

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Zubaedi model pembelajaran merupakan pola yang dipakai dalam penyusunan kurikulum, mengatur materi, serta petunjuk untuk guru kelas. Model pembelajaran merupakan Pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran (Mirdad & Pd, 2020).

Model pembelajaran adalah strategi berlandaskan teori dan penelitian yang meliputi latar belakang serta evaluasi pembelajaran yang diperuntukkan untuk guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dalam (Rusmasn, 2014 : 32) model pembelajaran adalah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik dan guru supaya tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik. Model pembelajaran menurut Miftahul Huda yaitu gambaran semua pembelajaran dengan banyak teknik dan langkah-langkah yang menjadi bagian pentingnya (Sundari, n.d.).

Menurut Udin dalam (Hermawan, 2006 : 3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang meukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisaikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

B. Problem Based Learning(PBL)

1. Pengertian *Problem Based Learning*(PBL)

Menurut kokom (2013 :59) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana penerapannya untuk merangsang berpikir siswa dalam situasi yang bertumpu pada masalah dunia nyata termasuk dalam pembelajaran. Sedangkan Kamdi (2007:77) menjelaskan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang membuat siswa terlibat dalam pemecahan masalah, supaya siswa diharapkan bisa mempelajari pengetahuan dan melibatkan pada keterampilan dalam pemecahan masalah. Dalam pelaksanaannya *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengarahkan siswa terhadap masalah dan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif yang membuat kondisi belajar aktif pada peserta didik. Penekanannya pada aktivitas pemecahan masalah dengan penerapan keterampilan menganalisis, membuat serta mempresentasikan hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Jamil Suprihatiningrum (2013:215), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model dimana siswa di haadapkan kepada masalah selanjutnya melakukan pencarian informasi. Sudarman (2007 :68) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang memakai masalah dunia nyata menjadi kerangka bagi siswa untuk belajar cara berpikir kritis serta memperoleh pengetahuan baru.

Penelitian Siswanto dkk (2012) bahwa PBM mempunyai ciri-ciri pembelajaran pemberian masalah dengan melibatkan masalah nyata, siswa secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengenali pemahaman siswa, mencari dan mempelajari sendiri materi berkaitan dengan masalah melalui penyelidikan dan melaporkan solusi dari masalah, untuk membuat siswa memahami materi. Pemahaman siswa tersebut bertahan di ingatan dalam waktu yang lama, supaya ketika siswa dihadapkan pada tes, siswa dapat mengerjakan dengan baik (Kasdriyanto, 2014).

Problem Based Learning (PBL) membuat siswa mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui dan dibutuhkan serta strategi dalam penyelesaian masalah. Jadi, penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

2. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu membantu peserta didik menjadi lebih aktif serta berpikir kreatif dalam pemecahan masalah yang ada didalam pembelajaran. Menurut Hosnan (2014:298) tujuan PBL yaitu menolong siswa supaya mendapatkan pengalaman dan merubah tingkah laku dari kualitas dan kuantitas. Menurut Fathurrohman (2015:113) tujuan PBL yaitu berorientasi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri (Restu Rahayu et al, 2021).

3. Langkah-langkah Problem Based Learning (PBL)

Pada dasarnya *Problem Based Learning* (PBL) diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Proses tersebut dilakukan dalam tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran yang disajikan pada Tabel berikut :

Tabel 2. 1 Sintaks atau langkah-langkah PBM

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapat kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Sumber : Arends (2008:57)

4. Kelebihan dan kelemahan *Problem Based Learning* (PBL)

a. Kelebihan

Menurut Shoimin (2016) kelebihan model PBL yaitu :

- a) Siswa dilatih agar mempunyai kemampuan pemecahan masalah dalam kondisi nyata
- b) Memiliki kemampuan membangun pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran
- c) Siswa memiliki kemampuan menilai perkembangan belajarnya sendiri
- d) Pembelajaran berfokus kepada masalah sehingga berfokus pada materi yang penting saja
- e) Kesulitan belajar siswa bisa diatasi melalui kerja kelompok

b. Kekurangan

- a) Tidak semua materi cocok untuk penerapan model PBL ini
- b) Terdapat kesulitan dalam pembagian tugas dengan keadaan kondisi kelas yang memiliki tingkat keberagaman tinggi (Rerung et al., 2017)

C. Media Pembelajaran

Menurut Yusuf dalam (Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai untuk memberikan pesan yang bisa merangsang pikiran, perhatian, serta kemaan siswa sehingga bisa meningkatkan terjadinya proses belajar yang terkendali.

Menurut Nasution, media pembelajaran merupakan alat bantu ajar penunjang penggunaan metode ajar yang digunakan guru. Sedangkan menurut

Azhar Arsyad media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Dari uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan jika media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran agar dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam pembelajaran (Nurrita, 2018).

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan untuk guru ataupun siswa, karena dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Jannah, 2021).

D. Media Explosion Box

1. Pengertian Media *Explosion Box*

Media Explosion Box adalah media grafis berjenis visual yang terbuat dari kertas karton, berbentuk kubus atau kotak, ketika kotak tersebut dibuka keempat sisi atau layer dari kotak tersebut akan memunculkan gambar-gambar dan tulisan yang telah disesuaikan dengan materi atau Tema yang diinginkan. *Explosion Box* dapat membantu seorang guru untuk memberikan pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin diajarkan karena selain merupakan media yang menarik dan unik, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa juga akan membuat pengetahuan dan pemahaman siswa semakin lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan (Efiani et al., 2020).

Explosion Box atau yang biasa disebut kotak kejutan adalah media grafika berjenis visual (Sipnaturi & Farida, 2020). Selain itu, *Explosion Box* merupakan sebuah kotak persegi berbentuk kado yang dibuat dengan bahan

kertas yang visualnya dikreasikan untuk membuat bagian dalam box dipenuhi berbagai konstruksi menarik saat penutupnya dibuka. Selama ini ada beberapa macam *Explosion Box* yang telah diciptakan berdasarkan kreatifitas masing-masing orang. Luasnya kreatifitas inilah yang menjadi asal mula munculnya ide untuk menggunakan *Explosion Box* sebagai media ajar. Karakter dan ciri-ciri khusus *Explosion Box* dalam pemanfaatannya sebagai media ajar adalah tampak visual yang tidak biasa dari media ajar lainnya, penggabungan antara kotak dan buku lipat, konstruksi yang bisa dilipat, ditarik, dan dibuka tutup, lalu pemuatan materi yang padat sebab punya banyak sisi yang dapat dimanfaatkan dan masih dalam bentuk yang efisien, dengan begitu *Explosion Box* terbilang fleksibel dan praktis untuk dibawa dan digunakan kapanpun (Efiani et al., 2020)

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Explosion Box*

Adapun kelebihan dan kekurangan media *Explosion Box* yaitu :

a. Kelebihan

Kelebihan media pembelajaran *Explosion Box* yaitu :

1. Pembuatan media *Explosion Box* dapat disesuaikan dengan Tema pembelajaran dan setiap layer terdapat kejutan yang berbeda.
2. Tampilan *Explosion Box* menarik perhatian peserta didik sehingga memotivasi belajar lebih inovatif.
3. Mengembangkan kreatifitas pendidik dan peserta didik.
4. Merangsang imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Kekurangan

Kekurangan media pembelajaran *Explosion Box* yaitu :

1. Dilihat dari proses pembuatannya, media ini membutuhkan waktu dan dana untuk berkratifitas dalam menghasilkan karya media pembelajaran yang sesuai dengan tema yang diinginkan.
2. Bahan yang digunakan menentukan tahan lamanya media *Exsplosion box ini*.
3. Tidak mudah mencari bahan material kotak yang berkualitas dengan harga pas(Brier & lia dwi jayanti, 2020).

E. Hasil belajar

0. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam (Nurrita, 2018) hasil belajar adalah suatu kompetensi yang bisa diraih oleh peserta didik sesudah melewati kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru di suatu kelas. Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah melalui proses pembelajaran.

Menurut oemar hamalik hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah proses pembelajaran. Menurut winkel hasil belajar adalah kemampuan dalam seseorang dan kemungkinan telah melaksanakan sesuatu sesuai kemahiran yang dimilikinya(Nurrita, 2018).

Jenis-jenis hasil belajar menurut Bloom dalam (Amaliah, 2014) terbagi kedalam 3 ranah yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik. Berikut penjelasan dari 3 ranah tersebut yaitu :

- a. Kognitif berkaitan dengan aspek intelektual atau berfikir/nalar terdiri dari pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian dan lain sebagainya.
- b. Afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar afektif terlihat pada peserta didik dari berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pembelajaran, motivasi belajar, menghormati guru, menghargai teman, kerja sama. Ranah afektif terdiri dari penerimaan, penilaian, karakter dan lain sebagainya
- c. Psikomotor berkaitan dengan aspek keterampilan yang mengaitkan fungsi system syaraf dan otot. Ranah psikomotor terdiri dari pembiasaan, adaptasi, kesiapan, penciptaan dan lain sebagainya (Amaliah, 2014).

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2009:19-28) , terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- a. Faktor Internal
 - 1) Faktor fisiologis yaitu factor yang berpengaruh terhadap kondisi fisik siswa
 - 2) Faktor Psikologis yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis siswa dimana berpengaruh terhadap proses belajar siswa.
- b. Faktor eksternal
 - 1) Lingkungan social, seperti lingkungan sekolah, masyarakat serta lingkungan keluarga

- 2) Lingkungan non sosial, seperti faktor dari materi pembelajaran , perangkat pembelajaran dan lain sebagainya(Nabillah & Abadi, 2019).

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2Hasil Penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun	Variabel	Populasi Dan Sampel	Hasil Penelitian
1.	Monika Setyaningrum (2018)	Hasil belajar, Model Problem Based Learning (PBL)	32 siswa Kelas 5 SDN Salatiga	Terdapat Peningkatan Hasil Belajar siswa kelas 5 SDN Salatiga Pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia
2.	Riky Nur Cahyo, Dkk (2018)	Hasil Belajar, Model Problem Based Learning (PBL), Media Audio Visual	22 siswa kelas 4 SDN Purwodadi	Penggunaan Model Problem Based Learning pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan Hasil belajar siswa di SDN Purwodadi
3.	Emenina Br Tarigan, Dkk (2021)	Hasil belajar, Model Problem Based Learning (PBL)	30 siswa kelas 4 SD Negeri 040550 Mardinding	Terdapat Peningkatan Hasil Belajar siswa kelas 5 SDN Salatiga Pada Tema Daerah tempat tinggalku