

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pendidik harus dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Dalam merancang pembelajaran pendidik harus membuat pola atau prosedur yang dapat menghubungkan komponen-komponen dalam pembelajaran yang dapat ditempuh melalui model pembelajaran. Menurut Hendracipta (2021, hlm. 2) model pembelajaran sendiri merupakan sebuah kerangka konseptual yang akan menunjukkan langkah-langkah dalam melakukan pembelajaran secara sistematis sebagai petunjuk untuk mengorganisasikan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dan jelas. Model pembelajaran bertujuan menjadi konsep, gambaran atau acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Helmiati dalam Ahyar (2021, hlm. 5-6) menyatakan bahwa model atau *learning models* adalah suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari persiapan awal hingga akhir penutupan, yang dapat disajikan secara khas sesuai dengan pendidik atau tenaga pendidik yang membuatnya. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik dalam pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah pendidik tentukan sebelum memulai pembelajaran. Sehingga dalam memilih model pendidik harus memperhatikan sifat dan jenis materi yang akan diajarkan. Adapun, Djalal (2017, hlm. 35) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola konseptual yang dapat menggambarkan prosedur atau langkah-langkah secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran sehingga dapat menambah pengalaman belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi utama dari model pembelajaran adalah sebagai acuan bagi perancang pengajaran dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik dan efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau desain yang digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya model dalam pembelajaran, pendidik akan lebih mudah dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran, karena pembelajaran sudah tergambar secara khusus dari awal sampai akhir kegiatan dengan pendekatan, strategi, metode yang telah dipilih oleh pendidik.

a. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Rehalat (2014, hlm. 10) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat diuraikan, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas. Misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang sebuah cerita.
- 4) Memiliki bagian-bagian model pembelajaran dalam pelaksanaan, yaitu: urutan atau langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem social dan sistem pendukung lainnya.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dan dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Dapat membantu pendidik dalam membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berbeda dengan pendapat di atas, Nurdiansyah dan Eni (2016, hlm. 25) menyatakan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran meliputi:

- 1) Model pembelajaran memiliki visi dan misi serta tujuan pembelajaran atau pendidikan, misalnya seperti model pembelajaran berpikir induktif disusun dengan tujuan untuk dapat mengembangkan proses berpikir induktif.

- 2) Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk mengadakan perbaikan pada proses pembelajaran di dalam kelas, misalnya seperti model *synectic* yang disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran mengarang
- 3) Model pembelajaran memiliki beberapa bagian, meliputi:
 - a) *syntax* atau urutan langkah-langkah yang sistematis,
 - b) memiliki prinsip-prinsip reaksi,
 - c) sistem pendukung,
 - d) dan sistem sosial.
- 4) Model pembelajaran memiliki dampak tertentu dalam pembelajaran, yaitu:
 - a) dampak utama, yang berarti sebuah dampak yang langsung dirasakan terhadap proses pembelajaran yang dapat diukur,
 - b) dampak pendukung, yang berarti sebuah hasil belajar dalam jangka waktu yang panjang dan tidak dapat diukur dalam proses pembelajaran.
- 5) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam merancang (*design instructional*) persiapan proses pembelajaran berdasarkan atau mengacu pada pedoman model pembelajaran yang akan digunakan.

Sedangkan menurut Erita (2016, hlm. 7) model pembelajaran memiliki empat ciri-ciri khusus yang tidak ditemukan dalam strategi, metode, atau prosedur lainnya. Ciri-ciri khusus dari model pembelajaran meliputi:

- 1) Model pembelajaran didasarkan pada teori yang masuk akal, di mana pengembangnya mempertimbangkan teori tersebut dengan realitas yang ada dan tidak fiktif dalam proses penciptaan dan pengembangannya.
- 2) Dasar pemikiran mengenai apa yang dipelajari peserta didik dan bagaimana cara peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai).
- 3) Perilaku pengajar dalam pembelajaran diperlukan agar model tersebut dapat diimplementasikan dengan baik. Model mencakup perilaku mengajar yang dibutuhkan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.
- 4) Lingkungan belajar yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai. Model menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman, sehingga suasana belajar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam menentukan dan merancang proses pembelajaran dengan baik dan efektif. Dengan menggunakan model pembelajaran, pendidik dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu dengan adanya model pembelajaran pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijalankan sesuai dengan prosedur yang sistematis.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan model dalam pembelajaran, menurut Soesilo dkk. (2021 , hlm. 82) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran, dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran,
- 2) Model pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik,
- 3) Model pembelajaran dapat membuat peserta didik mampu menyelesaikan tugas atau praktikum dengan baik dan efektif,
- 4) Model pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan meningkatkan keterampilan soft skills mereka.

Sedangkan menurut Winaryati (2017, hlm. 15-17) manfaat model pembelajaran tidak hanya dapat dirasakan oleh pendidik tetapi juga akan dirasakan oleh peserta didik. Manfaat yang akan dirasakan oleh pendidik, yaitu:

- 1) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengubah perilaku peserta didik, misalnya dari yang pendiam menjadi aktif.
- 3) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mencari tahu cara dan sarana yang tepat untuk menciptakan lingkungan yang menarik dan menguntungkan untuk melaksanakan proses pembelajaran.
- 4) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam membuat dan mencapai interaksi dengan peserta didik sesuai dengan yang diinginkan selama mengajar.

- 5) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengembangkan kurikulum atau isi pembelajaran yang telah direncanakan.
- 6) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memilih bahan ajar yang tepat untuk mengajar kursus persiapan atau kurikulum.
- 7) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum atau isi pembelajaran.
- 8) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam membuat prosedur materi untuk menciptakan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
- 9) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam merangsang pengembangan inovasi pendidikan baru yang sesuai.
- 10) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam dalam pembentukan teori pengajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 11) Model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam membangun hubungan belajar mengajar dengan peserta didik secara empiris.

Selain manfaat yang akan dirasakan oleh pendidik, manfaat penggunaan model pembelajaran yang akan dirasakan oleh peserta didik, yaitu:

- 1) Model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan imajinasi dan penalaran peserta didik.
- 2) Model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menganalisa dengan sistematis materi pembelajaran yang pendidik sampaikan.
- 3) Model pembelajaran dapat membantu peserta didik terlibat secara aktif dalam aktivitas kelas atau proses pembelajaran.
- 4) Model pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi pengamat dan pemberi tanggapan yang baik selama proses pembelajaran.
- 5) Model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam sibuk di kelas kerja.

Abas (2019, hlm. 23) mengidentifikasi bahwa model pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Menyediakan pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan proses pembelajaran.
- 2) Berfungsi sebagai alat bagi pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sehingga pengajar dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan prosedur berdasarkan model tersebut.

- 3) Mempermudah pengajar dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 4) Membantu peserta didik memperoleh informasi, keterampilan, nilai-nilai, ide-ide, cara berpikir, dan metode belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelum pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari model pembelajaran tidak hanya dapat dirasakan oleh pendidik tetapi juga akan dirasakan oleh peserta didik. Manfaat utama model pembelajaran bagi pendidik adalah memudahkan pendidik untuk melaksanakan tugasnya serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Sedangkan manfaat utama model pembelajaran bagi peserta didik adalah dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan atau meningkatkan kemampuan dan kertampilannya selama proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Untuk membuat pembelajaran yang baik pendidik harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai, model pembelajaran sendiri merupakan salah satu kunci keberhasilan dari proses pembelajaran. Fathurrohman (2015, hlm. 2-5) menyatakan bahwa ada beberapa model pembelajaran, yang dapat dipilih dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah sebuah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksu konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.
- 2) Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan peserta didik (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran peserta didik menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif, nyaman dan menyenangkan.
- 3) Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dalam usaha memecahkan masalah selama pembelajaran tersebut maka peserta didik

harus mendapatkan pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi selama pembelajaran

- 4) Model *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan sebuah model pembelajaran yang diterapkan dengan cara mengelompokkan peserta didik secara heterogen atau berbeda, biasanya dalam pemberian tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda.

Prihatmojo dan Rohani (2020, hlm. 7) menyebutkan jenis-jenis dari model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, yaitu: 1) model pembelajaran kooperatif, 2) model pembelajaran kontekstual, 3) model pembelajaran terpadu, 4) model pembelajaran quantum, 5) dan model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Sedangkan menurut Dananjaya dalam Djalal (2017, hlm. 40-42) terdapat dua model pembelajaran utama yang dapat membuat proses pembelajaran terpusat pada peserta didik, sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama peserta didik yang berbeda latar belakangnya.
- b. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai awal dari sebuah pembelajaran. Dengan adanya permasalahan dalam pembelajaran peserta didik dapat menggunakan kemampuan berpikir kritisnya dan dapat melatih keterampilannya dalam memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa terdapat berbagai jenis model pembelajaran. Maka dari itu pendidik harus dapat memperhatikan kesesuaian model dengan materi yang akan diajarkannya, jika pendidik salah dalam memilih model pembelajaran maka dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Ketepatan memilih model pembelajaran oleh pendidik menjadi kunci penting dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model *Problem Based Learning*.

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan sebuah masalah sebagai awal dalam pembelajaran. Asriningtyas dkk. (2018, hlm. 25) menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan untuk peserta didik memecahkannya dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Permasalahan yang digunakan dalam model ini merupakan sebuah permasalahan yang ada di dunia nyata yang dapat dialami oleh seseorang. Menurut Cahyani dkk. (2021, hlm. 922) model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang disajikan pendidik melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang berhubungan dengan permasalahan tersebut, selain itu dengan model ini peserta didik akan meningkatkan atau mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah.

Adapun, menurut Ati dan Setiawan (2020, hlm. 295) model *problem based learning* adalah salah satu pendekatan yang memusatkan pembelajaran pada proses penyelesaian masalah, dalam model ini pendidik memberikan permasalahan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik, model *problem based learning* mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Fristadi dan Bharata (2015, hlm. 600) model *problem based learning* bertitik awal pada masalah (*problem*). Dalam model *problem based learning* peserta didik didorong untuk mampu menganalisis suatu permasalahan dan mempertimbangkan analisis alternative untuk penyelesaian permasalahannya. Oleh karena itu, dalam model *problem based learning* menempatkan peserta didik sebagai pemeran utama dalam pembelajaran dan keterampilan berpikir. Peserta didik dilatih untuk berpikir mandiri dan aktif sehingga dapat mengembangkan kepercayaan diri dan menghargai aktivitas yang terjadi. Model *problem based learning* dapat menciptakan suasana yang mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model *problem based learning* merupakan sebuah model yang diawali dengan permasalahan dan berpusat pada peserta didik untuk memberikan model ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, terutama dalam memecahkan masalah nyata yang dapat mereka selesaikan. Peserta didik dapat secara berkelompok atau individu mencari cara untuk menghubungkan pengetahuan sebelum dengan pengetahuan yang baru mereka pelajari untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing, menurut Abidin (2014, hlm. 161) karakteristik dari model *problem based learning*, sebagai berikut:

- 1) Dalam model *problem based learning* titik awal dalam menjalankan pembelajaran adalah sebuah permasalahan, permasalahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran ini harus bersifat kontekstual dan otentik.
- 2) Permasalahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpendapat multiperspektifnya, selain itu dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta kompetensi peserta didik.
- 3) Model *problem based learning* berorientasi pada pengembangan kemampuan belajar mandiri peserta didik, karena dengan *problem based learning* dapat bermanfaat sebagai sumber belajar.
- 4) Model *problem based learning* menekankan aktivitas pembelajaran pada aspek kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- 5) Model *problem based learning* menekankan pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan peserta didik.
- 6) Mendorong peserta didik agar memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi, seperti dapat menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.
- 7) Pada akhir pembelajaran dengan model *problem based learning* akan diadakan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran.

Selain itu menurut Barrow dan Min Liu dalam Susanto (2022, hlm. 130) menjelaskan karakteristik dari *problem based learning*, yaitu:

- 2) *Learning is student-centered*, yang berarti dalam proses pembelajaran dalam *problem based learning* lebih menitikberatkan kepada peserta didik sebagai orang belajar. Oleh karena itu, *problem based learning* didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana peserta didik di dorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- 3) *Authentic problems form the organizing focus for learning*, yang berarti dalam permasalahan yang disajikan kepada peserta didik adalah masalah yang otentik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- 4) *New information is acquired through self- directed learning*, yang berarti dalam proses pemecahan masalah mungkin saja peserta didik belum mengetahui dan memahami pengetahuan prasyaratnya sehingga peserta didik berusaha untuk mencari tahu sendiri melalui sumber yang diketahuinya, baik dari buku, internet ataupun sumber informasi lainnya.
- 5) *Learning occurs small groups*, yang berarti dalam agar terjadi interaksi dan melakukan tukar menukar pemikiran dalam membangun pengetahuan secara kolaboratif, peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *problem based learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat harus dapat menyusun pembagian tugas dan penetapan tujuan yang jelas.
- 6) *Teachers act as fasilitator*, yang berarti dalam pembelajaran dengan *problem based learning* pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu pendidik harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Handayani dan Koeswanti (2021, hlm. 1352) Model *problem based learning* (PBL) memiliki sejumlah karakteristik yang unik dan menonjol, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Masalah yang digunakan dalam model ini adalah masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik. Dengan kata lain, masalah tersebut relevan dengan pengalaman peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan terlibat dalam proses pembelajaran.

- 2) Penyelesaian masalah dalam model *problem based learning* (PBL) mendorong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan secara aktif. Alih-alih hanya menerima informasi secara pasif dari pendidik, peserta didik ditantang untuk berpikir kritis dan mencari solusi sendiri, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran.
- 3) Sumber belajar yang digunakan dalam model *problem based learning* (PBL) sangat beragam. Hal ini menuntut pendidik untuk menjadi kreatif dalam menyediakan berbagai sumber dan materi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pemecahan masalah.
- 4) Suasana belajar dalam model *problem based learning* (PBL) dirancang agar dapat menyenangkan dan membuat peserta didik nyaman. Lingkungan belajar yang positif ini tidak hanya membuat peserta didik merasa lebih betah dan antusias dalam belajar, tetapi juga mendorong interaksi yang lebih baik antar peserta didik, serta antara peserta didik dan pendidik.
- 5) Model *problem based learning* (PBL) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Dengan menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah nyata, peserta didik dilatih untuk berpikir di luar kotak dan mencari solusi yang inovatif. Hal ini sangat penting dalam membantu mereka mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di dunia nyata di masa depan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *problem based learning* adalah sebuah permasalahan yang menjadi titik awal dalam menjalankan pembelajaran, permasalahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran ini harus bersifat kontekstual dan otentik. Dengan adanya permasalahan ini peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpendapat multiperspektifnya, selain itu dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta kompetensi peserta didik.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1) Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* sama dengan metode lainnya, memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Menurut Lestarringsih dalam Evi dan Indarini (2021, hlm. 34-35) kelebihan dari model *problem based learning* meliputi:

- a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang baik untuk dapat lebih memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajarinya,
- b) Dapat menstimulus serta dapat memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan lain bagi peserta didik,
- c) Membantu peserta didik untuk mengembangkan dan mempertanggung jawabkan pembelajaran yang mereka lakukan,
- d) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan,
- e) Dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dengan mengalami secara langsung pengetahuan atau permasalahan yang mereka dapat dalam dunia nyata atau lingkungan yang ada disekitarnya.

Sedangkan menurut Hamruni dalam Susanto (2022, hlm. 134) *problem based learning* memiliki kelebihan diantaranya, sebagai berikut:

- a) model *problem based learning* merupakan model yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami isi pelajaran,
- b) dengan adanya model *problem based learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik,
- c) model *problem based learning* dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pelajaran yang mereka lakukan atau dapatkan di sekolah,
- d) melalui model *problem based learning* pendidik dapat memperhatikan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari pendidik atau dari buku saja,
- e) model *problem based learning* dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata ke dalam pembelajaran atau permasalahan yang dihadapinya,
- f) model *problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru,
- g) model *problem based learning* dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun pembelajaran pada pendidikan formal atau di sekolah telah berakhir.

Adapun, menurut Harahap dan Surya (2019, hlm. 4) kelebihan dari model *problem based learning*, meliputi: 1) dapat membuat peserta didik lebih aktif dan mengembangkan prestasinya, 2) peserta didik dapat mengaplikasikan materi yang didapatnya dengan permasalahan di kehidupan nyata, serta 3) peserta didik dapat memahami dan mendapat manfaat dari apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan utama dari model *problem based learning* adalah dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan ketereampilan berpikir kritis dengan mengalami secara langsung permasalahan yang mereka dapat, sehingga peserta didik dapat memperoleh konsep pembelajaran bukan hanya dari pendidik ataupun buku saja.

2) Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* memiliki beberapa kekurangan, menurut Sanjaya dalam Tyas (2017, hlm. 46-47) kelemahan atau kekurangan dari model *problem based learning* adalah sebagai berikut: a) Jika peserta didik tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba menyelesaikan permasalahan yang telah pendidik jelaskan; b) Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran; c) Pembelajaran model *problem based learning* membutuhkan waktu yang lama; dan d) Tidak semua materi dalam mata pelajaran matematika dapat diterapkan model ini.

Harahap dan Surya (2019, hlm. 4) menyatakan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* dalam pembelajaran memiliki beberapa kekurangan, meliputi: 1) dengan model *problem based learning* tidak semua sekolah dapat melaksanakan atau menerapkan sistem pembelajaran berbasis masalah ini karena dengan model ini dapat menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif, 2) dalam penerapan atau pelaksanaan pembelajaran dengan model *problem based learning* butuh waktu yang relatif lebih lama dari pada model yang lainnya sehingga dianggap kurang efisien dan efektif, serta 3) dengan model ini peserta didik tidak akan mendapat pengetahuan dasar secara utuh. Sedangkan menurut Darwati dan Purana (2021, hlm. 65) model *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa kelemahan, meliputi:

- 1) Jika peserta didik tidak memiliki minat atau merasa bahwa masalah yang sedang dipelajari terlalu sulit untuk dipecahkan, peserta didik akan cenderung enggan untuk mencoba menyelesaikan masalah tersebut.
- 2) Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk persiapan.
- 3) Jika peserta didik tidak memahami masalah yang dipelajari, mereka tidak akan mampu belajar atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan utama dari model *problem based learning* terletak pada waktu yang digunakan, dalam model ini pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan model lainnya, selain itu jika peserta didik kurang berminat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, mereka cenderung malas belajar dan engga mengikuti pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Model *Problem Based Learning*

Maqbullah dkk. (2018, hlm. 107) menyatakan bahwa langkah-langkah pengimplementasi model *problem based learning* pada saat kegiatan pembelajaran, dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sedangkan menurut Fathurrohman (2021, hlm. 16-17) langkah-langkah dalam menerapkan model *problem based learning* pada pembelajaran terdiri dari lima tahapan, meliputi :

- 1) Mengorganisasikan peserta didik terhadap masalah.

Pada tahap ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana untuk logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.

- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.

Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.

3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.

Pada tahap ini pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyimpan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Berbeda dengan pendapat di atas, dalam penelitiannya Darwati dan Purana (2021, hlm. 65) menyatakan bahwa tahapan dalam menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran meliputi:

a. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran secara rinci dan merinci sarana atau langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Pendidik memastikan bahwa semua peserta didik memahami apa yang diharapkan dari mereka dan bagaimana mereka akan mencapainya.

b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

Pendidik membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasi tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pendidik memberikan panduan yang jelas dan terstruktur sehingga peserta didik dapat memahami peran mereka dalam proses pemecahan masalah.

c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan eksperimen yang diperlukan untuk mendapatkan kejelasan dan pemahaman lebih lanjut yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah. Pendidik memberikan arahan dan sumber daya yang diperlukan agar peserta didik dapat mengakses informasi yang berguna.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pendidik membantu peserta didik dalam berbagi hasil karya atau tugas mereka dan merencanakan karya yang sesuai dengan solusi yang ditemukan dari proses pemecahan masalah. Pendidik mengarahkan peserta didik dalam menyusun laporan yang mencerminkan hasil pemecahan masalah mereka, memastikan bahwa laporan tersebut terorganisir dengan baik dan jelas.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pendidik memfasilitasi proses refleksi atau evaluasi yang dilakukan oleh peserta didik terhadap proses pemecahan masalah yang telah mereka jalani. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk merenungkan langkah-langkah yang telah mereka ambil, mengevaluasi efektivitas solusi yang mereka temukan, dan mempertimbangkan apa yang dapat ditingkatkan di masa depan.

Berdasarkan langkah-langkah model *problem based learning* yang telah diuraikan di atas, maka dalam menerapkan model ini harus dilakukan dengan baik dan tepat. Pada penelitian ini, langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan model *problem based learning* dengan tahapan sebagai berikut: 1) Orientasi peserta didik pada masalah yang akan dianalisis selama proses pembelajaran, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, 3) Membimbing peserta didik dalam melakukan penyelidikan, baik secara individu maupun kelompok, 4) Memberi kesempatan pada peserta didik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil temuannya, 5) Pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas, menganalisis dan mengevaluasi hasil temuan peserta didik berdasarkan hasil proses pemecahan masalah.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Selain model pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang dapat membantu atau mendukung proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan dengan baik. Menurut Kristanto (2016, hlm. 6) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan atau materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam mengikuti atau menjalankan proses pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat pendidik gunakan untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran dengan maksimal. Biasanya dalam media pembelajaran memuat berbagai informasi yang bersumber dari berbagai hal, baik dari internet, buku, film, televisi maupun sumber lain yang dapat diinformasikan kepada orang lain.

Cahyadi (2019, hlm. 7) media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebarkan, membawa, atau menyampaikan pesan (*message*) dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik. Media pembelajaran sendiri terdiri dari dua komponen, yaitu: pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan alat penampil atau perangkat keras. Sedangkan menurut Kharissidqi dan Firmansyah (2022, hlm. 110) media pembelajaran merupakan berbagai bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dimana peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, selain itu dengan adanya media dapat memudahkan peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang pendidik sampaikan. Media dapat memuat informasi dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi maupun sumber lain yang dapat diinformasikan kepada orang lain.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Kristanto (2016, hlm. 6) fungsi dari penggunaan media dalam proses pembelajaran secara umum adalah sebagai pembawa informasi dari sumber atau pendidik menuju penerima atau peserta didik. Secara rinci, fungsi dari media pembelajaran, dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Fungsi Edukatif, meliputi: media dapat memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan kepada peserta didik, media dapat mendidik peserta didik dan masyarakat untuk berfikir kritis, media dapat memberi pengalaman bermakna

kepada peserta didik, media dapat mengembangkan dan memperluas pengetahuan peserta didik serta media dapat memberikan pengetahuan otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

- b) Fungsi ekonomis, meliputi: media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan media pembelajaran dapat menekan penggunaan biaya dan waktu dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- c) Fungsi sosial, meliputi: media dapat memperluas pertemanan antar peserta didik, media dapat mengembangkan pemahaman peserta didik serta media dapat mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal peserta didik.
- d) Fungsi budaya, meliputi: media dapat memberikan perubahan pada pemahaman peserta didik dari segi kehidupan manusia dan media dapat mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

Fungsi media pembelajaran menurut Hamalik dalam Junaidi (2019, hlm. 65) tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung motivasi, menciptakan kondisi belajar yang optimal, dan memperbaiki lingkungan belajar, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan. Sedangkan menurut Cahyadi (2019, hlm. 19-20) media pembelajaran memiliki banyak fungsi, berikut ini fungsi dari media pembelajaran:

- 2) Media pembelajaran merupakan sumber belajar peserta didik.

Dengan kata lain, berkat media peserta didik menerima pesan dan informasi yang membantu mereka mengembangkan pengetahuan baru. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang mencakup pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

- 3) Fungsi semantik

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kata, istilah, tanda, dan simbol. Seringkali peserta didik memiliki penafsiran yang berbeda terhadap suatu simbol, kata, atau istilah tertentu dan belum memahami secara utuh dan akurat makna dari kata atau istilah tersebut. Maka peran media pembelajaran yaitu memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. berbagai jenis media dapat bekerja dengan semantik, seperti kamus, glosarium, internet dan lainnya.

4) Fungsi manipulatif

Media memiliki kemampuan untuk mereproduksi suatu objek atau peristiwa dengan cara yang berbeda-beda sesuai dengan keadaan, situasi, tujuan dan sasaran. Misalnya, dalam pembelajaran tidak metamorfosis, peserta didik tidak mungkin mengamati metamorfosis kupu-kupu secara langsung pada saat proses pembelajaran maka dari itu pendidik memerlukan media pembelajaran, seperti skema, gambar, video, dan sebagainya.

5) Fungsi fiksatif (daya tangkap atau rekam)

Media berfungsi membantu mengembangkan kemampuan seseorang dalam menyimpan atau mengaplikasikan media ke suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya tanpa batas waktu sehingga dapat diputar ulang bila diperlukan. Misalnya, dengan adanya rekaman peristiwa pergesekan lempengan bumi yang menyebabkan gempa dan tsunami, peserta didik dapat dengan mudah memahami peristiwa tersebut meskipun tidak mengalaminya secara langsung.

6) Fungsi distributive

Media berfungsi sebagai penyalur pengetahuan, contohnya adalah televisi, platform berita, dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat oleh berbagai orang di tempat berbeda dan dalam kondisi berbeda.

7) Fungsi psikologis

Media memiliki kemampuan untuk membangkitkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran, selain itu juga dapat membangkitkan emosi, perasaan dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu.

8) Fungsi sosio-kultural

Media dapat memberikan dorongan, memberi pemahaman mengenai perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghormati perbedaan yang ada.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendengar, mengamati, meresapi, merasakan dan menghayati materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi dan pengetahuan, maka peserta didik dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilannya selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Cahyadi (2019, hlm. 26) menyatakan bahwa dalam menerapkan media di dalam pembelajaran akan berdampak atau bermanfaat, sebagai berikut:

- 1) dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat memperjelas penyampaian pesan, agar tidak melampaui kata-kata yang disampaikan
- 2) dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan kapasitas indra, seperti:
 - a) Benda yang terlalu besar dapat digantikan oleh gambar, film, atau model.
 - b) Benda-benda kecil yang didukung oleh *mikroprojektor*, film, gambar.
 - c) Pergerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Peristiwa atau kejadian di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman ulang film, video, film bingkai, foto.
 - e) Objek yang terlalu rumit dapat direpresentasikan dengan model dan lainnya.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lainnya.

Adapun, menurut Anshori (2017, hlm. 16) manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan atau penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran yaitu dapat membangkitkan motivasi, keinginan dan minat peserta didik untuk dapat mencari pemahaman yang baru selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat meningkatkan rangsangan pada proses pembelajaran dan membawa pengaruh yang positif pada psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu pendidik dalam meningkatkan keefektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan, isi ataupun materi pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Junaidi (2019, hlm. 53-55) fungsi dari media pembelajaran meliputi :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Media pembelajaran memungkinkan semua pembelajar menerima informasi yang sama, menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dan mengurangi kesenjangan informasi di antara mereka.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media pembelajaran memanfaatkan suara, gambar, gerakan, dan warna untuk membuat materi lebih jelas dan menarik, meningkatkan minat dan rasa ingin tahu pembelajar, serta menciptakan suasana belajar yang hidup dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media yang dirancang dengan baik dapat memungkinkan komunikasi dua arah yang aktif antara pembelajar dan peserta didik, mengubah kelas menjadi lebih interaktif.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Media pembelajaran dapat menghemat waktu dan tenaga pembelajar dengan menjelaskan materi yang kompleks secara cepat dan efisien, mengurangi kebutuhan untuk penjelasan berulang.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar

Media pembelajaran membantu pembelajar menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh melalui pengalaman multisensori, memperkaya pemahaman yang tidak tercapai hanya dengan penjelasan verbal.

6) Memungkinkan proses pembelajaran di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran memungkinkan pembelajar belajar secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat, memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia di luar lingkungan sekolah.

7) Menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar

Media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, mendorong pembelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan aktif mencari sumber belajar.

8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan media pembelajaran, pembelajar tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, membebaskan waktu mereka untuk fokus pada aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar dan memotivasi pembelajar.

9) Membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret

Media pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau rumit dengan cara yang lebih sederhana dan konkret, seperti menggunakan gambar, peta, atau atlas.

10) Mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Media pembelajaran dapat menghadirkan peristiwa yang terjadi di luar kelas atau di masa lalu, serta peristiwa yang sedang terjadi di belahan dunia lain, ke dalam ruang kelas.

11) Mengatasi keterbatasan indera manusia

Media pembelajaran memungkinkan pembelajar untuk mempelajari obyek yang terlalu kecil, besar, jauh, cepat, atau lambat dengan jelas, seperti memperlihatkan perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan dalam beberapa menit.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran adalah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu membantu pendidik dalam meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik kedalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan komunikasi peserta didik dengan lingkungannya.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam Cahyadi (2019, hlm. 28-30) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Berdasarkan kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Kristanto (2016, hlm. 23-25) menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan sebagai berikut:

- 1) Media dengan benda sebenarnya atau nyata (realita), meliputi: orang, kejadian, objek atau benda tertentu.
- 2) Media cetak, meliputi: buku, bahan ajar, modul, dan lainnya.
- 3) Media grafis, meliputi: gambar atau foto, bagan, grafik, peta, diagram atau skema, lukisan, poster, kartun dan karikatur.
- 4) Media tiga dimensi, meliputi: model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, boneka tangan, dan lain sebagainya.
- 5) Media audio, meliputi: audio tape recorder, dan digital.
- 6) Media proyeksi diam, meliputi: OHP dan transparansi.
- 7) Media proyeksi gerak, meliputi: film dan powerpoint.
- 8) Media berbasis komputer, meliputi: CAI, *hypertext*, dan animasi.
- 9) Media berbasis jaringan internet, meliputi: electronic learning/ virtual learning, mobile learning, radio streaming, dan video streaming.

Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Thoiruf dalam Zaeni dan Dewi (2017, hlm. 13-14) jenis media dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Media audio:

Media audio dapat diartikan sebagai media dengar yang menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi, seperti bahasa, musik, dan efek suara, yang dapat dikombinasikan untuk memperkuat isi pesan. Contoh dari media audio adalah suara yang keluar dari radio, rekaman suara dan lainnya

2) Media visual

Media visual dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui simbol-simbol visual yang dapat dilihat. Contoh media visual adalah Photo, lukisan, dan lain-lainnya.

3) Media audio-visual

Media audio visual merupakan sebuah media yang menggabungkan suara, gambar, dan tulisan untuk menyampaikan pesan. Media audio-visual dibagi menjadi dua jenis, yaitu televisi dan film.

4) Media lingkungan

Lingkungan berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak dapat berupa kebun, taman sekolah, museum, atau tempat wisata yang memiliki

nilai pendidikan. Lingkungan ini berfungsi sebagai sarana bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri, sehingga mereka dapat memperoleh konsep dan informasi baru sebagai hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, dan teknik penggunaan yang berbeda, maka dari itu pendidik harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi, kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan sebuah media visual berupa komik digital yang ada dalam web Pendidikan.id.

4. Media Komik Digital

a. Pengertian Media Komik Digital

Komik dapat diartikan sebagai sebuah gambar yang memiliki urutan atau alur cerita yang berjajar secara disengaja, urutan cerita dalam komik disebut panel. Melalui karakter yang ada pada gambar atau ceritanya komik yang dikategorikan baik harus mengandung sebuah pesan atau makna yang ingin pembuat komik sampaikan kepada pembaca. Biasanya sebuah komik disesuaikan dengan kebutuhan pembacanya sehingga pembuat komik harus membuat *lettering* atau tahapan penyelesaian dalam komik yang sesuai dengan usia pembaca yang akan ditargetkan (Huda, 2022, hlm. 158).

Sejalan dengan pengertian komik yang telah dijabarkan di atas, menurut Khadar dkk. (2022, hlm. 413) komik digital adalah salah satu bentuk media pembelajaran visual yang dapat diakses melalui ponsel, laptop, atau tablet, baik yang terhubung ke internet maupun tidak. Komik digital dapat dianggap sebagai media pembelajaran karena memiliki sifat unik yang dapat menarik perhatian peserta didik selama proses belajar. Dalam media komik digital ilustrasi gambar dan dialog antar tokoh mampu menyajikan rangkaian cerita atau peristiwa tertentu dengan jelas tanpa memerlukan penjelasan verbal. Sedangkan Fuadati (2023, hlm. 16) menyatakan bahwa komik digital merupakan sebuah bentuk komik yang dipublikasikan atau dibuat dalam format digital. Pada umumnya komik digital dapat berupa file elektronik atau konten online. Dalam komik digital, cerita atau narasi dapat disajikan melalui kombinasi gambar dan teks, hal ini serupa dengan

komik cetak, namun dalam komik digital terdapat perbedaan tertentu yang melibatkan penggunaan teknologi dan media elektronik.

Terdapat berbagai platform yang dapat mendukung media komik digital, contohnya “Riri Cerita Anak Interaktif”, “Pixton”, “Comics”, “Strip Designer”, “Webtoon Kids” dan lain sebagainya. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan web Pendidikan.id, berdasarkan deskripsi pada web dapat diketahui bahwa web Pendidikan.id merupakan sebuah web yang dirilis pada Januari 2016 oleh PT. Mahoni Edukasi Digital, web ini dapat diartikan sebagai sebuah platform yang mengembangkan produk dan layanan di bidang teknologi pendidikan. Dengan membawa moto *'learning and studying in digital way'*, Pendidikan.id menyediakan berbagai program studi online yang menarik dan sangat bermanfaat untuk seluruh pelajar di Indonesia, semuanya dapat diakses secara gratis. Salah satu program unggulannya adalah Bacaan Literasi dalam bentuk komik, yang menawarkan lebih dari 400 komik literasi terbaik dengan berbagai genre, seperti moral dan etika, pengetahuan umum, sains, kebudayaan Indonesia, sejarah, kesehatan, pariwisata, dan lainnya. Pendidikan.id merancang komik literasi ini dengan bantuan para ahli berpengalaman di bidangnya. Selain itu, komik literasi ini merupakan metode pembelajaran terbaru yang dirancang untuk meningkatkan minat baca anak melalui media digital. Komik-komik ini dapat diakses dan diunduh melalui aplikasi Kipin School 4.0 atau situs komik.pendidikan.id. Berikut ini branda dari web Pendidikan.id:



Gambar 2. 1 Branda Dari Web Pendidikan.id

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan sebuah komik yang dipublikasikan atau dibuat dalam format digital. Dalam komik digital, cerita atau narasi dapat disajikan melalui kombinasi gambar dan teks, hal ini serupa dengan komik cetak. Terdapat berbagai platform yang

mendukung media komik digital, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan web Pendidikan.id. Web Pendidikan.id adalah platform teknologi pendidikan yang dirilis pada Januari 2016 oleh PT. Mahoni Edukasi Digital. web Pendidikan.id. menyediakan program studi online gratis untuk pelajar di seluruh Indonesia, salah satu media yang ada dalam web ini adalah komik, lebih dari 400 komik literasi dengan berbagai genre yang dirancang oleh para ahli, untuk meningkatkan minat baca anak melalui media digital.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Komik Digital

1) Kelebihan Komik Digital

Kelebihan dari komik digital menurut Ahmad dalam Khadar dkk. (2022, hlm. 413) salah satunya adalah memiliki ciri khusus yaitu *borderless* yang berarti komik digital berbeda dengan komik yang dicetak dengan kertas yang ukuran dan bentuknya minim atau kecil, dari sini dapat diartikan bahwa komik digital tidak memiliki batas yang artinya komik digital dapat dibentuk meleber kesamping atau panjang kebawah bahkan dapat dibentuk spiral. Selain itu kelebihan dari komik digital terletak pada kefleksibelannya, jika pada komik cetak terbatas pada usia karna daya tahan kertasnya, pada komik digital lebih fleksibel karna filenya dapat disimpan dalam berbagai jenis format dan dapat dipublikasikan sehingga kita tidak akan kesusahan menyimpannya.

Dewi dan Setyaningtyas (2020, hlm. 8664) menyatakan bahwa kelebihan dari media komik digital meliputi 1) komik digital dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang dilakukan secara mandiri, 2) komik digital merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh peserta didik disekolah dasar, 3) media yang inovatif, karna pada komik digital tidak dicetak seperti komik pada umumnya, 4) komik dapat disajikan dengan *background* atau audio yang mendukung keseruan cerita yang disajikan dalam komik, 5) dengan komik digital penyajian cerita dapat lebih menarik dan *collourfull*.

Berbeda dengan pendapat di atas, Kanti (2018, hlm. 141) menyatakan bahwa kelebihan atau keunggulan dari komik digital adalah 1) komik digital dapat diakses melalui komputer, laptop dan *smartphone* yang penyebarannya dapat dilakukan dengan beberapa akses transfer data berupa flashdisk, CD ROOM, bluetooth, share it, dapat dikirim juga melalui beberapa layanan *chatting* berupa

email, whatsapp, facebook, dll. Sehingga memudahkan untuk penyebaran produk. 2) visualisasi materi menjadi bentuk komik digital dapat memberikan suasana baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks saja. Serta 3) komik digital dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki beberapa kelebihan, meliputi: 1) media komik digital lebih fleksibel 2) dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri 3) lebih mudah disimpan serta 4) penyajian cerita lebih menarik dan *collourfull* dan banyak lagi keunggulan atau kelebihan dari media komik digital, maka dari itu pada penelitian ini peneliti akan menggunakan komik digital sebagai media yang akan mendukung proses pembelajaran.

2) Kekurangan Komik Digital

Dewi dan Setyaningtyas (2020, hlm. 8664) menyatakan bahwa kekurangan dari media komik digital meliputi 1) komik hanya dapat diakses dengan menggunakan melalui komputer, laptop dan *smartphone*, namun tidak semua peserta didik memilikinya, 2) penggunaan media komik digital harus diawasi oleh orang dewasa (baik pendidik maupun orang tua peserta didik), serta 3) dalam penyajian komik digital sering ditemui masih terdapat kesalahan kata dan penyampain materi yang kaku ataupun penggunaan font yang kurang tepat sehingga mengurangi keindahan komik digital.

Kelemahan atau kekurangan dari media komik digital menurut Kanti (2018, hlm. 141) terletak pada proses pembuatannya yang harus melalui berbagai tahapan yang rumit. Tahapan dalam membuat komik digital meliputi 1) tahap membuat scenario, 2) tahap memvisualisasikan atau membuat seketsa dari skenario, 3) tahap editing, pada tahap ini pembuat komik harus benar-benar memperhatikan detail dari setiap panel dalam komik digital, 4) tahapan membuat layout, serta 5) tahap digitalisasi komik atau tahap komik digital dipublikasi. Selain itu, komik digital hanya mampu memuat beberapa materi saja dalam satu panelnya, sulit menemukan sebuah komik digital yang memuat seluruh matteri pembelajaran secara langsung.

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran menurut Putri dkk. (2024, hlm. 5627) memiliki beberapa kelemahan meliputi 1) tidak semua peserta didik memiliki karakteristik atau gaya belajar yang bersifat visual. 2) dalam komik digital masih terdapat gaya bahasa yang disajikan kurang sesuai dengan usia peserta didik. serta 3) penyajian gambar pada komik digital terkadang kurang jelas dan bersifat ambigu sehingga peserta didik kesulitan memahaminya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki beberapa kekurangan yang dimiliki adalah 1) dalam penyajian komik digital sering ditemui masih terdapat kesalahan, 2) komik digital harus melalui beberapa tahapan yang rumit, 3) komik digital hanya dapat diakses dengan komputer, laptop, *smartphone* dan lainnya, serta 4) penggunaan komik digital masih harus diawasi oleh pendidik maupun orang tua.

5. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan Membaca

Almadiliana dkk. (2021, hlm. 58) menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa Indonesia yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses membaca, seseorang atau pembaca tidak hanya sekadar membuka buku lalu membaca buku tersebut hingga selesai, akan tetapi melibatkan beberapa tahap yang masing-masingnya memiliki arti penting. Di dalam setiap tahap, pembaca dapat mengumpulkan makna yang ada di dalam buku sedikit demi sedikit, sehingga pada akhirnya pembaca dapat memahami buku yang telah dibacanya secara keseluruhan.

Modul capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disusun oleh Kemendikbud (2022, hlm. 8) menjelaskan bahwa membaca dapat diartikan sebagai keterampilan peserta didik dalam memahami, menafsirkan, dan merefleksikan suatu teks dengan tujuan mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensi yang dimilikinya. Dalam kegiatan membaca peserta didik akan melibatkan lebih dari sekadar mengenali kata-kata, peserta didik dituntut untuk mampu menangkap makna di balik kata-kata tersebut, lalu mereka menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dan menilai relevansinya atau hubungannya dalam konteks tertentu.

Keterampilan membaca menurut Maulana dan Akbar (2017, hlm. 49) berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, dengan membaca peserta didik akan mudah memahami, mengingat dan mengulang kembali apa yang termuat dalam bacaannya. Dalam proses membaca, seorang pembaca tidak akan mencapai pemahaman dengan baik tanpa pengetahuan tentang arti kata-kata, ungkapan, dan struktur kalimat. Artinya seorang pembaca tidak akan mampu memahami makna dari teks yang dibacanya jika tidak memiliki pengetahuan kebahasaan yang baik pula. Hal ini disebabkan oleh pengetahuan kebahasaan sangat penting bagi pembaca untuk mengerti isi dari teks tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan melibatkan beberapa tahap yang penting. Dalam proses membaca, pengetahuan kebahasaan, seperti arti kata-kata, ungkapan, dan struktur kalimat, sangat diperlukan agar pembaca dapat memahami dan menafsirkan makna dari teks yang dibacanya dengan baik. Keterampilan membaca dapat membantu pembaca menghubungkan informasi dalam teks dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dan menilai relevansinya dalam konteks tertentu.

b. Tujuan Keterampilan Membaca

Dalman dalam Putri dkk. (2023, hlm. 57) menyatakan bahwa terdapat berbagai tujuan dalam membaca, antara lain: 1) Memahami isi bacaan secara mendalam dan menyeluruh, 2) Menangkap sebuah ide pokok atau gagasan utama dari suatu buku dengan cepat, 3) Mendapatkan informasi mengenai suatu hal, 4) Memahami makna dari kata-kata yang sulit atau tidak dipahami, 5) Menilai keakuratan atau ketepatan sebuah gagasan yang disampaikan oleh pengarang atau penulis, serta 6) Mencari penjelasan tentang pandangan seseorang (ahli) atau definisi dari suatu istilah.

Kegiatan membaca dilakukan dengan tujuan yang bervariasi, tergantung pada individu yang melakukannya. Secara umum, tujuan utama setiap pembaca adalah untuk memahami informasi yang terdapat dalam teks bacaan. Informasi ini kemudian berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang akan mendukung perkembangan intelektual dan bermanfaat bagi masa depan pembaca (Patiung, Alpina dan Yarti, 2024, hlm. 5574).

Tujuan dari keterampilan membaca menurut Nurhadi dalam Alvito (2019, hlm. 7) dibagi menjadi dua yaitu secara khusus dan secara umum. Tujuan membaca secara khusus meliputi 1) mencari informasi faktual atau berdasarkan fakta, 2) mendapatkan penjelasan mengenai hal-hal yang khusus dan bermasalah, 3) memberikan evaluasi terhadap tulisan seseorang, 4) menikmati aspek emosional, dan 5) mengisi waktu luang. Sedangkan tujuan membaca secara umum meliputi 1) memperoleh informasi baik yang tersirat maupun tersurat, 2) mencapai pemahaman, dan 3) merasakan kesenangan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki berbagai tujuan yang beragam, baik secara khusus maupun umum. Tujuan utama membaca secara umum adalah untuk memperoleh informasi, mencapai pemahaman, dan merasakan kesenangan. Secara khusus, membaca bertujuan untuk memahami secara mendalam, menangkap ide utama, mendapatkan informasi faktual, memahami makna kata sulit, dan menilai keakuratan gagasan dalam teks. Membaca juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan mendukung perkembangan intelektual pembaca.

c. Manfaat Keterampilan Membaca

Terdapat banyak manfaat dari memiliki Keterampilan membaca yang baik, menurut Ainiah dan Rosyidin (2021, hlm. 522) yang termasuk manfaat dari membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca memperluas pengetahuan dan wawasan seseorang.
- 2) Membaca meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis.
- 3) Membaca berbagai sumber membantu memahami perspektif dan informasi baru yang belum pernah kita ketahui.
- 4) Membaca membantu seseorang dalam mengasah atau membentuk pola pikir yang lebih terstruktur dan analitis.
- 5) Membaca secara rutin mendorong evaluasi informasi secara mendalam.
- 6) Membaca membantu individu membuat keputusan yang lebih baik dan tepat berdasarkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Keterampilan Membaca memiliki banyak manfaat, seperti membantu mengembangkan pemikiran, memperjelas cara berpikir, meningkatkan pengetahuan, serta memperkuat memori dan pemahaman. Dengan membaca

secara rutin, seseorang dapat memperdalam kemampuan dalam memproses informasi, mempelajari berbagai disiplin ilmu, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegemaran membaca juga dapat melindungi otak dari penyakit Alzheimer, mengurangi stres, serta mendorong pemikiran positif. Aktivitas membaca memberikan jenis latihan yang berbeda bagi otak dibandingkan dengan menonton TV atau mendengarkan radio, karena kebiasaan ini melatih otak untuk berpikir dan berkonsentrasi (Lubis, 2020, hlm. 129).

Berbeda dengan beberapa manfaat yang telah dijabarkan di atas, dalam penelitiannya Putri dkk. (2023, hlm 60) menyatakan bahwa manfaat dari keterampilan membaca dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Mendapatkan Informasi dari Buku atau Teks

Keterampilan membaca memungkinkan seseorang untuk dapat menyerap informasi berharga dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, atau teks lainnya. Informasi ini dapat berkaitan dengan berbagai topik yang membantu dan memperluas pengetahuan yang kita miliki.

2) Mengetahui Hal-Hal Aktual di Lingkungan

Membaca juga berperan penting dalam menjaga seseorang tetap *up-to-date* atau lebih cepat tahu dengan peristiwa dan perkembangan terkini mengenai segala aspek yang ada disekitarnya.

3) Meningkatkan Minat terhadap Sesuatu

Melalui membaca, seseorang dapat menemukan minat baru atau memperdalam minat yang sudah ada. Saat kita menemukan topik yang menarik, membaca lebih lanjut tentang topik tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar lebih banyak.

4) Meningkatkan Pengembangan Diri

Dengan membaca buku yang relevan, kita dapat memperluas pemahaman tentang diri sendiri, belajar keterampilan baru, dan mengembangkan pemikiran yang lebih matang dan bijaksana.

Berdasarkan berbagai manfaat keterampilan membaca yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca memiliki banyak manfaat yang signifikan. Membaca tidak hanya memperluas pengetahuan dan wawasan, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis,

serta membantu individu memahami perspektif baru. Selain itu, membaca berperan dalam membentuk pola pikir yang lebih analitis dan terstruktur, serta mendorong evaluasi informasi secara mendalam yang pada akhirnya mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik. Keterampilan ini juga berkontribusi pada pengembangan diri, melindungi otak dari penyakit, mengurangi stres, dan meningkatkan minat terhadap berbagai hal.

d. Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Lestariningsih dalam Alvianto (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa membaca terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1) Membaca nyaring

Membaca nyaring adalah aktivitas membaca dengan mengeluarkan suara, menggunakan ucapan dan intonasi yang tepat, sehingga baik pendengar maupun pembaca dapat memahami informasi yang disampaikan oleh penulis, termasuk pikiran, perasaan, sikap, atau pengalaman penulis. Membaca nyaring terdiri dari dua kategori utama:

- a. Membaca ekstensif, yang mencakup : membaca survey, sekilas dan dangkal.
- b. Membaca intensif, yang melibatkan: membaca telaah isi, yang mencakup membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide-ide, serta membaca telaah bahasa.

2) Membaca dalam hati

Membaca dalam hati dilakukan tanpa mengeluarkan suara saat membaca isi teks. Membaca dalam hati dilakukan secara diam-diam tanpa menyuarakan isi bacaan.

Berbeda dengan pendapat di atas, Keterampilan membaca menurut Maulana dan Akbar (2017, hlm. 49) dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Keterampilan membaca permulaan, dalam keterampilan membaca permulaan pembaca lebih difokus pada keakuratan, ketepatan ataupun kesesuaian dalam membaca simbol atau huruf secara grafis.
- 2) Keterampilan membaca pemahaman, dalam keterampilan membaca pemahaman pembaca tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan membaca simbol atau huruf secara grafis, akan tetapi pembaca diharuskan dapat memahami

secara menyeluruh terhadap makna, isi ataupun informasi penting yang terkandung dalam teks yang telah dibacanya.

Berdasarkan berbagai jenis keterampilan membaca yang telah diuraikan di atas, pada penelitian jenis keterampilan membaca yang akan diteliti adalah keterampilan membaca pemahaman. Dalam penelitian ini selama proses pembelajaran peserta didik akan difokuskan untuk dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dalam komik digital dengan memahami isi atau makna dari cerita yang telah dibacanya.

6. Keterampilan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Keterampilan Membaca Pemahaman

Keterampilan membaca pemahaman atau *reading for understanding* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas membaca yang menekankan seseorang untuk dapat memahami isi dari teks yang telah dibacanya. Membaca pemahaman berbeda dengan membaca untuk menemukan informasi tertentu atau jenis membaca lainnya yang cenderung menitikberatkan pada kecepatan atau tujuan tertentu. Selain itu, dalam membaca pemahaman pembaca akan dilibatkan secara imajinatif untuk dapat menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya dengan isi bacaan (Fuadati, 2023, hlm. 19).

Sejalan dengan pendapat di atas, Almadiliana dkk. (2021, hlm. 58) menyatakan bahwa keterampilan membaca pemahaman merupakan sebuah keterampilan yang dimiliki peserta didik untuk dapat menghayati dan menyerap informasi penting yang ada dalam bacaan. Dalam membaca pemahaman pembaca dituntut untuk dapat memahami isi bacaan dengan baik, pembaca tidak dianjurkan membaca sekali ulas saja, akan tetapi pembaca diminta untuk membaca berulang kali agar dapat memperoleh informasi yang akurat. Keterampilan membaca pemahaman yang dimiliki seseorang akan menentukan kecepatannya dalam memahami isi atau maksud dari bacaan yang telah dibacanya.

Keterampilan membaca pemahaman penting dimiliki oleh peserta didik, Yesika dkk. (2020, hlm. 39) menyatakan bahwa kepehaman peserta didik merupakan salah satu komponen yang harus dicapai dalam proses atau aktivitas membaca. Jika peserta didik paham dengan apa yang dibacanya peserta didik akan

mampu mengembangkan atau meningkatkan keterampilan dan kemampuannya dalam membaca, baik yang didasari oleh tujuan-tujuan tertentu atau yang hendak dicapai oleh peserta didik.

Berbeda dengan pendapat di atas, keterampilan membaca pemahaman menurut Sari (2021, hlm. 75) adalah salah satu jenis keterampilan membaca yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari bacaan yang dibacanya. Dalam keterampilan membaca pemahaman peserta didik lebih dituntut untuk dapat secara aktif menerima berbagai informasi, baik dengan pendidik, teman dan lainnya. Dengan mengembangkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik akan memiliki tingkat pemahaman membaca yang tinggi, peserta didik dapat mengakses beragam informasi dalam waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman merupakan sebuah aktivitas membaca yang menekankan pemahaman terhadap teks yang dibaca. Keterampilan membaca pemahaman melibatkan pembaca secara imajinatif untuk menghubungkan pengetahuan dan pengalaman mereka dengan isi bacaan. Keterampilan ini penting bagi peserta didik karena memungkinkan untuk dapat memahami dan menyerap informasi lalu mengembangkan keterampilan membaca dan mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Keterampilan Membaca Pemahaman

Keterampilan membaca pemahaman menurut Ariawan dkk. (2018, hlm. 102) memiliki tujuan untuk membuat seorang pembaca dapat mencari dan memperoleh informasi dari teks yang telah dibacanya, selain mencari dan memperoleh pembaca diharapkan dapat memahami informasi yang telah mereka peroleh, informasi disini mencakup isi dan makna bacaan. Selain itu, keterampilan membaca pemahaman bertujuan membantu pembaca agar dapat memahami isi bacaan kemudian memberikan tanggapan terhadap isi dari bacaan tersebut. Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Muiliawati dkk. (2018, hlm. 26) tujuan dari keterampilan membaca pemahaman antara lain:

- 1) untuk dapat memperoleh rincian dan fakta yang ada dalam teks,
- 2) untuk dapat menemukan ide pokok atau pokok pikiran dari teks,
- 3) untuk dapat organisasi dan membuat kesimpulan dari teks,
- 4) untuk dapat klasifikasi dari teks yang telah dibacanya,

5) untuk dapat membuat perbandingan atau pertentangan dari teks.

Almadiliana dkk. (2021, hlm. 58) menyatakan bahwa tujuan dari keterampilan membaca pemahaman adalah untuk mendapatkan informasi atau pemahaman yang luas dan menyeluruh dari suatu bacaan, sehingga pembaca dapat menghubungkan informasi yang sudah di miliki dengan informasi baru yang ditemukannya selama membaca. Dengan demikian membaca pemahaman dapat membantu pembaca dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan teks bacaan. Sedangkan menurut Yesika dkk. (2020, hlm. 39) tujuan dari keterampilan membaca pemahaman meliputi:

- 1) Untuk dapat menemukan informasi dalam bacaan,
- 2) Memilih dan mengumpulkan butir-butir penting,
- 3) Menidentifikasi amanat, pesan ataupun isi dari bacaannya,
- 4) Membedakan fakta dan opini yang ada serta merangkum kejadian-kejadian,
- 5) Menarik kesimpulan dari bacaan yang telah dibacanya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran untuk membantu pembaca mencari, memperoleh, memahami dan memberikan tanggapan pada informasi dari teks. Selain itu, keterampilan membaca pemahaman bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang luas dan menyeluruh, lalu pembaca dapat menghubungkan informasi baru dengan yang sudah dimiliki dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan bacaannya.

c. Indikator Keterampilan Membaca Pemahaman

Indikator dalam keterampilan membaca pemahaman menurut Muliawanti dkk. (2022, hlm. 862) meliputi: 1) kemampuan pembaca dalam menangkap arti, makna dan informasi dari kata atau ungkapan dalam sebuah teks yang telah dibacanya, 2) kemampuan pembaca dalam menangkap arti, makna dan informasi baik yang tersirat (langsung) maupun tersurat (tidak langsung), serta 3) pembaca dalam membuat kesimpulan dari informasi yang telah diperolehnya dari teks yang telah dibacanya.

Putri dkk. (2022, hlm. 1194) menyatakan bahwa indikator dalam keterampilan membaca pemahaman meliputi: 1) peserta didik mampu untuk menentukan ide pokok atau pokok pikiran dari teks yang telah dibacanya, 2) Peserta didik dapat menulis dan menceritakan kembali isi bacaan yang telah

dibaca sesuai dengan pemahaman peserta didik 3) Peserta didik mampu menjawab pertanyaan atau persoalan yang sesuai dengan isi teks yang telah dibacanya serta 4) Peserta didik dapat menentukan makna atau isi dari teks baik yang tersirat ataupun tersurat dalam teks yang telah dibacanya.

Keterampilan membaca pemahaman menurut Muiliawati dkk. (2018, hlm. 27) memiliki indikator sebagai berikut:

- 2) Peserta didik dapat membuat atau menafsirkan prediksi akhir cerita dari cerita atau dongeng yang telah dibacanya,
- 3) Peserta didik dapat menuliskan kata sulit yang ada dalam teks yang dibacanya, selain itu peserta didik harus dapat menuliskan maknanya,
- 4) Peserta didik dapat menjawab pertanyaan mengenai isi atau makna dari bacaan,
- 5) Peserta didik mampu menceritakan kembali isi atau makna dari bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Agustina (2021, hlm. 19) indikator keterampilan membaca pemahaman meliputi: 1) peserta didik mampu menemukan gagasan utama setiap paragraf teks yang telah dibacanya, 2) peserta didik mampu menemukan makna atau isi dari kata-kata sulit dan membuat kalimat dari kata sulit yang terdapat dalam teks yang telah dibacanya, 3) peserta didik mampu menjawab pertanyaan secara rinci mengenai teks yang telah dibacanya, 4) peserta didik mampu menceritakan kembali isi dari teks yang telah dibacanya dengan menggunakan bahasa sendiri serta 5) peserta didik mampu menyimpulkan teks yang telah dibacanya.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dalam penelitian ini indikator yang akan digunakan adalah indikator yang dinyatakan oleh Muliawanti dkk. (2022, hlm. 862) yaitu: 1) kemampuan peserta didik dalam menangkap informasi dalam sebuah teks yang telah dibacanya, 2) kemampuan peserta didik dalam menangkap informasi baik yang tersirat (langsung) maupun tersurat (tidak langsung), serta 3) peserta didik dalam membuat kesimpulan dari informasi yang telah diperolehnya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar rujukan untuk melaksanakan penelitian. Penelitian terdahulu yang akan digunakan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama/tahun penelitian	Judul penelitian terdahulu	Metode/subjek penelitian	Hasil penelitian
1	Raihan Salsabila Fitri Khadar, Dadan Rahmat, dan Luthpi Saepuloh (2023).	Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah Sukabumi	Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Model Borg & Gall terdiri dari sepuluh prosedur, tetapi hanya dilakukan sampai dengan tahap ketujuh, yaitu revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Sukabumi dengan uji coba produk sebanyak dua kali, yaitu: 1) Uji coba kelompok kecil terhadap 7 peserta didik dan 2) Uji coba kelompok besar terhadap seluruh peserta didik kelas VII.	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Komik Digital telah berhasil menjadi sebuah media atau produk pembelajaran di SMP Muhammadiyah Sukabumi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 79,2% yang berarti media termasuk dalam kategori "Sangat layak". Selanjutnya pada validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 80% yang berarti memiliki kategori "sangat layak", dalam uji coba produk media komik digital memperoleh nilai sebesar 6 dan berkategori "Sangat layak". Jika media komik digital pada materi Tata Surya mata pelajaran IPA untuk kelas VII di SMP Muhammadiyah Sukabumi dapat dikatakan sangat layak untuk selanjutnya digunakan pada proses pembelajaran.
2	Bifing Very Agustina (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Sd Negeri Di Kabupaten Ponorogo	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sebagai dasar pengambilan keputusan dari pertanyaan penelitian yang telah tersusun. Teknik uji yang dipakai adalah anava dua jalur. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik SD di	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa secara parsial, penggunaan model <i>problem based learning</i> berpengaruh kuat terhadap kecerdasan emosional dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Hal tersebut telah jelas terbukti pada tabel yang menyatakan (1) peserta didik yang menggunakan model <i>problem based learning</i> dan memiliki kecerdasan emosional

			Kabupaten Ponorogo, dengan sampel yaitu di SD Negeri 3 Slahung dan SD Negeri 5 Slahung kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo selama satu semester. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling atau sampel acak.	tertinggi tinggi yaitu sebesar 21,25 dan terendah yaitu sebesar 15,15, (2) siwa yang menggunakan model pembelajaran non-PBL dan memiliki kecerdasan emosional tertinggi, yaitu sebesar 16,54 dan terendah yaitu sebesar 20,64. Jika nilai tersebut dibandingkan maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelompok peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dengan kelompok peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah.
3	Budi Febriyanto dan Ari Yanto (2019)	Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> dalam desain ini terdapat tiga kelompok (3 SD kelompok eksperimen dan 3 SD kelompok kontrol) yang dipilih secara acak kemudian diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.	Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan membaca pemahaman peserta didik melalui model pembelajaran <i>problem based learning</i> menunjukkan hasil yang lebih baik. Efektivitas ditunjukkan pada peningkatan nilai prates dan posttes di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan di kelas kontrol. Keberhasilan peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik ini tentu sesuai dengan kelebihan model <i>problem based learning</i> yang dapat menjadi salah satu sarana proses pembelajaran yang mengutamakan proses berpikir yang mendalam untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
4	Desiska Nurul Huda dan Dudu Suhandi Saputra (2023)	Model <i>Problem Based Learning</i> Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca	Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka sistematis dengan memanfaatkan	Berdasarkan hasil review sistematis terhadap beberapa studi kasus yang telah dipublikasi, dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran

		Pemahaman Peserta didik SD di Majalengka	platform digital dengan menggunakan search engine Google Scholar untuk mengumpulkan jurnal yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.	yang memiliki peran dalam upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik ialah model <i>Problem Based Learning</i> . Hal ini disebabkan oleh pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang mandiri.
5	Rahayu dkk (2019)	Penerapan Model PBL (<i>Problem Based Learning</i>) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pelajaran IPS SD	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Partisipan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang yang terdiri dari 18 orang peserta didik perempuan dan 14 orang peserta didik laki-laki.	Terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V pada pelajaran IPS setelah diterapkan model pembelajaran <i>problem based learning</i> . Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap indikator yang dilihat pada hasil tes di setiap akhir siklus. Serta dapat dilihat dari presentase ketuntasan keterampilan berpikir kritis peserta didik tersebut dalam setiap siklusnya. Selain itu keberhasilan penelitian ini terlihat dari pencapaian akhir kategori penilaian keterampilan berpikir kritis pada siklus II yaitu terdapat peningkatan yang terbukti dari 3 orang berkategori cukup, 9 orang berkategori baik dan 20 orang berkategori sangat baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian tersebut, berikut persamaan dan perbedaannya :

1. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor satu adalah pada media yang digunakan adalah media komik digital. Sedangkan untuk perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian no satu adalah pada model, metode dan variable penelitian yang digunakan dan, jika pada penelitian terdahulu no satu tidak menggunakan model dan variable, pada penelitian ini peneliti menggunakan model *problem based learning* sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Selain itu pada penelitian no satu, metode penelitian yang digunakan adalah RnD sedangkan pada penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen*.
2. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor dua adalah pada model pembelajara yang akan digunakan, yaitu dan mode *problem based learning*, lalu pesersamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu no dua terletak pada variabel bebasnya yaitu keterampilan membaca pemahaman. Perbedaan lainnya yang ada pada penelitian ini dengan penelitian no dua adalah pada media apa yang digunakan, jika pada penelitian terdahulu no dua tidak menggunakan media apapun, pada penelitian ini peneliti menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Pada penelitian no dua, penelitian menggunakan metode kuantitatif sebagai dasar pengambilan keputusan dari pertanyaan penelitian yang telah tersusun, sedangkan pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment*.
3. Persamaan dengan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor tiga adalah pada variabel bebas dan model pembelajaranya, yaitu keterampilan membaca pemhaman dan model *problem based learning*, selain itu persamaan pada penelitian ini adalah metode dan desain penelitian yang digunakan sama yaitu metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*, namun pada penelitian ini peneliti hanya akan menggunakan dua kelas di SDN 025 Cikutra sedangkan pada penelitian no tiga peneliti menggungkan 1 kelas di 6 sekolah yang berbeda. Sedangkan untuk perbedaan penelitian ini dengan

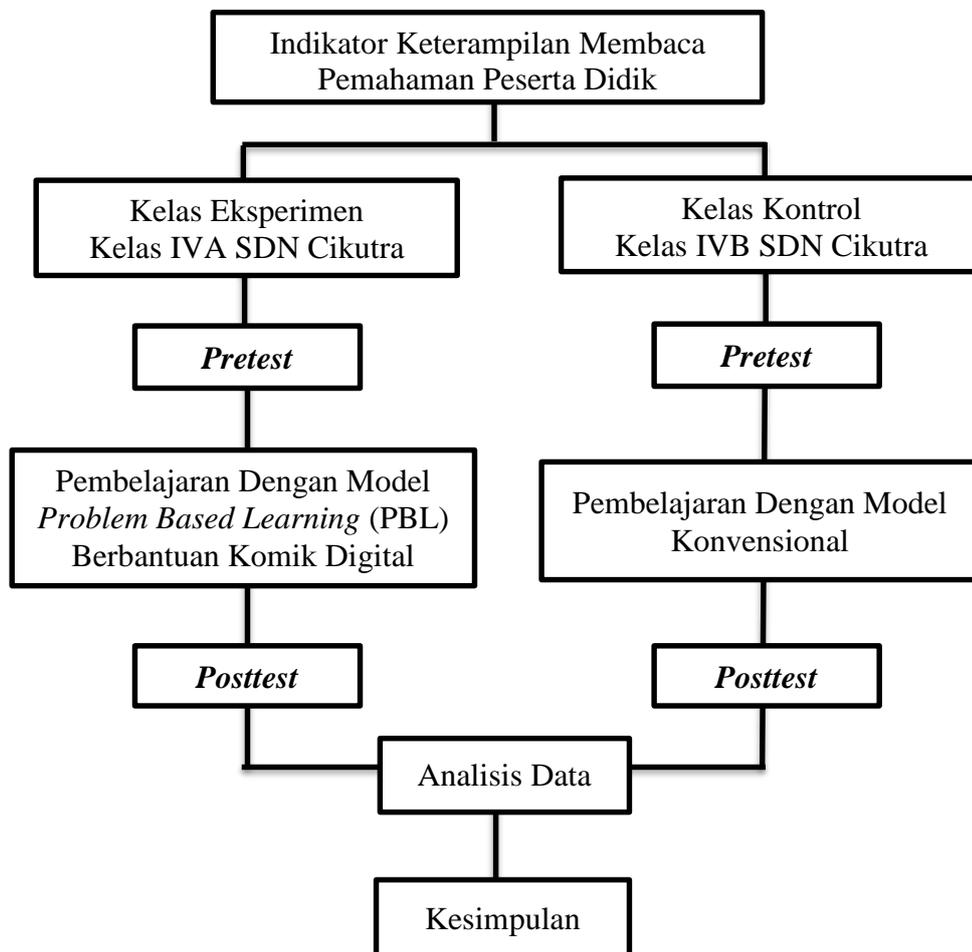
penelitian no tiga adalah pada media apa yang digunakan, jika pada penelitian terdahulu no tiga tidak menggunakan media apapun, pada penelitian ini peneliti menggunakan komik digital sebagai media pendukung untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

4. Persamaan dengan penelitian ini dengan penelitian terdahulu nomor empat adalah pada variabel bebas dan model pembelajarannya, yaitu keterampilan membaca pemahaman dan model *Problem Based Learning*. Sedangkan untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian no empat adalah pada media apa yang digunakan, jika pada penelitian terdahulu no empat tidak menggunakan media apapun, pada penelitian ini peneliti aplikasi komik digital sebagai media pendukung untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Selain itu pada penelitian no empat, peneliti menggunakan metode penelitian studi pustaka sistematis dengan memanfaatkan platform sedangkan pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*.
5. Persamaan dengan penelitian ini dengan penelitian terdahulu no lima adalah pada model pembelajarannya yaitu dan model *Problem Based Learning*. Sedangkan untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian no lima adalah variabel penelitian, pada penelitian ini peneliti akan meneliti keterampilan membaca pemahaman, sedangkan pada penelitian no 4 akan meneliti keterampilan berpikir kritis. Lalu pada media yang digunakan, jika pada penelitian terdahulu no lima tidak menggunakan media apapun, pada penelitian ini peneliti menggunakan komik digital sebagai media pendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Pada penelitian ini akan berfokus pada keterampilan membaca pemahaman dengan model PBL (*Problem Based Learning*) bantuan komik digital dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV di SDN 025 Cikutra Bandung. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sekaran dalam bukunya yang berjudul *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantu komik digital sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini :



D. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi dan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian adalah dari kemampaun keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 025 Cikutra lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantu komik digital dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_a = Terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) berbantu komik digital dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_0 = Tidak terdapat keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) berbantu komik digital dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.