

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Gredlen dalam Parwati (2023, hlm 2) mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah mencoba merunut cara manusia memandang arti belajar, sesuai dengan masanya. Misalnya saja pada Yunani Kuno di mana mitos tentang dewa-dewa penguasa bumi dipercaya sebagai kebenaran hakiki bagi masyarakat. Dari sini dapat dilihat bahwa pada masa tersebut, belajar adalah suatu upaya menjawab masalah yang ada di muka bumi ini dengan mencari alasan pertanggungjawabannya pada dewa-dewa tertentu. Misalnya jika ada badai di samudera, itu adalah disebabkan oleh Poseidon yang merupakan dewa laut.

Menurut Schunk dalam Parwati (2023, hlm 5) mengungkapkan bahwa suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku. Ia menambahkan bahwa sebenarnya tidak ada satupun definisi tentang belajar yang diterima semua golongan teori, akan tetapi setidaknya tiga rumusan yang dapat disebut sebagai inti dari belajar. Ketiga hal tersebut meliputi belajar melibatkan adanya perubahan, hasil dari belajar dapat bertahan sepanjang masa, dan belajar diperoleh sebagai hasil pengalaman. Aswan (2014, hlm 5) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah

perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Menurut Slameto (2015, hlm 2) mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran. Karena tujuan merupakan sesuatu yang dicari dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan suatu perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh peserta didik pada tingkat dan kondisi tertentu.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran ialah cara manusia memandang pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran**

Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Menurut Setiani & Priansa (2018, hlm 150) mengungkapkan bahwa Model merupakan konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai blueprint guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum maupun guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Menurut Trianto dalam Shilphy A. Octavia (2021 hlm 12) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran

tutorial. Aris Shoimin (2014, hlm 23) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar”. Istarani (2012, hlm 1) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait. Macam-macam model pembelajaran Suprijono dalam Zakiyyah Hilmy (2019, hlm 24) mengklasifikasikan macam-macam model pembelajaran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif, Misalnya *snowball throwing*, *team games tournament (TGT)*, *number head together (NHT)*, *make a match*, *cooperative integrated reading and composition (CIRC)*, *picture and picture*, *student teams achievement divisions (STAD)*, *think pair share (TPS)*, *example non example*, *group investigation* dan sebagainya.
2. Model pembelajaran berbasis proyek, misalnya *role playing* dan karya wisata.
3. Model pembelajaran aktif, misalnya PAKEM, *team quiz*, *artikulasi*, *group resume* dan sebagainya.
4. Model pembelajaran berbasis masalah, misalnya *problem solving*, *problem based instruction*, *project based learning*, *problem based learning*.

Pengertian model *Problem Solving* menurut Shoimin (2014, hlm 134) mengungkapkan *Problem Solving* adalah bahwa Selain itu dengan belajar kelompok suatu soal atau masalah dapat diselesaikan dengan banyak cara dan banyak penyelesaian. Menurut Pepkin dalam Shoimin (2014, hlm 135) mengungkapkan bahwa *Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Sedangkan menurut Muliawan (2016, hlm

262) menyatakan bahwa *Problem Solving* adalah metode pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk di selesaikan.

Pengertian model *Problem Based Instruction* merupakan suatu metode pengajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik. Masalah autentik dapat diartikan sebagai suatu masalah yang sering ditemukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang perlu mendapat perhatian dalam *Problem Based Instruction* (PBI) adalah pemberian masalah kepada siswa yang berfungsi sebagai motivasi untuk melakukan proses penyelidikan. Disini guru mengajukan masalah, membimbing dan memberikan petunjuk dalam pemecahan masalah.

Pengertian *Project Based Learning* menurut The George lucas Educational Foundation dalam A. Yani (2021, hlm 5) mengungkapkan bahwa "*Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues.*" Yang berarti *Project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna. Sedangkan menurut Komarudin dalam A. Yani (2021, hlm 6) mengungkapkan bahwa: *Project Based Learning* dapat dilakukan sebagai model pembelajaran yang bisa memotivasi siswa untuk bisa memecahkan masalah.

Pengertian *Problem Based Learning* menurut Utami dalam Setyo AA (2016 hlm 4) mengungkapkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata membelajarkan, melatih cara berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, serta dapat digunakan untuk menanamkan konsep dan pengetahuan yang esensial dari materi pembelajaran. Model ini menghadapkan siswa pada permasalahan sebagai dasar dalam pembelajaran yaitu dengan kata lain belajar melalui permasalahan atau berdasarkan masalah yang autentik dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Serta materi *Problem Based Learning* akan dijelaskan secara khusus dimateri terpisah.

Banyak jenis model pembelajaran berbasis masalah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk menghidupkan suasana pembelajaran agar tidak merasa jenuh dan membuat peserta didik aktif dalam bertanya maupun memecahkan masalah yang diberikan.

### 3. Model *Problem Based Learning*

#### a. Pengertian model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Duch (1995) dalam Aris Shoimin (2014, hlm 130) mengemukakan bahwa pengertian dari model *Problem Based Learning* adalah: *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Sedangkan menurut Rusman (2014, hlm 231) ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah bagi siswa (1) menyediakan lingkungan belajar yang mendorong kebebasan siswa untuk berekspresi. (2) menghargai pertanyaan siswa dan ide-idenya, (3) memberi kesempatan bagi siswa untuk mencari dan menemukan solusi dengan caranya sendiri, (4) memberi penilaian terhadap orisinalitas ide siswa dan mendorong pembelajaran kooperatif yang mengembangkan kreativitas pemecahan masalah peserta didik. Menurut Fathurrohman (2015, hlm 113) mengungkapkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah model yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks peserta didik berfikir kritis, memecahkan masalah, menghargai ide-ide yang diberikan peserta didik sehingga dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah.

#### b. Langkah-langkah model *Problem Based Learning*

Pada dasarnya setiap siswa mempunyai peran aktif dalam suatu pembelajaran. Apalagi dalam model *Problem Based Learning* (PBL) siswa dituntut untuk menjadi lebih kreatif lagi dan lebih baik dalam memecahkan suatu masalah yang akan dihadapinya. Dalam model *Problem Based Learning* (PBL) ini terdapat langkah- langkah yang harus diketahui oleh siswa maupun guru. Menurut

Shofiyah & Wulandari (2018, hlm 35) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki langkah-langkah atau sintak sebagai berikut:

1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah,
  2. Mengelompokkan peserta didik untuk belajar,
  3. Membantu penyelidikan dan memfasilitasi jalannya kerja kelompok,
  4. Mengembangkan dan menyajikan hasil dari kerja kelompok dan memaparkannya di depan kelas,
  5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil dari kerja kelompok berbasis masalah.
- Sedangkan menurut Rusman (Elita Sri, Geni, Dkk, 2019, hlm. 449) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menuntun dalam suatu pemecahan masalah dengan lima langkah, yaitu:

1. Mengorientasi setiap siswa terhadap permasalahan yang ada.
2. Mengorganisasi setiap siswa untuk bisa belajar sendiri.
3. Membantu setiap penyelidikan pada siswa.
4. Membuat sebuah karya dan mempresentasikan hasil tersebut.
5. Membuat analisis dan mencoba untuk membuat setiap proses yang ada pada setiap permasalahan yang ada.

Menurut Saputro, O. A., Theresia, S. R (2020, hlm. 187) tahapan model *Problem Based Learning* learning yaitu :

1. Mengamati (mengorientasi peserta didik terhadap masalah), pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap fenomena tertentu, terkait dengan KD yang akan dikembangkan.
2. Menanya (memunculkan masalah), pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk merumuskan suatu masalah terkait dengan fenomena yang diamatinya. Masalah yang dirumuskan bisa berbentuk pertanyaan yang bersifat problematis.
3. Menalar (mengumpulkan data), pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi (data) dalam rangka menyelesaikan masalah, baik secara individu ataupun kelompok dengan membaca berbagai referensi, pengalaman lapangan, wawancara dan sebagainya.

4. Mengasosiasi (merumuskan jawaban), pada tahap ini guru meminta peserta didik untuk menganalisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya.
5. Mengomunikasikan, pada tahap ini guru memfasilitasi peserta didik mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan sebelumnya. Guru juga membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan pada *Problem Based Learning* adalah Mengamati mengorientasi peserta didik terhadap masalah, Menanya memunculkan masalah, Mengumpulkan data, Membantu penyelidikan siswa, dan yang terakhir mengevaluasi jawaban atas permasalahan yang telah peserta didik dapatkan lalu mempresentasikannya.

#### c. Karakteristik model *Problem Based Learning*

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) 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), yaitu :

1. Pada awal pembelajaran akan dijadikan suatu masalah.
2. Permasalahan akan diangkat sesuai dengan permasalahan yang berkaitan pada dunia nyata siswa itu tersebut.
3. Mengorganisir setiap pembelajaran yang ada berkaitan dengan masalah terhadap disiplin dengan ilmu.
4. Siswa diberikan pertanggung jawaban yang besar terhadap proses belajarnya yaitu dalam membentuk serta menjalankan proses belajar.
5. Bisa penggunaan dengan kelas kecil.
6. Siswa harus dituntut agar bisa mendemonstrasikan terhadap apa yang sudah terjadi dengan membuat suatu karya.

Sedangkan Model *Problem Based Learning* menurut Barrow, Min Liu (2005) dalam Aris Shoimin (2014, hlm 130) menjelaskan karakteristik dari PBL, yaitu:

1. *Learning is student-centered.* Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada peserta didik sebagai orang belajar.
2. *Authentic problems from the organizing focus for learning.* Masalah yang disajikan kepada peserta didik adalah masalah yang autentik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
3. *New information is acquired through self-directed learning.* Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
4. *Learning occurs in small group.* Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.
5. *Teachers act as facilitators.* Pada pelaksanaan PBM, pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Yuniarti, dkk (2015 hlm, 187) mengenai karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning*, antara lain sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi titik awal dalam pembelajaran.
2. Menggunakan permasalahan kontekstual.
3. Membutuhkan perspektif dalam permasalahan.
4. Membutuhkan identifikasi belajar dalam permasalahan yang digunakan.
5. Hal utama bagi siswa yaitu untuk belajar pengarahan diri.
6. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* merupakan permasalahan menjadi titik awal dalam pembelajaran, Masalah yang disajikan kepada peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah, peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya, Bisa menggunakan dengan kelas kecil, dan yang terakhir guru harus selalu

memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

d. Kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL)

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2014 hlm, 132) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu:

1. Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata,
2. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar,
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa menghafal atau menyimpan informasi,
4. Terjadi aktifitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok,
5. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi,
6. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemampuan belajarnya sendiri,
7. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka,
8. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

Selain pendapat yang disampaikan di atas terdapat pendapat lain mengenai kelebihan PBL. Oleh Warsono dan Hariyanto (2013 hlm, 151) kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

1. Dalam hal ini siswa akan terbiasa dengan setiap permasalahan yang ada. Dan juga akan terbiasa untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang ada pada dirinya. Dan bisa menjadi lebih kreatif.
2. Dalam hal ini juga model ini akan mengajak siswa untuk melakukan diskusi dengan teman sekelasnya.
3. Membuat siswa semakin aktif dengan pendidiknya.
4. Mendorong siswa untuk bisa melakukan penerapan yang eksperimen.

Adapun juga kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikemukakan oleh Delisle dalam Abidin (2014 hlm. 162) yaitu sebagai berikut:

1. Model PBL berhubungan dengan situasi kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
2. Model PBL mendorong siswa untuk belajar secara aktif.
3. Model PBL mendorong lainnya sebagai pendekatan belajar secara interdisipliner.
4. Model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya.
5. Model PBL mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif.
6. Model PBL diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Aris Shoimin (2014, hlm 133) memiliki kekurangan, yaitu ;

1. Ketika siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan, mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, mereka tidak akan belajar apa yang mereka inginpelajari.
3. Keberhasilan dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama.

Adapun juga kekurangan dari model pembelajaran *Problem based learning* yang dikemukakan oleh Abidin (2014, hlm 163) adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
2. Jika siswa tidak mempunyai rasa kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah.
3. Tanpa adanya pemahaman siswa mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Pendapat dari Warsono dan Hariyanto (2013, hlm. 152) menyatakan kekurangan model pembelajaran *Problem based learning* diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam hal ini setiap guru tidak akan mampu untuk memberikan siswa terhadap setiap permasalahan yang ada.
2. Model ini membutuhkan biaya yang sangat mahal sekali.
3. Jika setiap melakukan setiap aktivitas maka guru sangatlah sulit untuk bisa memperhatikan siswa tersebut.

#### **4. Media Visual**

##### **a. Pengertian Media Visual**

Menurut Vandayo dan Hilmi dalam Titu (2020, hlm 49) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis visual berkaitan erat dengan pengembangan keterampilan berbicara. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Menurut Arsyad dalam Mumtahanah (2014, hlm 7) mengungkapkan bahwa media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat pengetahuan. *Visual* dapat menimbulkan minat siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata agar menjadi efektif, visual sebaiknya di tempatkan pada kontek bermakna dan siswa harus berintraksi dengan visual (image) itu untuk menyakinkan terjadinya informasi. Sedangkan menurut Sanjaya dalam Lestari (2018, hlm 7) mengungkapkan bahwa media *Visual* adalah media yang hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media visual adalah film *slide*, foto, tranfarasi, lukisan, gambar dan berbentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam menyajiannya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang berbasis visual berkaitan erat pengembangan keterampilan berbicara memegang peranan yang sangat penting sehingga menimbulkan minat siswa yang berisi tentang slide, foto, transfarasi, lukisan, gambar, dan berbentuk bahan cetak seperti media grafis.

### b. Manfaat Media *Visual*

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Sulastri dalam Titu (2022, hlm 34) manfaat media visual dalam pembelajaran yaitu membangkitkan keinginan dan minat baru serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Menurut Suwardi dalam Hidayatul (2019, hlm 10) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat yang bersifat *verbalistik*, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan menghadirkan media. Sedangkan menurut Arsyad dalam Hidayatul (2019, hlm 28) mengungkapkan bahwa manfaat media visual terdiri atas 4 manfaat, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *visual* adalah pengajaran yang membangkitkan keinginan dan minat baru serta meningkatkan daya Tarik dan perhatian siswa, dan membantu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat yang bersifat *verbalistik*.

### c. Jenis-jenis Media *Visual*

Jenis-jenis media *Visual* dalam media pembelajaran (2022, hlm 47) mengungkapkan bahwa terdapat 3 jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Media Grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide,

mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

2. Media Papan adalah media pembelajaran dengan menggunakan papan untuk menyampaikan pesan secara visual.
3. Media *Visual 3 Dimensi* adalah benda tiruan atau benda asli yang diambil sampelnya, sehingga benda tersebut membawa pesan yang dapat dipelajari oleh siswa. Benda tiruan (model/torso) merupakan benda yang bentuknya sama dengan sesungguhnya namun dengan ukuran yang kecil sehingga memungkinkan untuk dipelajari di kelas. Sering juga dikenal dengan miniature. Beberapa contoh media ini antara lain globe, model anatomi tubuh manusia, model pesawat terbang, miniatur candi, diorama dll. Benda asli yang diambil sampelnya misalnya jenis-jenis tanah, bentuk batu-batuan dll.

Sedangkan menurut Andi Kristanto dalam media pembelajaran (2016, hlm 56) mengungkapkan bahwa jenis-jenis media visual, yaitu:

1. Media grafis adalah jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata kata verbal, contoh dari media grafis, seperti; gambar atau foto, sketsa, bagan, diagram atau skema, grafik, poster, kartun, dan sebagainya.
2. Media 3 Dimensi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar dan bervolume. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Contoh dari media tiga dimensi, yaitu: media relia atau realistis, model, dan boneka.

3. Media Proyeksi gerak dibagi menjadi 2, yaitu: a) *Film* merupakan media yang disajikan dengan menggunakan film 8 mm, 16 mm, dan 35 mm dengan bantuan alat proyektor. Bentuk yang lama adalah film bisu dan bentuk yang lain ada suaranya. Biasanya suara disiapkan tersendiri dalam rekaman terpisah. Sebuah film terdiri dari ribuan gambar. b) *Slide powerpoint* merupakan media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visua, video, animasi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media visual terdapat 4, yaitu: media grafis, media 3 Dimensi, media papan, dan media proyeksi gerak yang dibagi lagi menjadi 2, seperti: *film*, dan *slide powerpoint*.

#### d. Media Visual Slide (*PowerPoint*)

Menurut Atthoriqoh dalam Dinda (2024 hlm, 245) mengungkapkan bahwa *PowerPoint* salah satu media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran modern adalah *Microsoft PowerPoint*. Program ini dirancang untuk menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, dengan fitur yang mendukung penyampaian multimedia, *PowerPoint* dapat menjadi alat untuk merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Wati dalam Yusriyanti (2016 hlm, 7) mengungkapkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, *video*, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Wulandari dalam Anisah (2022 hlm, 195) mengungkapkan bahwa *PowerPoint* merupakan sebuah program presentasi yang termasuk dalam rangkaian *Microsoft Office*.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *Visual Slide (PowerPoint)* adalah salah satu media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran modern adalah *Microsoft PowerPoint* dirancang untuk menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, dengan fitur yang mendukung penyampaian multimedia, *PowerPoint* dapat menjadi alat untuk merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, *video*, dan lain sebagainya.

## 5. Pemahaman Konsep

### a. Pengertian Pemahaman Konsep

Menurut Bloom dalam Ahmad Susanto (2013, hlm 6) mengungkapkan bahwa kemampuan konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang di pelajari. Menurut Gusniwati (2015, hlm 30) kemampuan konsep adalah suatu kemampuan menemukan ide abstrak untuk mengklasifikasikan objek-objek yang biasanya dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan kedalam contoh dan bukan contoh, sehingga seseorang dapat memahami suatu konsep dengan jelas. Menurut Jihad dan Haris (2013, hlm 149) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur (algoritma) secara luwes, akurat, efisien dan tepat. Sedangkan menurut Duffin dan Simpson dalam Harefa (2020, hlm 751) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menyerap materi untuk menemukan ide abstrak untuk mengklasifikasikan objek-objek secara luwes, akurat, efisien dan tepat yang telah dikomunikasikan kepada peserta didik.

### b. Aspek-Aspek Pemahaman Konsep

Aspek-aspek dalam pemahaman konsep menurut Bloom dalam Hardianti (2018, hlm 112) menungkapkan bahwa aspek-aspek pemahaman konsep memiliki 3 aspek, yaitu;

1. Menerjemahkan (*translation*) adalah kemampuan untuk menerjemahkan atau bisa juga disebut dengan mengartikan. Kemampuan ini bisa juga berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerjemahkan suatu konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik, maka akan mempermudah siswa dalam mempelajari. Ada beberapa kemampuan untuk menerjemahkan, yaitu:
  - a) Bisa mengartikan suatu abstraksi kepada abstraksi yang lainnya.

- b) Menerjemahkan sama juga dengan mengartikan suatu bentuk simbolik ke satu bentuk lain atau sebaliknya.
  - c) Diartikan dalam satu bentuk perkataan ke bentuk yang lainnya.
2. Menafsirkan (*interpretation*) adalah kemampuan ini bisa lebih diartikan luas dari pada menerjemahkan atau mengartikan. Menafsirkan merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami suatu ide utama dalam komunikasi. Ada beberapa kemampuan untuk menafsirkan, yaitu:
- a) Kemampuan ini lebih bisa memahami dan juga bisa menginterpretasi berbagai bacaan secara dalam dan jelas.
  - b) Kemampuan ini lebih membedakan membenaran atau penyangkalan suatu kesimpulan yang bisa digambarkan oleh suatu data.
  - c) Kemampuan ini juga bisa menafsirkan berbagai data sosial.
  - d) Kemampuan yang bisa membuat batasan (kualifikasi) yang tepat ketika menafsirkan suatu data.
3. Mengekstrapolasi (*extrapolation*) adalah kemampuan pemahaman jenis ekstrapolasi ini menuntut pada kemampuan intelektual yang lebih tinggi, seperti membuat telaah tentang kemungkinan apa yang akan berlaku. Ada beberapa kemampuan untuk mengekstrapolasi, yaitu:
- a) Kemampuan bisa juga menarik kesimpulan dan juga bisa menarik suatu pernyataan yang eksplisit.
  - b) Kemampuan ini menggambarkan kesimpulan dan bisa membuat pernyataan secara efektif
  - c) Kemampuan ini bisa dilihat dari kecenderungan untuk menyisipkan satu data dalam sekumpulan data.

Sedangkan menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) dalam Harefa (2020, hlm 752) mengungkapkan bahwa aspek-aspek pemahaman konsep, yaitu:

1. Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan
2. Mengaplikasikan dan membuat contoh dan bukan contoh.
3. Menggunakan model, simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep.
4. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lainnya.
5. Mengenal berbagai makna dan interpretasi ke bentuk lainnya.

6. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang terdapat pada pemahaman konsep adalah menerjemahkan, menafsirkan, mengekstrapolasi, dengan menggunakan model, dan membuat contoh dan bukan contoh. Menurut peneliti aspek-aspek yang dapat dipilih yaitu dari Bloom dalam Hardianti yang memiliki 6 aspek, yaitu: (1) Mengdefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, (2) Mengaplikasikan dan membuat contoh dan bukan contoh, (3) Menggunakan model, simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep. (4) Mengubah representasi ke bentuk lainya, (5) Mengenal berbagai makna dan inteprestasi ke bentuk lainya. (6) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan konsep.

### c. Manfaat Pemahaman Konsep

Menurut Novak dan Gowin dalam Sutarno (2016, hlm 12) mengungkapkan bahwa manfaat pemahaman konsep, yaitu:

1. Konsep membantu proses mengingat dan membuatnya menjadi efisien.
2. Konsep membantu kita menyerderhanakan dan meringkas informasi, komunikasi dan waktu yang digunakan untuk memahami informasi tersebut.
3. Konsep yang merupakan dasar untuk proses mental yang lebih tinggi.
4. Konsep sangat diperlukan untuk problem solving.
5. Konsep menentukan apa yang diketahui atau diyakini seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan untuk bisa menelaah dari suatu kejadian atau pelajaran (materi) yang bisa disiapkan dengan pendidik untuk memahami suatu konsep atau materi yang lebih mudah dipahami.

## B. Penelitian Terdahulu

Pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Visual* terhadap pemahaman konsep ips sekolah dasar telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti, berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian

yang relevan untuk digunakan sebagai referensi peneliti dalam melakukan penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian tersebut antara lain:

1. Pendapat dari T Prasetyo dan K Nisa (2018) memperoleh hasil terdapat pengaruh signifikan yang positif dari penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap rasa ingin tahu dan output nilai hasil belajar studi IPS siswa SD. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Nofziarni, dkk (2019) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* tergolong kriteria tinggi, dengan rata-rata nilai kelas 82,30. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Selvanus San (2016) memperoleh hasil terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung.
2. Pendapat dari A Rida (2023) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Youtube Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri”. Hasil dari penelitian tersebut menerapkan problem-based learning berbantuan video youtube pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pretest adalah 49,07 sedangkan rata-rata posttest adalah 70,92 terdapat peningkatan sebesar 21,85 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata pretest 57,41 dan rata-rata posttest adalah 68,14 terdapat peningkatan sebesar 10,73. Uji N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,42 dengan interpretasi sedang, sedangkan nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,24 dengan interpretasi rendah, artinya pemberian perlakuan model problem-based learning berbantuan video youtube dalam pembelajaran pada kelas eksperimen efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran teacher center tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu  $13,302 \geq 4,24$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan model problem-based learning berbantuan video youtube terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri.

3. Pendapat dari Sri (2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI”. Hasil dari penelitian dibuktikan dengan fakta hasil peningkatan motivasi belajar dilihat dari pre test bahwa diperoleh rata-rata berfikir kritis peserta didik sebesar 44,25 menunjukkan tingkat berfikir kritis peserta didik “rendah”. Setelah dilakukan tindakan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus I perolehan skor menjadi 70.00 menunjuk pada tingkat “tinggi”. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor rata-rata berfikir kritis belajar peserta didik menjadi 80.00 yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berfikir kritis peserta didik mengalami peningkatan 26,44 dari siklus I dan 37.19 dari Pre test. Pada siklus II skor yang diperoleh yakni 80 peningkatan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Pelaksanaan Post test skor yang diperoleh yaitu 80.25 menunjukkan keberhasilan dalam penelitian ini karena telah mencapai lebih dari skor 75.
4. Pendapat dari Rahmawati (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV. Kegiatan pembelajaran mempergunakan model *SAVI* berbantuan media *power point* menciptakan pembelajaran yang aktif serta meningkatkan konsentrasi siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dan diharapkan guru bisa mengimplementasikan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *power point* agar siswa bertambah antusias pada kegiatan belajar.
5. Pendapat dari Mudiana (2021) dengan judul “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa dihadapkan secara langsung pada permasalahan nyata di sekitar mereka, model *problem based learning* memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif mencari dan menyelidiki solusi dari permasalahan yang diberikan

melalui tahapan ilmiah yang sistematis, sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud hasil belajar mereka, antusias siswa menjadi meningkat dengan adanya *power point* yang menampilkan video dan gambar yang lebih menarik dan sesuai dengan materi.

6. Pendapat Bulan S. (2022) dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah selain mampu meningkatkan pemahaman konsep juga mampu meningkatkan keterampilan proses peserta didik. Pada proses pembelajaran tersebut peserta didik akan dihadapkan pada suatu permasalahan untuk mereka pecahkan. Tentunya untuk memecahkan permasalahan tersebut harus memiliki pemahaman yang baik serta keterampilan yang baik pula. Keterampilan proses peserta didik akan dilihat dari bagaimana setiap peserta didik mampu untuk memecahkan persoalan tersebut.
7. Pendapat Solihhudin A (2019) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Menggunakan Model *Problem Based Learning* Untuk Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman dengan model PBL melalui proyek pemutaran film-film dokumenter perjuangan, pembuatan poster perjuangan, penelusuran jejak perjuangan pahlawan melalui gambar stiker yang tertera namanya terhadap konsep IPS pada materi Perjuangan Bangsa dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Meningkatnya pemahaman siswa menurut pengamatan peneliti di lapangan adalah peran guru dan siswa berjalan secara sinergi. Kemampuan guru dalam merencanakan, menjalankan proyek kegiatan didukung oleh kemampuan siswa itu dalam menjalankan kegiatan tersebut.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Pada proses pembelajaran, pendidik akan berusaha memberikan informasi terhadap siswa. Namun, tidak mudah untuk mengharapkan perubahan perilaku dalam proses pengajaran. Terkadang tidak mudah bagi siswa untuk mencermati

materi yang disediakan. Oleh karena itu, pendidik yang berperan penting untuk mencapai target, pendidikan perlu menentukan model, metode dan juga media pembelajaran yang mudah diterima siswa. Pembelajaran di sekolah masih sangat berpusat kepada pendidik (*teacher centered*) metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah sehingga membuat peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh.

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menyerap materi untuk menemukan ide abstrak untuk mengklasifikasikan objek-objek secara luwes, akurat, efisien dan tepat yang telah dikomunikasikan kepada peserta didik, pemahaman konsep juga merupakan landasan untuk membangun pengetahuan selanjutnya. Menurut Hosnan (2014, hlm 295) menyatakan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran pada suatu masalah autentik, sehingga dengan hal itu siswa dapat merangkai pengetahuannya sendiri, mengembangkan ketrampilan yang lebih tinggi, membuat siswa lebih mandiri dan membuat siswa percaya diri. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media visual, pengalaman belajar, baik itu yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap mereka peroleh berdasarkan kesadaran dan kepentingan mereka sendiri. Dari berbagai muatan materi di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan materi yang sering muncul dalam pembelajaran karena berhubungan langsung dengan lingkungan siswa.

Berdasarkan temuan hasil observasi di lapangan yang terdapat di sekolah pada mata pelajaran IPS terdapat di kelas 4 SDN Rancamanyar 03 Kabupaten Bandung yang berjumlah 60 peserta didik. Faktor yang mempengaruhi diantaranya peserta didik yang kurang memiliki keinginan belajar sehingga partisipasi di dalam kelas kurang aktif maupun cara pendidik mengajar yang kurang menarik bagi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dibawah 70 yang merupakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu juga pendidik ada yang kurang memahami dalam menggunakan teknologi seperti, *infocus* untuk menjelaskan materi ajar. Adapun laptop untuk alat pembelajaran yang terhubung dengan infokus, ataupun menggunakan media visual melalui gambar yang diprint.

Dengan pembelajaran *Problem Based Learning* diduga dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik, dan menghidupkan kelas agar tidak merasa jenuh, Sehingga dengan itu penulis mengambil kerangka pemikiran sebagai, berikut:

