulkan, menyajikan dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Permendikbud (2013, hlm. 28). Berikut merupakan langkah-langkah detailnya :

- a. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Melalui mengamati gambar pada *Fipbook*, peserta didik dapat secara langsung menceritakan kondisi sebagaimana yang di tuntut dalam capaian dan tujuan pembelajaran.
- b. Peserta didik tidak mudah menanya apabila tidak dihadapkan dengan media

yang menarik. Guru harus mampu menginspirasi peserta didik untuk mau dan mampu menanya melalui media pembelajaran berupa adanya *flipbook*. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, guru harus membimbing dan memandu peserta didik menanya dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan, guru mendorong peserta didik menjadi penyimak yang baik.

- c. Mencoba merupakan keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang alam sekitar dengan menggunakan metode ilmiah dan sikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari. Untuk memperoleh hasil belajar yang otentik, peserta didik harus melakukan percobaan. Pada *flipbook* dapat dilengkapi berupa adanya langkah-langkah melakukan percobaan sesuai dengan materi agar dapat digunakan acuan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.
- d. Aktivitas pembelajaran yang nyata untuk tahap mencoba dan mengolah adalah melalui tahapan: menentukan tema atau topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum, mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan, mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil-hasil eksperimen sebelumnya, melakukan dan mengamati percobaan, mencatat fenomena yang terjadi, menganalisis, dan menyajikan data, menarik simpulan atas hasil percobaan, dan membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil.
- e. Membentuk jejaring terdiri dari tiga langkah yaitu, menyimpulkan, menyajikan dan mengkomunikasikan. Menyimpulkan dapat dilakukan bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau bisa juga dengan dikerjakan sendiri setelah mendengarkan hasil kegiatan mengolah informasi melalui *flipbook*. Menyajikan dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis. Laporan tertulis dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu dan walaupun tugas dikerjakan secara berkelompok, sebaiknya hasil pencatatan dilakukan oleh setiap individu agar dapat dimasukkan ke dalam file portofolio peserta didik. Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu.

D. Peneliti Terdahulu

Kegunaan penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang penulis lakukan, selain itu penelitian terdahulu digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis, berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian yang relevan untuk sebagai referensi peneliti dalam melakukan penelitian yang akan peneliti lakukan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Robiyanto (2021, hlm. 45) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Hasil dari penelitian ini dari model *problem based learning* dipilih 10 hasil penelitian untuk dianalisis lebih lanjut dalam bentuk % dari 10 penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, peningkatan hasil belajar dari yang terendah 5 % sampai yang tertinggi 96 % dengan rata-rata 43,6%. Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum penelitian tindakan kelas 57,14 dan setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *problem based learning* terjadi peningkatan menjadi 79,09 dapat diartikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo & Nisa (2018, hlm. 88) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini memperoleh hasil terhadap pengaruh signifikan yang positif dengan penggunaan model *problem based learning* terhadap rasa ingin tahu dan output nilai hasil belajar peserta didik. Berdasarkan output analisis dengan independent sample test signifikan 5% output dihasilkan $0,010 < 0,05$. Hal ini menunjukkan model *problem based learning* berpengaruh positif terhadap output hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa et al., (2023, hlm. 6) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan *flipbook* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* terdapat kriteria tinggi dengan nilai rata-rata kelas

82,30 dan pada kelas kontrol terdapat pada kriteria rendah dengan nilai rata-rata 76,63. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang diberikan dengan menggunakan model *problem based learning* tergolong dengan kriteria yang tinggi dan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* terdapat pengaruh yang signifikansi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Rustinah et al., 2021, hlm. 56) yang berjudul “*Problem Based Learning Model on Student Learning Outcomes in Elementary Schools*” metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *quasi* eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* terdapat kriteria tinggi dengan nilai rata-rata 80,35 dan pada kelas kontrol terdapat pada kriteria rendah dengan nilai rata-rata 15,77. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Gusmaweti et al., 2023, hlm. 392) yang berjudul “*Problem Based Learning Model on Student Learning Outcomes in Elementary Schools*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* menunjukkan bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 82,43 dan pada kelas kontrol terdapat nilai rata-rata 73,03. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh (Herdianto et al., 2023, hlm. 451) yang berjudul “Pengaruh Hasil Belajar Dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Flipbook*”. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flipbook*, hal ini menunjukkan terdapat nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 76,47 dan kelas kontrol terdapat nilai rata-rata 58,82. Berdasarkan hasil

penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flipbook*.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) untuk memberikan hasil sementara tentang masalah yang akan diteliti guna memperjelas masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Kerangka berpikir adalah sebuah model konseptual yang kemudian dimanfaatkan sebagai teori yang berkaitan dengan beberapa faktor dalam penelitian atau yang sudah didefinisikan dengan suatu masalah penting. Adapun menurut (Sugiyono, 2013, hlm. 60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikatnya (Y). Dimana variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan variabel terikatnya (Y) yaitu hasil belajar peserta didik.

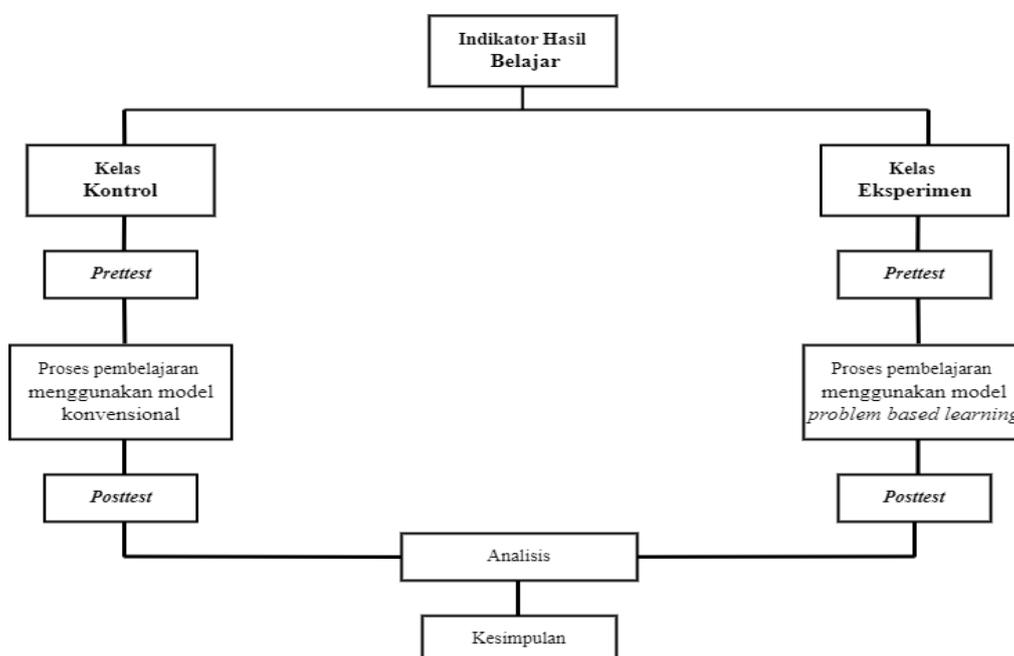
Kendala yang dihadapi pada permasalahan ini terdapat hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif menyebabkan pembelajaran yang berlangsung terkesan monoton sehingga mempengaruhi semangat belajar peserta didik yang akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga yang masih kurang maksimal dan tidak sama sekali menggunakan media pembelajaran di kelas sehingga membuat peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Maka dari itu peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* sebagai upaya untuk mengatasi persoalan tersebut. Dengan menerapkan model *problem based learning* menjadikan peserta didik untuk aktif dan berkontribusi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan masalah. Model *problem based learning* ini memberikan kontribusi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kemampuan berpikir

kritis dalam memahami materi serta menyelesaikan masalah yang ada dalam proses pembelajaran, kreativitas, kerja sama dalam kelompok saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media *flipbook* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan rasa semangat peserta didik dalam pembelajaran dikelas dan membuat peserta didik menjadi kreatif dalam pembelajaran dikelas. Dimana hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada penelitian ini.

Pada tahap awal, peneliti memberikan pembelajaran terkait materi mengapa kita perlu makan dan minum pada masing-masing kelas dengan perlakuan yang berbeda. Dimana peneliti memberikan perlakuan pada salah satu kelas (kelas eksperimen) dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* dalam proses pembelajaran. Sedangkan kelas yang lain (kelas kontrol) tanpa diberikan perlakuan atau menggunakan model konvensional. Setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran, kemudian peneliti melakukan *posttest* untuk masing-masing kelas guna mengetahui hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dari hasil belajar tersebut, selanjutnya peneliti akan mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan suatu anggapan dasar tentang realita yang harus diverifikasi secara empiris. Asumsi juga berarti landasan berpikir sebab sesuatu hal yang diasumsikan dianggap benar, salah satu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran IPAS tergantung cara peneliti mengemas pembelajaran. Sedangkan menurut Arikunto (2013, hlm. 65) Asumsi merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Sehingga asumsi peneliti bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* maka suasana di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung akan berbeda dengan suasana kelas ketika pembelajaran menggunakan model konvensional. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada serap materi para peserta didik.

Asumsi pada penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik dengan alasan bahwa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar, serta dapat mencari dan menemukan jawabannya sendiri sehingga lebih banyak berdiskusi dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang sifatnya masih praduga, karena harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya. Hipotesis ini masih berupa jawaban sementara karena yang diberikan hanya teori yang relevan dan tidak berdasarkan fakta atau data yang dikumpulkan di lapangan. Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Ha : Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.