

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, mengesankan, berlaku, manjur. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan. Menurut Abdurahmat mengatakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Adapun menurut (Prasetyo, 1984) menyatakan efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input. Sedangkan makna efektifitas dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari *pretest* dan *post-test*.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran yang sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Senada dengan pendapat Suprihatiningrum (2013: 145), yang menyatakan bahwa model pembelajaran

adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang bisa tercapai. Artinya, model pembelajaran merupakan sebuah konsep dalam menggambarkan skenario pembelajaran yang berurutan atau sistematis untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam belajar. Sedangkan menurut Trianto (2015: 51), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Perihal dalam kaitan ini, kegiatan belajar mengajar akan lebih tertata jika dalam pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran sebagai pedomannya. Pendapat di atas di dukung oleh Saefudin dan Berdiati (2014: 48), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Artinya, model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh pengajar dalam mengajar di kelas untuk mencapai tujuan belajar yang telah di rumuskan sejak awal dan di jadikan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran yang mengacu kepada cara/pendekatan, tujuan- tujuan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Setiap model pembelajaran juga memiliki keunggulan, kelemahan serta tujuan maupun

prinsip yang berbeda-beda. Oleh karena itu, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung di kelas.

c. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berasal dari bahasa Inggris yang artinya pembelajaran (*Learning*), berbasis (*Based*) dan masalah (*Problem*). Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan ilmu dan pengetahuan baru untuk dapat menemukan solusi lalu kemudian menyelesaikannya. *Problem Based Learning* (PBL) menurut Sofyan, dkk. (2017: 48-49) sebagai salah satu bentuk pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Sedangkan menurut Fathurrohman (2020: 112) bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (*autentik*) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. *Problem Based Learning* (PBL) menjadikan masalah nyata sebagai pemicu bagi proses belajar peserta didik sebelum mereka mengetahui konsep formal. Peserta didik secara kritis

mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan serta melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan menyelesaikan masalah tersebut peserta didik memperoleh atau membangun pengetahuan tertentu dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang menumbuhkan kembangkan keaktifan peserta didik dalam mengumpulkan data kemudian memecahkan sebuah permasalahan dari pembelajaran yang diarahkan ke suatu permasalahan sehari-hari dengan bantuan media *Picture and Picture*. Dapat juga disimpulkan bahwa *Problem Based Learning*, adalah suatu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai stimulus untuk menemukan atau mendapatkan informasi yang diperlukan untuk memahami dan mencari solusinya.

d. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan pemecahan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri (Sofyan, dkk, 2017: 53). *Problem Based Learning* (PBL) juga dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pemahaman dan pengetahuan peserta didik pada

materi pelajaran PPKn dapat dibentuk ketika dalam pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas dengan bantuan model pembelajaran PBL berbasis *Picture and Picture* sehingga peserta didik dapat mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tujuan yang pertama yaitu untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran yang memenuhi tiga ranah pembelajaran. Pertama, yaitu bidang kognitif yaitu terintegrasinya ilmu dasar dan ilmu terapan. Adanya pemecahan masalah terhadap *problem real* secara langsung mendorong siswa dalam menerapkan ilmu dasar yang ada. Kedua, yaitu bidang psikomotorik berupa melatih siswa dalam pemecahan masalah secara saintifik, berpikir kritis, pembelajaran diri secara langsung dan pembelajaran seumur hidup. Ketiga, yaitu bidang afektif berupa pengembangan karakter diri, pengembangan hubungan antar manusia dan pengembangan diri berkaitan secara psikologis (Ismayanti, 2022: 24).

e. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki karakteristik dalam pelaksanaannya. Menurut Fathurrohman, (2020: 115) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik- karakteristik sebagai berikut : (1) Belajar dimulai dengan dengan suatu masalah, (2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik atau integrasi konsep dan masalah di dunia nyata, (3) Mengorganisasikan pelajaran di seputar masalah, bukan di

seputar disiplin ilmu, (4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) Menggunakan kelompok kecil, (6) Menuntut pelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Inilah yang akan membentuk *skill* peserta didik. Sedangkan pendapat menurut Sofyan, dkk (2017: 50) bahwa terdapat tiga ciri/karakteristik utama dari *Problem Based Learning* (PBL). 1) pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Pembelajaran berbasis masalah tidak hanya mengharapkan siswa sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mencari, dan mengelola data, dan akhirnya menyimpulkan. 2) aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran. 3) pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah adalah proses berfikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu; sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas. Berdasarkan uraian yang telah

disebutkan, dapat disimpulkan bahwasanya PBL dapat dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar peserta didik. Peserta didik menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya di bawah petunjuk fasilitator (guru). Pembelajaran berbasis masalah menyarankan kepada peserta didik untuk mencari atau menentukan sumber pengetahuan yang relevan. Pembelajaran berbasis masalah memberikan tantangan kepada peserta didik untuk belajar sendiri. Dalam hal ini, peserta didik lebih diajak untuk membentuk suatu pengetahuan dengan sedikit bimbingan atau arahan guru sementara pada pembelajaran tradisional, peserta didik lebih diperlakukan sebagai penerima pengetahuan yang diberikan secara terstruktur oleh seorang guru.

f. Prinsip Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Prinsip utama PBL menurut Sofyan (2017: 56) adalah penggunaan masalah nyata pada yang ada sehingga sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Masalah nyata adalah masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran PPKn. Pemilihan atau penentuan masalah yang nyata dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik yang disesuaikan dengan materi pelajaran PPKn dan kompetensi dasarnya. Masalah itu bersifat terbuka, yaitu masalah yang memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keingintahuan peserta didik untuk mengidentifikasi strategi, pendekatan, media, model pembelajaran dan solusi-solusi tersebut. Kemudian

masalah digunakan adalah masalah yang tidak terstruktur dengan baik atau tidak dapat diselesaikan secara langsung. Supaya siswa dapat tersangsang dan berpikir kritis bagaimana cara menyelesaikannya dan diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran mereka dapat menemukan solusi atas permasalahannya dengan menerapkan formula atau strategi tertentu. Untuk memahami permasalahan pada materi PPKn peserta didik dan guru perlu mengkombinasikan beberapa strategi, pendekatan, atau dapat dengan media yaitu dengan bantuan media *Picture and Picture* dan bila perlu mengkreasi dengan cara sendiri untuk menyelesaikannya sehingga siswa dan guru dapat mengetahui hasil belajarnya.

g. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah-langkah dari model pembelajaran PBL menurut Sofyan, dkk (2017: 58) dalam bukunya yang berjudul "*Problem Based Learning* dalam Kurikulum 2013" menerangkan secara umum terdapat 5 langkah utama dalam penerapan *problembased learning*. Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, dan Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.

Tahapan-tahapan dari langkah model pembelajaran *problem based learning* yang diterangkan secara umum oleh Sofyan, dkk kemudian di uraikan lebih jelas dan lebih rinci (2019: 59) pada tabel di bawah ini;

Tabel 2.1 Tahapan *Problem Based Learning*

TAHAPAN	PERILAKU GURU
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tujuan pembelajaran 2. Menjelaskan logistik (bahan- bahan) yang diperlukan untuk belajar seperti: (gambar- gambar pahlawan, simbol pancasila dan lain- lain). 3. Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan model dan berbagi tugas dengan teman

Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok presentasi hasil kerja
---	---

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

Dalam situasi PBL peserta didik mengintergrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. *Problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. Menurut Johnson & Johnson yang dikutip oleh Sofyan, dkk (2017: 59-60) terdapat beberapa keunggulan dari model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Problem based learning menekankan peserta didik terlibat dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya pembelajaran khusus bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. *Problem based learning* ini membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem- problem yang kompleks.

- 2) Meningkatkan kecapan kolaboratif.

Pembelajaran *problem based learning* mendukung peserta didik dalam kerja tim, dan

- 3) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Pembelajaran *problem based learning* (PBL) memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, alokasi waktu dan sumber lain untuk penyelesaian tugas.

2. *Picture and Picture*

Suprijono mengatakan media *picture and picture* adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan yang logis atau nyata (Huda 2014: 236). Pendapat tersebut di dukung oleh Kurniasih dkk (2015: 44), bahwa *Picture and Picture* adalah model pembelajaran kooperatif dan menggunakan media gambar yang diurutkan dan dipasangkan menjadi urutan yang logis. Jadi, media *Picture and Picture* pada mata pelajaran PPKn adalah media yang merupakan representasi objek atau peristiwa PPKn dan berkaitan dengan konsep-konsep PPKn yang akan dipelajari. Model PBL berbasis *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan dari sebuah masalah yang membutuhkan penyelesaian yang nyata, dan masalah tersebut dihasilkan dari analisis sebuah *Picture and Picture* (melalui gambar/tokoh) dalam kehidupan sehari-hari, yang diceritakan di depan kelas pada awal kegiatan sebagai pengantar pembelajaran agar peserta didik menjadi tertarik dan secara tidak langsung membangun daya imajinasi anak dalam

hubungannya dengan materi pelajaran PPKn karena melihat gambar (*Picture and Picture*).

Media *Picture and Picture* memiliki karakteristik yang sangat cocok dan nyambung dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Di bawah ini adalah beberapa karakteristik dari media *Picture and Picture*:

1. Aktif

Siswa akan menjadi lebih aktif, karena guru menggunakan media gambar menarik namun tersusun acak, sehingga meningkatkan rasa penasaran dan keingintahuan siswa menjadi lebih besar untuk menyusun dan memecahkannya.

2. Inovatif

Selain aktif, siswa juga menjadi lebih inovatif. Hal ini karena model pembelajaran ini membutuhkan daya cipta yang tinggi baik dari siswa maupun dari guru. Guru harus menyiapkan dan menyajikan gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran PPKn, setelah itu gambar tersebut disusun namun secara acak yang kemudian dapat memancing daya kreasi dan imajinasi siswa, kemudian di sisi lain siswa juga harus menebak urutan logis gambar yang sebenarnya.

3. Kreatif

Secara otomatis model pembelajaran *Picture and Picture* membuat siswa sekaligus guru menjadi lebih kreatif. Dengan adanya gambar yang tersusun acak, maka siswa akan terpancing daya kreasi dan imajinasi yang mampu menstimulasi sisi kreatif mereka pada materi pelajaran PPKn.

4. Menyenangkan

Suprijono mengatakan bahwa pembelajaran dengan model ini akan sangat menyenangkan bagi siswa. Hal ini karena gambar merupakan media kuat yang efektif untuk menarik perhatian siswa, ditambah lagi dengan permainan menyusun deretan logis dari susunan gambar acak yang disediakan dalam kegiatan pembelajaran (Huda 2014: 236).

Suprijono menyebutkan langkah-langkah pembelajaran *Picture and Picture* sebagai berikut (Huda 2014: 236):

1. Penyampaian Kompetensi

Pada tahap ini, guru menyampaikan kompetensi dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian, siswa dapat mengukur sampai sejauh mana kompetensi yang harus dikuasai siswa. Setelah itu, guru juga menyampaikan indikator-indikator ketercapaian kompetensi tersebut untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapainya.

2. Presentasi Materi

Keberhasilan pembelajaran dapat dimulai dari sini. Pada tahap ini, guru harus berhasil memberikan motivasi pada beberapa siswa yang kemungkinan masih belum siap mengikuti proses pembelajaran.

3. Penyajian Gambar

Guru menyajikan gambar dan mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan. Guru dapat

memodifikasi gambar atau menggantinya dengan video atau demonstrasi kegiatan tertentu.

4. Pemasangan Gambar

Pada tahap ini, guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang gambar secara berurutan. Penunjukan bisa dilakukan dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus benar-benar siap untuk menjalankan tugas yang diberikan.

5. Penjajakan

Tahap ini mengharuskan guru untuk bertanya kepada siswa tentang alasan/dasar pemikiran dibalik urutan gambar secara berurutan. Penunjuk bisa dilakukan dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus benar-benar siap untuk menjalankan tugas yang diberikan.

6. Penyajian kompetensi

Setelah tahapan penjajakan, guru harus memberikan penekanan pada ketercapaian kompetensi yang ingin dicapai. Guru bisa mengulangi, menuliskan atau menjelaskan gambar-gambar yang telah digunakan agar siswa mengetahui bahwa sarana tersebut penting dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

7. Penutup

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dicapai dan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa.

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dibawah ini tabel 2.2 adalah tabel kelebihan dan kekurangan dari media *Picture and Picture* menurut Suprijono (Huda, 2014: 236).

Tabel 2.2 Kelebihan dan kekurangan media *Picture and Picture*

No	Media <i>Picture and Picture</i>	
	Kelebihan	Kekurangan
1	Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.	Mebutuhkan lebih banyak waktu.
2	Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis	Membuat sebagian siswa Pasif.
3	Membantu siswa untuk berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan siswa dalam praktik belajar.	Memunculkan kekhawatiran akan terjadi kekacauan di kelas.
4	Mampu mengembangkan motivasi siswa dalam belajar	Mebutuhkan fasilitas, alat, dan biaya yang bisa dbilang tidak sedikit
5	Melibatkan siswa dalam perencanaan dan pengelolaan kelas sehingga muncul rasa tanggung jawab pada diri siswa	

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian- penelitian yang relevan, yang menjadi referensi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Kurnia Ulil dkk pada tahun 2015 yang berjudul, “Efektivitas penggunaan gambar (*Picture and Picture*) pada brosur dalam model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar Fisika kelas XI SMAN 5 Padang.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

efektivitas dari penggunaan gambar pada brosur dalam model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar Fisika kelas XI SMAN 5 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimen* bentuk *post-test only control group design*. Tempat penelitian dilaksanakan XI SMAN 5 Padang. Hasil penelitian yang diperoleh berupa data hasil belajar Fisika siswa pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar Fisika pada ranah kognitif diperoleh melalui tes akhir dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah diuji coba di SMA N 13 Padang sebanyak 40 buah soal. Dari hasil uji daya beda soal, diperoleh 22 soal yang dapat diterima, namun belum memenuhi semua indikator pencapaian kompetensi. Setelah diterapkan penggunaan gambar pada brosur dalam model pembelajaran *problem based learning* terdapat peningkatan hasil belajar siswa, terlihat dari hasil perhitungan diperoleh deskripsi data hasil belajar Fisika siswa pada ranah kognitif jika dilihat dari nilai g , maka efektivitas proses pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dengan nilai 0,11 dari pada kelas kontrol dengan nilai - 0.17. Sedangkan pada ranah afektif jika dilihat dari nilai g , maka efektivitas proses pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dengan nilai 0,41 dari pada kelas kontrol dengan nilai 0,25. Serta pada ranah psikomotorik jika dilihat dari nilai g , maka efektivitas proses pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik dengan nilai 0,43 dari pada kelas kontrol dengan nilai 0,2. Jadi, kesimpulannya penggunaan gambar pada brosur dalam model pembelajaran *problem based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Fisika kelas XI SMAN 5 Padang.” Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti Efektivitas

penggunaan gambar (*Picture and Picture*) dengan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Namun, ada perbedaan pada materi pelajaran dan objek penelitian yang diteliti, yaitu materi Fisika di kelas XI SMAN 5 Padang. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tentang Efektivitas model *problem based learning* berbasis *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD N Sindangwangi 03.

Kedua penelitian telah dilakukan oleh Aini Dora pada tahun 2018 yang berjudul, “Efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VII A dan VII B SMP Negeri 34 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen Design, pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dengan melibatkan 2 kelompok belajar peserta didik yang berjumlah 28 peserta didik untuk kelas Eksperimen dan 26 peserta didik untuk kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan berpikir kritis peserta didik berupa soal *essay* yaitu *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang dihitung dengan uji *independent sample t-test* dari hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,82 dan kelas kontrol sebesar 74,07 memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,213 > 2,007$). Kemudian keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) diketahui dengan uji *effect size* yaitu memperoleh nilai sebesar 0,1. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama (variabel bebas) meneliti dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning*. Namun, ada perbedaan pada variabel terikatnya dan objek penelitiannya yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tentang Efektivitas model *problem based learning* berbasis *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III SDN Sindangwangi 03.

Ketiga penelitian telah dilakukan oleh Ismayanti Nur pada tahun 2022 yang berjudul, “Efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri 234 Inpres Takalar Kota Kabupaten Takalar.” Tujuan dalam penelitian untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri 234 Inpres Takalar Kota Kabupaten Takalar. Jenis penelitian ini adalah *pre eksperimen* bentuk *one group pretest posttest* yaitu sebuah eksperimen. Satuan eksperimen penelitian ini siswa kelas V SD Negeri 234 Inpres Takalar Kota. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 12,75 dengan frekuensi $dk = 2-1=23$. Pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,71$. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $12,75 > 1,71$. Jadi, dari hasil penelitian di atas bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai pengaruh sehingga dapat dikatakan efektif dalam

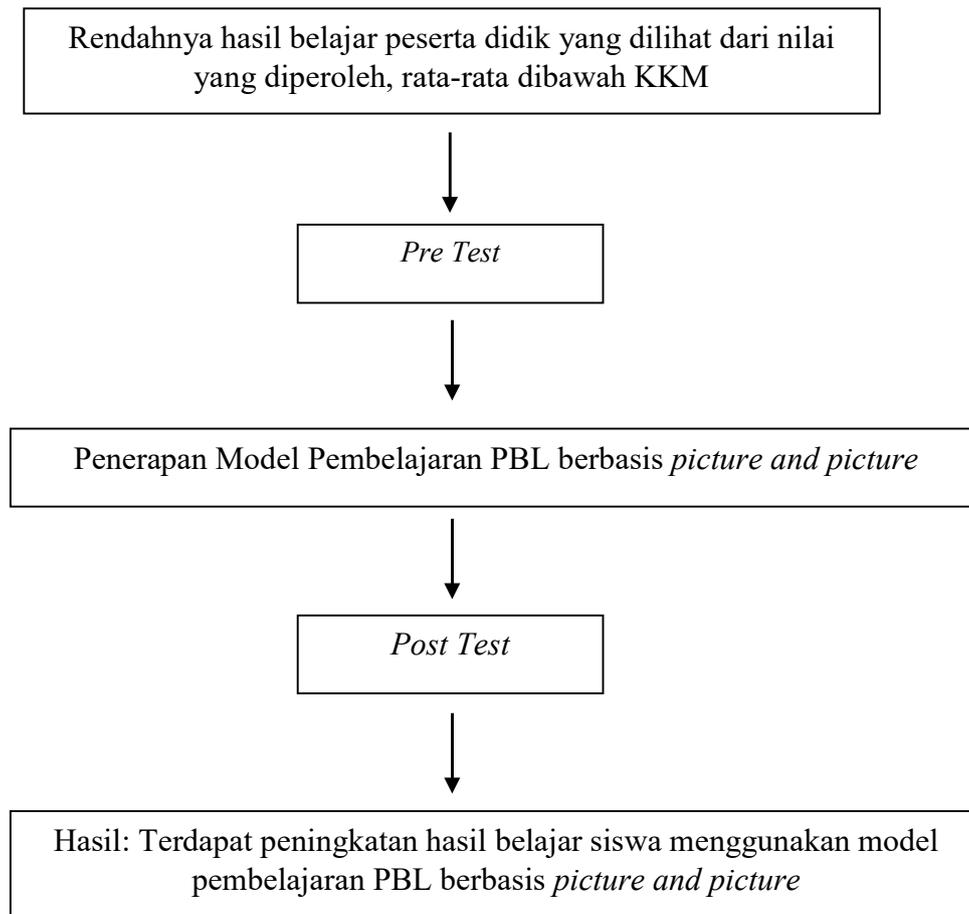
meningkatkan hasil belajar siswa daripada sebelum menggunakan *Problem Based Learning*. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa. Namun, ada perbedaan pada materi pelajaran dan objek penelitian yang diangkat sebagai penelitian yaitu materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri 234 Inpres Takalar Kota Kabupaten Takalar. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tentang Efektivitas model *problem based learning* berbasis *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD N Sindangwangi 03.

Keempat penelitian telah dilakukan oleh Karimata Sari Gun dkk pada tahun 2014 yang berjudul “Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media gambar (*Picture and Picture*) kejadian Fisika pada pembelajaran IPA Fisika di MTS.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media gambar kejadian Fisika terhadap hasil belajar IPA Fisika di MTS. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimen* bentuk *post-test only control group design*. Tempat penelitian ditentukan secara *purposive sampling area*. Penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Bondowoso pada kelas VII semester genap tahun ajaran 2013/2014. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, observasi, dan test. Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1., didapatkan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pertemuan

pertama sebesar 91 % dan pada pertemuan kedua didapatkan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 94 %, dengan presentase rata-rata 93%. Jika dikonsultasikan pada katagori tingkat aktivitas siswa dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model PBL dengan media gambar kejadian fisika termasuk dalam kategori sangat aktif karena berada pada rentang 80% sampai 100% ($P_a \geq 80\%$). Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini, penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media gambar kejadian Fisika dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA Fisika di MTS.” Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti dengan penggunaan Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dengan media gambar (*Picture and Picture*). Namun, ada perbedaan pada materi pelajaran dan objek penelitian yang diangkat sebagai penelitian yaitu materi Fisika pada pembelajaran IPA Fisika di MTS. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tentang Efektivitas model *problem based learning* berbasis *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III SD N Sindangwangi 03. Jadi, berdasarkan hasil penelitian-penelitian relevan di atas bahwa efektivitas penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis gambar (*Picture and Picture*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berfungsi menaungi segala aktifitas manusia yang berkaitan dengan pengembangan profesi dan bakat seseorang. Manusia memperoleh ilmu dan pengalaman yang bermanfaat bagi kehidupannya yang menjadikan manusia lebih dewasa. Dewasa dalam artian manusia mampu menetapkan pilihan atau keputusan serta mempertanggungjawabkan perbuatan dan perilakunya secara mandiri. Sebuah pendidikan yang baik di hasilkan dari pembelajaran yang baik pula. Tahrim (2020: 5) bahwa proses pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor yang dirancang dengan baik sehingga faktor-faktor tersebut membangun suatu harmoni dalam suatu sistem pembelajaran. Demikian juga proses pembelajaran harus mampu memadukan faktor-faktor dasar yang disertai kemampuan guru untuk melakukan improvisasi dan berbagai *behavior repertoire* sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, membuat peserta didiknya betah dan mampu mengekspresikan potensinya, sehingga akhirnya berhasil mengantarkannya mencapai tujuan yang diidamkan, kegiatan pembelajaran seringkali dipandang sebagai perpaduan dua kemampuan antara ilmu dan kiat/seni. Pada penelitian ini, peneliti lebih mengkhususkan penelitian tentang hasil belajar siswa khusus mata pelajaran Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *Picture and Picture*. Untuk mengukur efektifitas model pembelajaran *problem based learning* berbasis *Picture and Picture*. Secara umum kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 2.1 keraangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran PBL berbasis *Picture and Picture*.