

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Teori Model Pembelajaran**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan Upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.<sup>1</sup> Pendekatan adalah sebuah pandangan tentang bagaimana terjadinya sebuah proses yang sangat umum di dunia pendidikan utamanya pembelajaran. Strategi adalah sebagai cara bagaimana cara dan rencana seorang pendidik mencapai tujuan yang mereka inginkan. Model merupakan sebuah rencana awal atau sebuah rancangan yang isinya dapat kita katakan sebagai titik utama atau tolak ukur dalam membuat rencana sebuah pembelajaran di lingkungan belajar sedangkan metode merupakan sebuah cara atau fungsi yang berisi alat yang bertujuan mencapai sebuah tujuan tertentu. Semakin baik metode yang digunakan, akan semakin baik pula hasil dari tujuan tersebut. Metode yang bersifat prosedural ini juga merupakan pelaksanaan apa yang benar-benar terlaksana atau kondisi nyata.

Dalam hal ini model pembelajaran diupayakan mencakup semua variable pengajaran yang dirasa turut mempengaruhi belajar. Pembelajaran

---

<sup>1</sup> Selvi Meilasari, Damris M Damris M, and Upik Yelianti, 'Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Di Sekolah', *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3.2 (2020), 195–207 <[https:// doi.org/ 10.31539/bioedusains.v3i2.1849](https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849)>.

itu sendiri adalah upaya membelajarkan siswa dan perancangan pembelajaran merupakan penataan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar.<sup>2</sup> Belajar sekaligus bertindak memberi Siswa kesempatan untuk mengalami penerapan topik dan isi materi yang dipelajari atau didiskusikan dikelas dalam situasi kehidupan sesungguhnya. Sebuah proyek luar kelas menghadapkan mereka pada cara penemuan dan memungkinkan untuk menjadi kreatif dalam bertukar pendapat tentang penemuan mereka dengan sesama siswa.<sup>3</sup>

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, Model Pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Suprihatiningrum yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai.<sup>4</sup>

Menurut Trianto, Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam

---

<sup>2</sup> Muhammad yusuf, *pendidikan holistik menurut para ahli, encephale*, 2020, LIII <<http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2020.03.001>>.

<sup>3</sup> Fakultas agama islam, universitas muhammadiyah, and sumatera utara, 'analisis keterampilan dasar mengajar guru dalam pelajaran pendidikan agama islam di', 2021.

<sup>4</sup> Raka hermawan kaban and others, 'pengaruh model pembelajaran pakem terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar', *jurnal basicedu*, 5.1 (2020), 102–9 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>>.

mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri siswa.<sup>5</sup> Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.<sup>6</sup> Menurut Permatasari, Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui metode ilmiah sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.<sup>7</sup> Proses ini dilakukan siswa melalui diskusi sehingga dapat menyampaikan pendapat dan gagasan dalam kelompoknya.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Buana Maria Gultom, Theresia Monika Siahaan, and Lois Oinike Tambunan, 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis', *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2.02 (2022), 389–95 <<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1792>>.

<sup>6</sup> Joyce dan Weil, *Pembelajaran Asik*. Bandung: Ciputat Pers.2018.

<sup>7</sup> Permatasari, B. D., Gunarhadi, & Riyadi. (2019). The Influence of Problem Based Learning towards Social Science Learning Outcomes Viewed from Learning Interest. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8 (1), 39–46. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.15594>

<sup>8</sup> Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, A., Magfirah, I., Tinggapi, H., & Umanailo, M. C. B. (2019). Problem-Based Learning as An Effort to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(9), 1140–1143. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3457426>.

Menurut Inayah, *Problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mendesain agar siswa yang aktif dalam proses pembelajaran agar dapat memperoleh manfaat dari model pembelajaran yang membantu mereka lebih memahami mata pelajaran yang diajarkan.<sup>9</sup> Dalam proses belajar mengajar guru memegang peran sebagai actor dalam melaksanakan pembelajaran disekolah tersebut.<sup>10</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli terlihat adanya kesamaan ciri khusus yang menyelubungi semua Pengertian Model Pembelajaran. Ciri khusus tersebut adalah adanya pola atau rencana yang sistematis.

Model Pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- a. Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana siswa akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai).
- c. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. *The effectiveness of PBL and PjBL assisted kahoot learning models on student learning outcomes. In International Journal of Research in Education* (Vol. 1, Issue 2), 2021.

<sup>10</sup> Amin, Alfauzan, Asiyah Asiyah, Zulkarnain Syafal, Alimni Alimni, Nurlaili Nurlaili, Ayu Wulandari, and Dwi Agus Kurniawan. . "Motivation and Implementation of Islamic Concept in Madrasah Ibtidaiyah School: Urban and Rural." *Int J Eval & Res Educ* 11(1):345 – 52, 2022.

<sup>11</sup> Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1–95.

Sedangkan menurut Hamiyah dan Jauhar, ciri-ciri Model Pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- d. Memiliki perangkat bagian model.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.<sup>12</sup>

Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.<sup>13</sup> Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

Adapun Komponen model pembelajaran merupakan bagian-bagian yang menjadikan suatu model pembelajaran menjadi kesatuan menjadi utuh. Misalnya, suatu model pembelajaran memiliki komponen sintaks yang merupakan acuan dasar dari keseluruhan urutan fase yang harus dilakukan agar kita menerapkan konsepsi dari model pembelajaran tersebut.

---

<sup>12</sup> Akhmad Yazidi, 'Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2020)', *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4.1 (2014), 89 <<https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>>.

<sup>13</sup> Abuddin nata, *Model Pembelajaran Problem Based Learning*, 2020.

Komponen model pembelajaran terdiri atas:

1. sintaks,
2. sistem sosial,
3. prinsip reaksi,
4. sistem pendukung, dan
5. dampak instruksional dan pengiring.<sup>14</sup>

Pengetahuan mengenai komponen model pembelajaran ini amatlah penting terutama jika kita ingin membuat pengembangan model pembelajaran tertentu.

Menurut Santyasa Waya model-model mengajar (pembelajaran) terbagi menjadi empat kategori sebagai berikut.

1. *Information Processing Model* (Model Pemrosesan Informasi)

Model ini menekankan pada pengolahan informasi dalam otak sebagai aktivitas mental siswa. Model ini akan mengoptimalkan daya nalar dan daya pikir siswa melalui pemberian masalah yang disajikan oleh guru. Tugas siswa adalah memecahkan masalah-masalah tersebut. Model ini menerapkan teori belajar behavioristik dan kognitivistik. Ada tujuh model yang termasuk dalam rumpun ini, yakni sebagai berikut.

- a. *Inductive thinking model* (model berpikir induktif) yang dikembangkan oleh Hilda Taba.
- b. *Inquiry training model* (model pelatihan inkuiri/penyingkapan/penyelidikan) yang dikembangkan oleh Richard suchman.

---

<sup>14</sup> Ani Rusilowati, M Taufiq, and Budi Astuti, 'Jurnal Profesi Keguruan', *Jurnal Profesi Keguruan*, 5.1 (2019), 15–22.

- c. *Scientific inquiry* (penyelidikan ilmiah) yang dikembangkan oleh Joseph J. Schwab.
  - d. *Concept attainment* (pencapaian konsep) oleh Jerome Bruner.
  - e. *Cognitive growth* (pertumbuhan kognitif) dikembangkan oleh Jean Piaget.
  - f. *Advance organizer model* (model pengatur /penyelenggaraan tingkat lanjut) oleh David Ausubel.
  - g. *Memory* (daya ingat) oleh Harry Lorayne.
2. Personal Model (*Model Pribadi*) Sesuai dengan namanya, model mengajar dalam rumpun ini berorientasi kepada perkembangan diri individu. Implikasi model ini dalam pembelajaran adalah guru harus menyediakan pembelajaran sesuai dengan minat, pengalaman, dan perkembangan mental siswa. Model-model mengajar dalam rumpun ini sesuai dengan paradigma student centered atau pembelajaran yang berpusat pada siswa/peserta didik.
3. *Social Interaction Model* (Model Interaksi Sosial) Rumpun model mengajar *social interaction model* menitikberatkan pada proses interaksi antar individu yang terjadi dalam kelompok. Model-model mengajar disetting dalam pembelajaran berkelompok. Model ini mengutamakan pengembangan kecakapan individu dalam berhubungan dengan orang lain.
4. Behavioral Model (Model Perilaku) Rumpun model ini sesuai dengan teori belajar behavioristik. Pembelajaran harus memberikan perubahan

pada perilaku peserta didik kearah yang sejalan dengan tujuan pembelajaran. Kemudian, perubahan yang terjadi harus dapat diamati. Sehingga, guru dapat menguraikan langkah-langkah pembelajaran yang konkret dan dapat diamati dalam upaya evaluasi perkembangan peserta didiknya.<sup>15</sup>

Menurut Hamdayama, macam-macam model pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran Inquiry

Model inquiry (inkuiri) menggunakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir secara kritis serta analitis kepada peserta didik agar mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan secara mandiri melalui penyelidikan ilmiah.

b. Model Pembelajaran Kontekstual

Merupakan model dengan konsep belajar yang membuat guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya monoton dan mencatat. Model mengajar ini juga dapat mengembangkan kemampuan sosial siswa karena dihadapkan pada situasi dunia nyata.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Santyasa Wayan, 'Model-Model Pembelajaran InovatifWayan, S. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230. [Http://Www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/7465931](http://Www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/7465931)', *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27.3 (2018), 220–30 <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>>.

<sup>16</sup> Fauza Djalal, 'Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran', *Jurnal Dharmawangsa*, 2.1 (2018), 31–52 <<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id>>.



Ada tujuh komponen utama dari pembelajaran kontekstual yakni sebagai berikut.

1. Konstruktivisme, mendorong siswa agar bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengamatan dan pengalaman.
2. Inquiry, didasarkan pada penyingkapan, penyelidikan atau pencarian dan penelusuran;
3. Bertanya, sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu.
4. *Learning community*, dilakukan dengan membuat kelompok belajar.
5. Modeling, dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh siswa.
6. Refleksi, proses pengkajian pengalaman yang telah dipelajari.
7. Penilaian nyata, proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar siswa.<sup>17</sup>

c. Model Pembelajaran Ekspositori

Ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok siswa supaya dapat menguasai materi secara optimal. Dalam model pengajaran ekspositori seorang guru harus memberikan penjelasan atau menerangkan kepada siswa dengan cara berceramah. Sehingga menyebabkan arah pembelajarannya monoton karena sangat ditentukan oleh kepiawaian ceramah guru.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, 'Analisis Model-Model Pembelajaran', *Fondatia*, 4.1 (2020), 1–27 <<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>>.

<sup>18</sup> Eka Kurniasih; Zainal Abidin Arief; Sigit Wibowo, 'Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal', *News.Ge*, 2022, 125–39.

d. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Nama lainnya dalam bahasa Inggris adalah *Problem based learning* yang dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pemecahan masalah menjadi langkah utama dalam model ini.<sup>19</sup>

e. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kelompok-kelompok tersebut bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>20</sup>

f. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan nyata sebagai inti pembelajaran. Dalam pembelajaran *project based learning* siswa akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi lainnya untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar yang beragam. *Project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang paling kuat, karena

---

<sup>19</sup> SUHAR SUHAR, 'Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning', *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2.1 (2022), 53–61 <<https://doi.org/10.51878/science.v2i1.984>>.

<sup>20</sup> Pendidikan profesi guru and hasil belajar, 'Penerapan Model Cooperative Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan kelas v mi bilingual al-islam sukumoro', 3.1 (2023), 1289–96.

akan meningkatkan kompetensi siswa secara holistik, baik dari sikap, pengetahuan, maupun keterampilan, melalui pendekatan kontekstual yang dekat dengan pekerjaan nyata di lapangan.<sup>21</sup>

g. Model Pembelajaran Portofolio

Model pembelajaran portofolio adalah menitikberatkan pada pengumpulan karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah. Prinsip dasar model pembelajaran portofolio, yaitu prinsip belajar siswa aktif dan kelompok belajar kooperatif untuk menghasilkan produk portofolio secara bersama.<sup>22</sup>

**a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Terlebih dahulu Peneliti menjelaskan *Problem Based Learning* yaitu suatu model pembelajaran yang berpusat pada Siswa dengan cara menghadapkan para Siswa tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

PBL atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi Siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

---

<sup>21</sup> Turkis nasution, 'Model project-based learning untuk meningkatkan hasil belajar di perguruan tinggi prestasi akademik siswa pada pendidikan dasar , menengah , dan atas ( chen & prestasi akademik mahasiswa daripada pengajaran langsung . berdasarkan hasil melibatkan', c, 2022, 152–65.

<sup>22</sup> E. Priyanto and Tukiran, 'Implementasi Model Pembelajaran Portofolio Dalam', *SEMNAS LPPM 'Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Mandiri Berbasis Inovasi IPTEKS'*, 1.2 (2021), 252–55.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadi masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawabannya oleh Siswa.<sup>23</sup> Sehubungan dengan itu model pembelajaran *problem based learning* sering dinamakan juga atau disebut juga dengan *problem solving method, reflecting thinking method* atau *scientific method*.<sup>24</sup>

Menurut Delisle, *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu Guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran.<sup>25</sup>

Menurut Tim Kemdikbud, memandang model *Problem Based Learning* sebagai suatu Model Pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.<sup>26</sup>

*Problem Based Learning* merupakan Pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah, dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan

---

<sup>23</sup> Meningkatkan Motivasi, Dan Hasil, and Belajar Ipa, ‘Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning’, 1.1 (2022), 334–41.

<sup>24</sup> Nida Winarti and others, ‘Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.3 (2022), 552–63 <<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419>>.

<sup>25</sup> T Tabroni, M Syukur, and I Indrayani, ‘Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk ...’, *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 4.2 (2022), 261–66 <<http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/409/253>>.

<sup>26</sup> Tim Kemdikbud (2013b) dalam Abidin (2014, hlm. 159)

menempatkan para siswa dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.<sup>27</sup> Selain itu, *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang difokuskan untuk menjembatani siswa agar memperoleh pengalaman belajar dalam mengorganisasikan, meneliti, dan memecahkan masalah-masalah kehidupan yang kompleks.

Abuddin Nata menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu, sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4- 6 siswa
- b. Pada setiap kelompok tersebut terdapat ketua yang bertindak sebagai moderator dan sekaligus juru bicara dan seorang sekretaris yang bertindak sebagai pencatat
- c. Menentukan pokok masalah yang akan dipecahkan, untuk itu Guru harus sudah siap menyiapkan sejumlah masalah yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran
- d. Guru meminta para siswa dalam setiap kelompok untuk mendiskusikan pokok masalah sesuai waktu yang tersedia
- e. Dan berbagai kegiatan yang terdapat dalam kelompok tersebut antara lain: 1). Mengumpulkan data 2). Menganalisis data yang dikumpulkan 3). Menyusun hipotesis berupa dugaan atau kesimpulan sementara

---

<sup>27</sup> Kadek Nara Widyatnyana and Wayan Rasna, 'Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 2 , Oktober 2021 Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 2 , Oktober 2021', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10.2 (2021), 230–31 <[https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/695](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/695)>.

- 4). Mengolah data
- 5). Menguji hipotesis dan
- 6). Menarik kesimpulan yang berisi jawaban atau pemecahan atas masalah tersebut.<sup>28</sup>

#### **b. Kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning***

Segala hal di dunia ini tentunya akan ada kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Tak luput dari ketidaksempurnaan tersebut, *problem based learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri yang akan dipaparkan dalam penjelasan di bawah ini.

##### **a. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

1. Dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
2. Membiasakan para siswa menghadapi masalah dengan terampil.
3. Dapat merangsang pengembangan kemampuan berfikir secara kreatif.

Selain berbagai kelebihan di atas, ada manfaat utama penerapan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut:

1. Siswa akan tertantang untuk menyelesaikan masalah yang akan membuat siswa menjadi terbiasa menghadapi masalah
2. Solidaritas sosial akan terpujuk dengan adanya diskusi dengan teman satu kelompok
3. Guru dengan siswa akan semakin akrab

---

<sup>28</sup> I Gusti Ngurah Agung Indrayana, 'Penggunaan Langkah Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Semester 1 MI Alislam Denpasar Tahun Pelajaran 2018 / 2019', *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 23.1 (2022), 48–58 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390907>>.

4. Siswa akan terbiasa menerapkan metode eksperimen karena ada kemungkinan suatu masalah yang harus diselesaikan siswa melalui eksperimen.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, yaitu:

- 1) Kesulitan menemukan permasalahan yang sesuai tingkat pemikiran siswa
- 2) Memerlukan waktu yang lebih banyak
- 3) Kesulitan merubah kebiasaan belajar siswa yang semula
- 4) Belajar dengan mendengar, mencatat dan menghafal.<sup>29</sup>

### c. Media Pembelajaran

#### 1. Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “Perantara” atau “Pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu penyaluran infotmasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Yuhanin Zamrodah, ‘Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru Sekolah Dasar 21 Khumayah’, 15.2 (2018), 1–23.

<sup>30</sup> Cristina Siti Rhomadhoni, ‘Kelayakan Media Pembelajaran ISpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim’, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7.1 (2022), 1–17 <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)>.

Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Hamdani bahwa Media merupakan komponen belajar yang mengandung Materi instruksional di lingkungan Siswa, yang dapat merangsang Siswa untuk belajar.<sup>31</sup> Usaha untuk mencapai proses pembelajaran harus di bantu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar nantinya menghasilkan pembelajaran yang interaktif misalnya pembelajaran video agar guru tidak perlu lagi menjelaskan atau bercerita Panjang lebar sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efektif, serta efisien.<sup>32</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah sarana dan prasarana dalam menyampaikan pembelajaran dari guruke Siswa, yang dapat merangsang Siswa untuk belajar.

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru atau dosen dan peserta didik/ mahasiswanya bertukarpikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Khaira Hafizatul, 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Prosiding Seminar Nasional*, 2020, 43.

<sup>32</sup> Alimni, Alimni, and Alfauzan Amin. "MIN in Rural and Urban Areas: Implementation of Talking Stick Learning Model in Al-Qur'an Hadith Subject." Ta'dib 25. 2022 (1):1-10.

<sup>33</sup> Jurnal Bahasa, Penggunaan Media Animasi, and Pembelajaran Menulis Narasi, 'Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Narasi', 2, 2023, 140-47.



Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.<sup>34</sup>

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai- nilai praktis sebagai berikut :

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang siswa yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan- perbedaan tersebut.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan- gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

---

<sup>34</sup> Indriyanti, Novi Yulia, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi kasus : Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang*, 2021.

3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media, seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman siswa semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan buletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang *integral* dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran dan lokasi. Di samping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Siti Rhomadhoni, Cristina, 'Kelayakan Media Pembelajaran ISpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7.1 (2022).

## 2. Media Pembelajaran

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Daryanto menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>36</sup> Azhar mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>37</sup> Sukiman menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>38</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara menarik maupun guna membangkitkan belajar yang menyenangkan.

---

<sup>36</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books, Fatawa Publishing*, 2020 <[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover)>.

<sup>37</sup> Ari Nurul Alfian and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5.1 (2022), 75–84 <<https://doi.org/10.31599/jabdima.v5i1.986>>.

<sup>38</sup> Syuhaibatul Islamiah, 'Pengembangan Media Atm (Aku Tahu Membaca) Berbasis Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas Iii Di Sekolah Dasar Tugas Akhir', 2.1 (2021).

## 2) Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

### a. Tujuan Media Pembelajaran

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

### b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dan siswa. manfaat media adalah:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga aktivitas lain dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78 <[https:// www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium](https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium)>.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah :

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, sebagai berikut:

- a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik,
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
- e) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
- f) Meningkatkan kualitas pengajaran,
- g) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar,
- h) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian
- i) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menjadi menyenangkan dan tanpa tekanan.<sup>40</sup>

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka berbagai media pendidikan yang ada tersebut dikelompokkan. Pengelompokkan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran.

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

---

<sup>40</sup> Suminah Suminah, Ratna Wahyu Pusari, and Mila Karmila, 'Manfaat Media Sosial Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi', *Wawasan Pendidikan*, 2.1 (2022), 199–206 <<https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9558>>.

- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.
  - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.<sup>41</sup>
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  - b) Media mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97 <[http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article /view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)>.

<sup>42</sup> Ina Magdalena and others, 'Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii', *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.2 (2021), 377–86 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>>.

- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:
  - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film *strip*, transparansi, dan lain-lain. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.<sup>43</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Rudy Brets, yang mengklasifikasikan media menjadi tujuh yaitu, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi.
- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan *sound slide*.
- 3) Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual gerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2.1 (2019), 589-90.

<sup>44</sup> Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, and Adr. I Wayan Iliya Yuda S, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter', *Journal of Education Technology*, 3.3 (2019), 140 <<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>>.

Menurut Arsyad setiap media mempunyai karakteristik tertentu baik di lihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media guru secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis serta pengelompokkan dari media yang akan digunakannya. Dengan media yang akan digunakan tersebut, guru harus meyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakannya tersebut, akan benar-benar memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.<sup>45</sup>

#### **d. Media Animasi**

Secara umum animasi merupakan suatu proses menghidupkan/menggerakkan benda mati atau dengan kata lain suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan

---

<sup>45</sup> Wisada, Putu Darma, I Komang Sudarma, and Adr. I Wayan Iliya Yuda S, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter', *Journal of Education Technology*, 3.3 (2019), 140 <<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>>



gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.<sup>46</sup> Pada dasarnya animasi adalah sekumpulan objek yang digerakkan sedemikian rupa dengan urutan tertentu.

Animasi adalah media audio-visual dengan elemen gerak dan suara yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Kemampuan animasi untuk mengontrol ruang dan waktu dapat mengkondisikan siswa melanglang buana di mana saja, bahkan jika dibatasi oleh ruang kelas. Animasi multimedia dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa.<sup>47</sup>

Animasi pembelajaran merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Animasi merupakan urutan *frame* yang ketika diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Animasi merupakan media yang memberikan tampilan berupa gambar bergerak untuk menunjukkan fenomena abstrak menjadi terlihat nyata.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Dina Utami, 'Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran', *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7.1 (2021), 44–52.

<sup>47</sup> Vira Fazira, 'Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Complete Sentence Berbantuan Media Video Animasi', 27–36.

<sup>48</sup> Deiby Tiwow and others, 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.2 (2022), 107–22 <[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)>.

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat di dalam surat kabar.

Menurut Munadi media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya sangat kuat, bisa menarik perhatian, memengaruhi sikap dan perilakunya. Kartun biasanya hanya menangkap esensi informasi yang harus disampaikan, dan kemudian menuangkannya ke dalam gambar yang sederhana, tanpa menggunakan simbol dan karakter terperinci yang mudah dikenali dan dipahami dengan cepat.

Media kartun menurut Sudjana dan Rivai memiliki beberapa jenis yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Kartun Gag

Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.

## 2. Kartun Editorial

Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya.

## 3. Kartun Karikatur

Kartun karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya. Kartun ini lebih menonjolkan karakter orang melalui bentuknya.

## 4. Kartun Animasi

Kartun animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri dari susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film.

## 5. Komik

Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi dengantokoh yang mudah dikenal.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Sarah Annisya and Irwan Baadilla, 'Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 7888–95 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>>.

#### **e. Kelebihan dan kekurangan Media Animasi**

Penggunaan media animasi memiliki manfaat, keuntungan dan kelemahan di dalam proses penggunaannya. Manfaat animasi dalam media menurut Munir adalah menunjukkan obyek dengan idea (misalnya efek gravitasi pada suatu obyek), menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik), menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak-balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak), menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka), menunjukkan objek yang berbahaya jika di lakukan secara langsung (misalnya melihat proses letusan gunung berapi).

Keuntungan menggunakan media animasi dalam pembelajaran yaitu mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama. Keuntungan lainnya adalah film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Pendapat lain oleh Agina menjelaskan keuntungan menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kamilah mengungkapkan keuntungan media animasi adalah dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa

merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.<sup>50</sup>

Menurut Rostiyah, Kelebihan menggunakan media animasi dalam pembelajaran yaitu :

- a. mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama.
- b. mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar.
- c. dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
- d. dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.<sup>51</sup>

## **2. Teori Minat Belajar**

### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas dalam pembelajaran tanpa ada keterpaksaan. Ketika seseorang menaruh minat terhadap suatu pekerjaan tanpa paksaan, maka sesulit apapun kondisi yang dialami oleh orang tersebut mereka tidak akan mudah menyerah dan jatuh. Ketika minat pada seseorang tumbuh maka akan membuat orang tersebut fokus dan menikmati setiap proses yang dilaluinya serta sabar dan ulet dalam jangka waktu yang lama, lebih fokus, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

---

<sup>50</sup> A Latar Belakang, 'Chairul Anwar, Manusia Dalam Pendidikan (Yogyakarta: Suka-Press, 2018), p. h.62 1', 1–12.

<sup>51</sup> Mety Toding Bua, 'Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), 3594–3601 <[https:// doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689)>.

Minat bisa diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas. Seseorang yang cenderung memberikan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas maka cenderung akan menaruh perhatian yang cukup besar terhadap hal atau aktivitas tersebut.

Merangsang ketertarikan anak terhadap suatu pembelajaran maka secara tidak langsung akan menarik minat siswa. Cara yang digunakan dalam merangsang ketertarikan siswa adalah dengan memberikan suatu model dan media belajar yang dapat membuatnya tertarik untuk mengikuti dan melihatnya secara continue. Pada situasi ini, orangtua atau guru sebaiknya tidak terlalu mengekan siswa tapi lebih memberikan bimbingan dan arahan sehingga minat siswa terhadap pembelajaran lebih terarah dan terkoordinasi. Siswa dengan minat belajar yang tinggi mampu belajar dan berlatih dengan baik, sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengembangkan setiap kemampuannya dalam memecahkan masalah sehingga tercipta siswa yang berprestasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa terhadap sesuatu yang berasal dari perasaan gembira, fokus, tekun, serta adanya motivasi dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

#### **b. Fungsi Minat Belajar**

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut:

- Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih

keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.

- Minat mempengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berfikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat yang mendukung tercapainya spirasi itu.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat dipengaruhi dari dua faktor yaitu faktor wksternal dan internal. Yang dimaksud faktor iternal ialah faktor jasmani dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor krluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat. Dimana semua faktor yang dijelaskan sangat berpengaruh untuk menarik minat siswa untuk mengikuti suatu proses pembelajaran.

## **3. Teori Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat diartikan suatu perubahan yang terjadi dalam diri siswa yaitu berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar yang telah dilaksanakan dilaksanakan oleh siswa.<sup>52</sup>

Aqib menyatakan hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa.

---

<sup>52</sup> Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>.

Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.<sup>53</sup> Clark dalam Angkowo, mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuannya dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>54</sup>

Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan ada juga faktor lain, yaitu motivasi, minat perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan memengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Maksud dari kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>55</sup>

Selain faktor dari dalam diri dan faktor lingkungan, ada faktor lain yang turut menentukan hasil belajar siswa, yaitu faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan siswa meliputi strategi dan metode pembelajaran. Ketiga faktor ini dalam banyak hal saling berkaitan dan saling memengaruhi satu dengan yang lain.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Primanita Sholihah Rosmana and others, 'Pengenalan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD', 05.02 (2023), 2796–2800.

<sup>54</sup> Siti Nurqaidah and Ayu Hendra, 'Persepsi Siswa Tentang Efikasi Guru Dan Tingkah Laku Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2020), 158–66 <<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.23>>.

<sup>55</sup> Tamariska Febri Kristiana and Elvira Hoesein Radia, 'Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 818–26 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>>.

<sup>56</sup> Arista Khoirul Mungzilina, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd', *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2018), 184–95 <<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>>.



Berdasarkan uraian diatas bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu pengevaluasian atau mengukur kemampuan siswa untuk melihat gambaran sudah sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif), untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

##### 2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang

dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan. Selanjutnya, Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengalaman dan melakukan eksperimen.

### 3) Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.<sup>57</sup>

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto mengatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yakni faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

---

<sup>57</sup> Kusan Hilir, 'E-ISSN: 2807-8632 Published by: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.', 1.1 (2022), 2464–76.

Hasil belajar siswa di sekolah 70% Dipengaruhi oleh kemampuan siswa, dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan, disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis karena semua faktor ini akan mendorong siswa untuk dapat lebih aktif dan kreatif dalam belajarnya.<sup>58</sup>

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran.<sup>59</sup> Sedangkan menurut M. Gagne, bentuk hasil belajar adalah:

- 1) Keterampilan intelektual (hasil belajar dari sistem lingkungan).
- 2) Strategi kognitif (mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah).
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motoric yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya. Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang dan kejadian.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Andri Yandi and others, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik ( Literature Review )', 1.1 (2023), 13–24.

<sup>59</sup> Fernanda Shella Elvira, Fenny Roshayanti, and Sunan Baedhowi, 'Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.3 (2020), 511–21 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25502>>.

<sup>60</sup> Mei Qudsyati, 'Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning Berbasis Video Pada Siswa', 2, 2022, 9–24.

#### **d. Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran akidah akhlak atau bisa disebut pendidikan Akidah akhlak merupakan pendidikan yang bertujuan untuk menghantarkan siswa dalam memahami dan kedepannya mampu mengamalkan ajaran dan mengesakan Tuhan (tauhid) dan keterampilan dalam berperilaku (akhlak). Keterampilan tersebut diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai tameng dalam bersosialisasi dengan masyarakat sehingga menjadi pedoman dalam berkehidupan sesuai ajaran islam yang *Rahmatan lil'alam*. Keberhasilan pendidikan akidah akhlak tidak hanya ditinjau dari kesiapan siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan yang dimaksud selain itu adalah adanya keterpaduan pembelajaran agama dari segi tujuan pembelajaran, keterpaduan materi dan keterpaduan proses. Berikut dijabarkan tentang makna keterpaduan dalam mata pelajaran akidah akhlak sebagai mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

1. Keterpaduan Tujuan adalah pencapaian tujuan pembelajaran akidah akhlak sesuai tujuan pendidikan. Dalam hal ini pihak yang bertanggungjawab dalam mewujudkannya adalah semua pemangku kepentingan pendidikan (stakeholders) yaitu pemerintah, kepala sekolah, guru, wali siswa dan masyarakat.
2. Keterpaduan materi adalah bahwa materi dalam pendidikan akidah akhlak memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran yang lain.

pengikat tujuan keterpaduan adalah kesamaan dalam tujuan pendidikan diantaranya beriman dan bertaqwa.

3. Keterpaduan proses adalah keselarasan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan pembelajaran. PAI khususnya mata pelajaran akidah akhlak sangat menekankan tujuan pembelajaran agar siswa memiliki jiwa yang beriman dan bertaqwa. Hakikat mata pelajaran akidah akhlak adalah salah satunya sebagai upaya realisasi tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dan berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara.

Akidah akhlak diharapkan mampu menjaga jiwa-jiwa mulia generasi muda Indonesia dalam bertindak dan berperilaku sehingga kedepannya akan mudah dalam merealisasikan apa yang menjadi tujuan nasional pendidikan. Hal ini sesuai dengan firman Allah Swt dalam surah Ar-Ra'du ayat 28, sebagai berikut:

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ ۝

Artinya :(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, Hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram (Q.S Ar-Ra'du:28).

Berikut 3 ciri sifat dan kepribadian agama yang mesti ditanamkan kepada siswa adalah:

1. Sifat Ruhaniah dan Akidah, mencakup:

- a) Keimanan yang kokoh terhadap Allah yang maha Esa
- b) Keyakinan yang kuat dalam memahami dan mengamalkan ajaran islam
- c) Kepercayaan terhadap rukun iman (keimanan)

2. Sifat-sifat akhlak

- a) Benar, jujur, menepati janji dan amanah. Empat sifat ini merupakan sifat yang diajarkan Nabi Muhammad dan juga sebagai sifat yang wajib dimiliki oleh para nabi dan rasul
- b) Ikhlas dalam perkataan dan perbuatan
- c) Tawadhu', sabar, tabah dan arif
- d) Rendah hati, pemaaf dan toleransi
- e) Bersikap ramah, pemurah, zuhud dan berani bertindak

3. Sifat mental, kejiwaan dan jasmani, adalah:

a) Sikap mental, meliputi:

- 1. pintar, cerdas, menguasai spesialisasi
- 2. mencintai bidang yang aqliah, fasih dan bijak
- 3. mengenali ciri, watak dan kecenderungan masyarakat.

b) Sifat kejiwaan

- 1. Emosi terkendali, optimis hidup dan tawakkal
- 2. Percaya diri dan mempunyai kemampuan yang kuat
- 3. Lemah lembut, baik dalam pergaulan dengan masyarakat

c) Sifat fisik

1. Mencakup sehat tubuh
2. Pembawaan menarik, bersih
3. Rapi dan menyejukkan.

Mata pelajaran akidah akhlak memiliki karakter dari dua sisi, *pertama* aspek akidah yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan atau keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan asma' al-husna. *Kedua* aspek akhlak menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.

## 8. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran penulis, mengenai minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model dan Media Pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para peneliti satu diantaranya oleh:

1. Ni Putu Suari (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI”. Karena menurut Ni Putu, dengan model *Problem Based learning*, Pembelajaran PAI tidak dapat hanya dipelajari melalui teori saja melainkan harus diimbangi dengan suatu percobaan dan praktek-praktek yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.
2. Wiwik Damayanti (2018) dengan judul “Pemberian *Reward* oleh Guru untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas V MI Kec.

Tapung Kab. Kampar, 2018”. Karena menurut Wiwik Damayanti, pemberian reward dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Reza Yuafian dan Suhandi Astuti (2021) dengan Jurnal Berjudul “Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*” Karena menurut Reza yuafian dan Suhandi Astuti, dengan *Model Problem Based Learning*, Pembelajaran akan menjadi asik dan siswa akan menjadi semangat dalam Proses Pembelajaran karena dengan Model Pembelajaran ini siswa berlatih untuk Mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan.
4. Ana Octaviana (2018) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian yang diperoleh adalah adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan Model *Problem Based Learning*.
5. Irfandi idris (2020) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* dan keterampilan proses terhadap hasil belajar PAI siswa SD Negeri Bontojai Kota Makassar. Didapatkan hasil uji normalitas *posttest* dikelas eksperimen sebesar 0,229 dan kelas control sebesar 0,282. Sedangkan homogenitas *posttest* kedua kelas 0,563. Uji hipotesis manova *posttest* memiliki signifikansi 0,006 dengan demikian dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* dan keterampilan proses



dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa terhadap materi pembelajaran.

6. Darma (2020) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan literasi sains dan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik kelas V SD inpres cambaya kabupaten Gowa” didapatkan hasil pengujian hipotesis anacova yang menyatakan nilai  $sig_{hitung} (0,00) < sig_{\alpha} (0,05)$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan literasi sains dan keterampilan berfikir kritis pada murid kelas V SD inpres cambaya.
7. Syahrini Hambali (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media Animasi terhadap keterampilan menulis cerita murid kelas V SD Se-kota Makassar”. Diperoleh hasil yang menyatakan kemampuan muris dalam menulis cerita lebih tinggi daripada kelas control, dimana hasil dari uji-t di dapatkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $88,405 > 6,90$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media animasi berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas V SD Negeri Se-Kota Makassar.

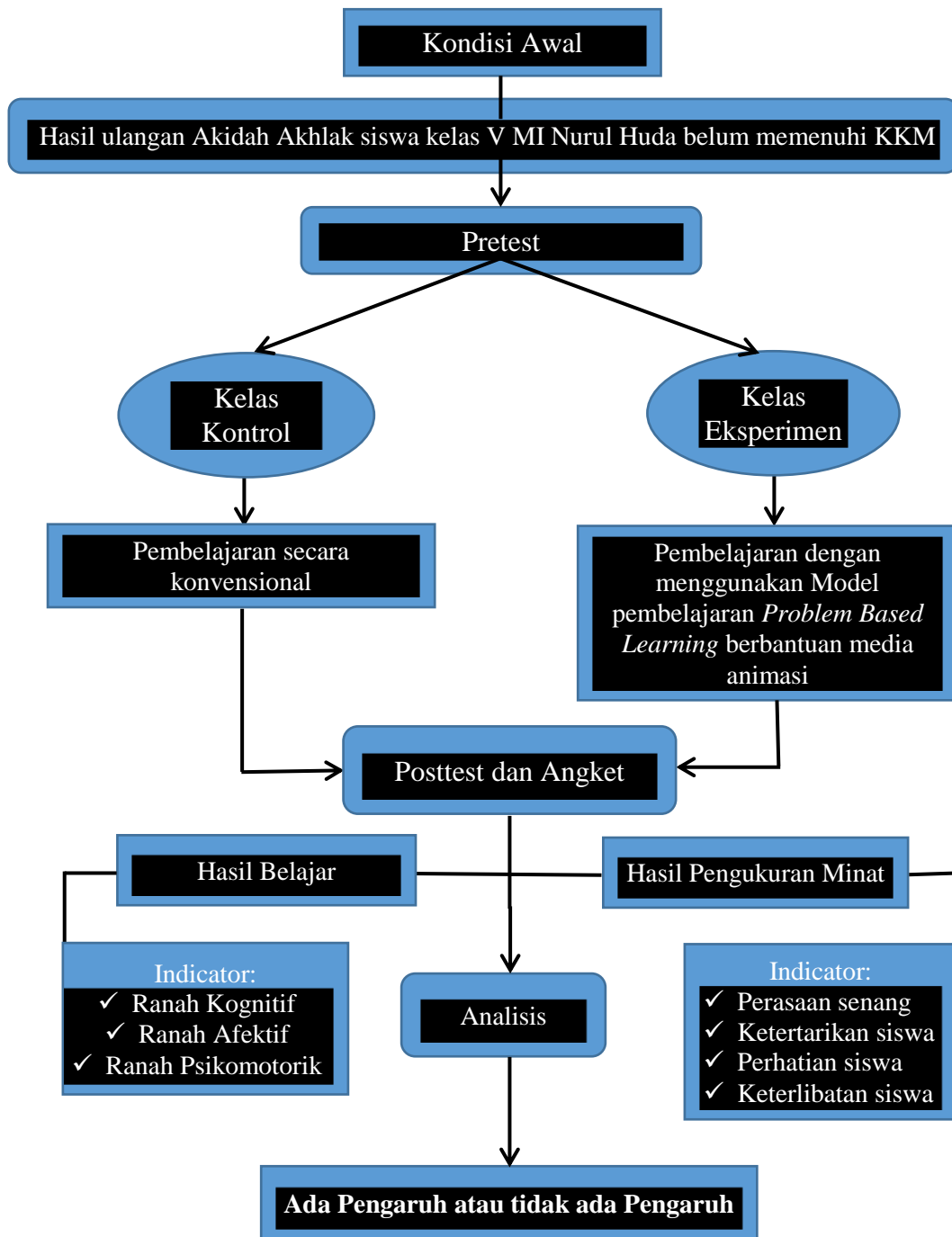
## 9. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah di Paparkan di atas, maka dapat diambil suatu pemikiran sebagai berikut:

Pada kegiatan pembelajaran, setiap guru diharapkan mampu memahami setiap kondisi siswa-nya agar dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya, dimana model

pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mampu meningkatkan keahlian berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media animasi.

Sebelum menerapkan perlakuan, maka terlebih dahulu siswa kelas V diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui apakah sampel berada pada kondisi awal yang sama atau tidak terdapat perbedaan nilai secara signifikan. Setelah dilakukan *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pada kedua kelompok yakni kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (metode konvensional disini berupa ceramah, tanya jawab, penugasan dan literasi) dan kelompok Eksperimen diberikan Perlakuan berupa Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi. Setelah pemberian perlakuan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *Posttest* dan angket untuk mendapatkan hasil belajar dan hasil pengukuran minat belajar. Setelah data terkumpul, data tersebut kemudian dianalisis untuk menemukan hasil dari penelitian tersebut.



## 10. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian merupakan dugaan awal terhadap masalah penelitian. Namun, dikarenakan sifatnya yang masih dugaan awal sehingga masih harus di uji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar siswa kelas V pada pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Huda Kota Bengkulu
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Huda Kota Bengkulu
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi secara simultan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.