

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perestasi belajar

a. Perestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dalam proses belajar yaitu mempelajari berbagai bidang yang hasilnya berupa angka atau simbol lain. Sutari Imam Barnadiah (1982: 20), mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil suatu penilaian atau suatu kecakapan nyata dan dapat diukur dengan alat pengukur yaitu tes. Sedangkan Sunaryo (1983: 4), menyimpulkan prestasi belajar adalah perubahan kemampuan yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Menurut Winkel yang dikutip oleh Poritas (1999: 5). Prestasi belajar adalah bukti usaha yang telah dicapai. Dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah ia melakukan suatu kegiatan. Sedangkan menurut Muhari yang dikutip oleh Poritas (1999: 5), prestasi belajar adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan karena suatu usaha telah dilakukan oleh seseorang. Prestasi belajar adalah prestasi yang mewujudkan tingkat keberhasilan seseorang yang dicapai karena telah melakukan usaha belajar yang optimal.

Prestasi belajar dapat diungkapkan dengan perangkat tes dan non tes sehingga hasil tes dapat menggambarkan apa yang dikuasai anak. Prestasi belajar ini biasanya dinyatakan dengan angka dalam buku laporan pendidikan siswa atau buku rapor. Nilai rapor merupakan perumusan terakhir yang diberikan guru mengenai kerajinan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu (Sumadi Suryabrata, 1984:24).

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil proses belajar yang berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinilai dengan angka.

b. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Faktor yang ikut serta mempengaruhi prestasi belajar menurut pandangan Muhibbin Syah (2008: 320), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat di bagi tiga bagian, yaitu:

1) Faktor interen

Faktor yang terdapat dalam dirinya yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, di antaranya adalah:

a) Faktor fisiologis

Yaitu faktor fisik yang kuat dapat memberi keuntungan dan hasil belajar yang baik. Dan begitupun sebaliknya.

b) Factor psikologis

Dalam faktor psikologi yang mampu mempengaruhi hasil belajar di bagi menjadi beberapa bagian juga:

(1) Intelegensi, faktor ini mengutamakan prestasi belajar tergantung pada IQ yang dimiliki seseorang. Slameto mengungkapkan bahwa “tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang terendah”.

(2) Perhatian, Menurut al-Ghazali bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang di pertinggi jiwa itupun bertujuan semata-mata kepada suatu benda atau hal atau sekumpulan obyek.

(3) Minat, Slameto juga mengungkapkan bahwa minat merupakan “kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan dengan rasa sayang.

(4) Bakat menurut Hilgard adalah *the capacity to learn*. Dengan kata lain, bakat adalah kemampuan untuk belajar.

(5) Motivasi, dorongan seseorang dalam meraih prestasi setinggi mungkin.

2) Faktor eksteren

Faktor yang mempengaruhi dari diri seseorang, faktor yang ada pada diri seseorang yang mampu mempengaruhi prestasi belajar, antara lain adalah:

a) Faktor sosial

Yang meliputi faktor sosial adalah, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

b) Faktor non sosial

Yang meliputi faktor non sosial adalah keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah tempat tinggal keluarga, alat-alat dan sumber belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor dapat mempengaruhi prestasi dalam system pengajaran antara lain metode, pendekatan, dan strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menjelaskan, kurikulum yang salah satu model pembelajaran yang dilakukannya melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik mampu mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah yang sedang terjadi dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelas.

Menurut Kamdi (2007: 77), "*Problem Based Learning (PBL)* merupakan model kurikulum yang berhubungan dengan masalah dunia

nyata siswa. Masalah yang diseleksi mempunyai dua karakteristik penting, pertama masalah harus autentik yang berhubungan dengan konteks sosial siswa, kedua masalah harus berakar pada materi subjek dari kurikulum”

Menurut Nurhadi (2004: 65) “*Problem based learning* adalah kegiatan interaksi antara stimulus dan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan”. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik. PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.

Dari kedua penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL merupakan model yang menyelesaikan masalah yang ada pada lingkungan sekolah secara langsung.

a. Pengertian Model Pembelajaran Problem Based learning (PBL)

★ *Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Hamruni (2011: 104) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model 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 kuliah atau materi pelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Bern dan Erickson dalam Komalasari (2011: 59) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan

dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* disebut dengan Pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran dalam pelaksanaannya melibatkan peran aktif siswa dalam kelompok. Dengan mencari informasi tentang sumber bacaan atau aspek lainnya, siswa secara aktif dan mandiri berusaha menyelesaikan masalah yang ada. Permasalahan yang digunakan dalam model pembelajaran berbasis masalah merupakan permasalahan yang dapat ditemukan dalam kehidupan nyata setelah pembelajaran di kelas.

b. Tujuan Model Problem Based Learning (PBL)

Tujuan model *problem based learning* dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang relevan dan dipresentasikan oleh siswa agar memiliki pengalaman dan dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Ibnu (2015: 70) mengemukakan tujuan model *problem based learning* antara lain:

- 1) Keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
- 2) Belajar peranan orang dewasa yang utentik
- 3) Menjadi pembelajar yang mandiri.

c. Langkah-langkah dalam Model Problem Based Learning (PBL)

Sub judul model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan media pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Dari pemaparan di atas peneliti mengadopsi dan mengimplementasikan model PBL dengan canva dengan langkah-langkah berikut. *Problem based learning* terdiri dari beberapa langkah proses pembelajaran. Dari Arends (2012: 411), ada lima langkah penerapan PBL:

- 1) Orientasi terhadap masalah
Guru menyajikan masalah nyata kepada peserta didik.
- 2) Organisasi belajar

Guru memfasilitasi peserta didik untuk memahami masalah nyata yang telah di sajikan.

3) Penyelidikan kelompok

Guru membimbing peserta didik melakukan pengumpulan data/informasi melalui berbagai cara untuk menemukan penyelesaian masalah.

4) Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah

Guru membimbing peserta didik untuk menentukan penyelesaian masalah yang paling tepat.

5) Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah

Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan.

d. Keunggulan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model-model pembelajaran yang digunakan tentu memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki keunggulan dan kelemahan. Dari buku *Cooperative Learning* yang sudah dikembangkan oleh Hamruni (2011: 114) mengatakan bahwa:

Keunggulan pembelajaran berbasis masalah:

- 1) Merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Membantu siswa mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri, baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

- 7) Memperhatikan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- 8) Lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- 9) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 10) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 11) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar meskipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Kelemahan pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- 1) Ketika siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan, mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan pembelajaran melalui *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk dipersiapkan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Permasalahan tersebut dapat diatasi oleh guru dengan cara memberikan dorongan positif yaitu memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru mempersiapkan dan mempertimbangkan dengan matang masalah yang diberikan kepada siswa, yaitu permasalahan yang membuat siswa ingin mempelajarinya dan mudah untuk dipecahkan. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah tentu harus memiliki persiapan yang matang diantaranya yaitu pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan diterapkan pada materi pelajaran untuk

meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar yang bagus. Guru sebagai fasilitator berusaha untuk keterampilan pengelolaan kelas pada saat proses pembelajaran dengan baik terlebih pada saat diskusi kelompok. Pembelajaran berbasis masalah menerapkan pembelajaran diskusi kelompok, pada fase tersebut bertujuan untuk pemerataan pertanyaan sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa dan menghidupkan suasana serta siswa dapat menjawab pertanyaan maupun berpendapat.

Problem based learning is documented as far back as Plato and the Socratic pedagogy and its manifestations have been varied (Al-Naggar & Bobryshev, 2012). First introduced in medical school in 1958, PBL involves the attempt to solve an authentic, ill-structured problem (Barrows, 2002; Walker & Leary, 2009). PBL represented a major development in educational practice that continues to impact courses and disciplines worldwide. The roots of PBL date back to the mid-1960s at McMaster University Medical School in Hamilton, Canada (Loyens et al., 2011). Constructivism assumes effective learning, and effective language learning, take place in student-centered arrangements can focus on integrated, collaborative, and problem-based learning, and the teacher becomes the facilitator of the learning process rather than the owner of the information (Toledo-López & Pentón Herrera, 2015). Problem-based learning model (PBL) is useful to stimulate students to think critically in problem-oriented situations, encourage students to apply critical thinking, problem solving skills, connect knowledge about problem problems and real world problems (Rahmayanti, 2017). Problem based learning (PBL) is learning that how to win is done by presenting problems, asking questions, facilitating investigations, and also opening dialogues that will be developed (Sani, 2014). By presenting problems in the learning process, it can improve student learning outcomes and student motivation.

Pembelajaran berbasis masalah didokumentasikan sejauh Plato dan pedagogi Socrates dan manifestasinya bervariasi (Al-Naggar & Bobryshev, 2012). Pertama kali diperkenalkan di sekolah kedokteran pada tahun 1958, PBL melibatkan upaya untuk memecahkan masalah yang otentik dan tidak terstruktur (Barrows, 2002; Walker & Leary, 2009). PBL mewakili perkembangan besar dalam praktik pendidikan yang terus berdampak pada kursus dan disiplin ilmu di seluruh dunia. Akar PBL berasal dari pertengahan 1960-an di Fakultas Kedokteran

Universitas McMaster di Hamilton, Kanada (Loyens et al., 2011). Konstruktivisme mengasumsikan pembelajaran yang efektif, dan pembelajaran bahasa yang efektif, berlangsung dalam pengaturan yang berpusat pada siswa dapat berfokus pada integrasi, kolaboratif, dan pembelajaran berbasis masalah, dan guru menjadi fasilitator proses pembelajaran daripada pemilik informasi (Toledo-López & Pentón Herrera, 2015). Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) bermanfaat untuk merangsang siswa berpikir kritis dalam situasi berorientasi masalah, mendorong siswa menerapkan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, menghubungkan pengetahuan tentang masalah masalah dan masalah dunia nyata (Rahmayanti, 2017). Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pembelajaran bagaimana cara menang dilakukan dengan cara menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan juga membuka dialog yang akan dikembangkan (Sani, 2014). Dengan menghadirkan masalah dalam proses pembelajaran, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

★ Media merupakan perantara dari hal yang abstrak dan sulit untuk dipahami menjadi kongkrit dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga materi yang diajarkan akan lebih mengena. Arsyad (2017: 2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. *National Education Asociatio* (NEA) menyatakan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknoogi perangkat kerasnya.

Berdasarkan pendapat ahli media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara pembelajaran materi abstrak hingga materi konkret agar siswa dapat dengan mudah

memahaminya. Penggunaan media pembelajaran membantu guru melakukan pengajaran di kelas dan memberikan suasana belajar yang lebih menarik kepada siswa. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mempengaruhi prestasi akademik.

b. Manfaat Media

Penggunaan mediapowerpointsecara baik dan tepat selama proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi pendidik dan siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1992: 2), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa, dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Miftah (2013:3) menjelaskan bahwa secara umum pola pemanfaatan media itu dapat dilihat dari dua segi, yaitu dalam pola pembelajaran langsung dan pembelajaran mandiri. Pola pembelajaran langsung, yaitu guru memanfaatkan media dalam pembelajaran secara langsung berinteraksi dengan para siswa. Guru menggunakan media ketika membelajarkan siswa. Sedangkan, pembelajaran mandiri terjadi manakala siswa berhadapan langsung atau berinteraksi dengan media itu sendiri sebagai sumber belajar.

Tafonao dalam (Oemar Hamalik, 1994) memiliki fungsi yang luas di antaranya:

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
- 4) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Tafonao (2018:108) bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Beberapa pendapat dari para ahli telah menarangkan mengenai pemanfaatan, fungsi serta peranan media dalam kegiatan pembelajaran, dari hal yang telah dikemukakan tersebut disimpulkan bahwa antara pemanfaatan, fungsi dan penerapan media dalam pembelajaran itu merupakan sesuatu yang saling berkaitan antara satu dan yang lainnya. Media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga terdapat peranan dari media yang digunakan untuk dapat lebih menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

c. Pengertian Audio Visual Berbasis Canva

Pada penelitian ini saya menggunakan media canva sebagai perangkat bantu pemaparan materi IPA pada kelas V, supaya pembelajaran dapat terasa lebih menarik dan siswa lebih tertarik dan tidak bosan. Karena dapat menghidupkan suasana yang interaktif dan menyenangkan, dalam beberapa sumber juga menyatakan bahwa media canva dapat mempermudah guru atau siswa dalam memahami materi pada pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan perpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Untuk itu, media yang di gunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran memerlukan efek ilustrasi yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Audio visual memperkaya lingkungan belajar memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Audio visual diam dan audio visual gerak merupakan dua jenis media audio visual (Djamarah & Zain, 2010). Kelebihan Media Audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat disajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, bisa digunakan untuk pembelajaran tutorial. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

d. Kelebihan Canva

Menurut Melly Admelia dan kawan-kawan (2020) menyatakan kelebihan aplikasi Canva:

- 1) Aplikasi canva mudah diakses melalui Handpone atau Laptop.
- 2) Aplikasi canva memiliki berbagai fitur yang menarik dan unik.
- 3) Aplikasi canva dapat memudahkan dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif *hypercontent*.
- 4) Modul pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran yang efektif.
- 5) Menambah kreatifitas guru.

e. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* yang Disesuaikan dengan Media Canva

- 2) Mengorganisasikan siswa kepada masalah
Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendiskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri yang mencakup pada materi yang di paparkan yaitu IPA.
- 3) Mengorganisasikan siswa untuk belajar
★ Guru membantu siswa menemukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 4) Membantu penyelidikan secara kelompok
Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi setelah pemaparan materi yang sudah di sampaikan oleh guru dengan media bantu Canva.
- 5) Mengembangkan dan mempresentasikan
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model serta membantu mereka berbagai karya.

6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan langkah-langkah *problem based learning* (PBL) tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *problem based learning* (PBL) Setidaknya ada lima langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah mengorganisir siswa untuk memecahkan masalah, mengatur pembelajaran siswa, membantu penyelidikan independen dan investigasi kelompok, mengembangkan dan menampilkan karya dan pameran, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

B. Penelitian yang Relevan

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning ini telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti tidak menemukan penelitian yang sama persis dengan permasalahan yang peneliti teliti, namun terdapat beberapa penelitian yang mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut diantaranya:

1. Fawziah Zahrawari (2020) dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. Bahwasanya model yang digunakan pada jurnal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasanya PBL dapat digunakan dalam meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa, yang di buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut, yang di pengaruhi dengan model pembelajaran PBL.
2. Rizal Abdurozak, Asep Kurnia Jayadanti, dan Isrok Atun (2016) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa menjelaskan bahwa Pembelajaran IPA dengan menggunakan model PBL terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dilihat dari hasil perhitungan uji statistik yang diperoleh faktor-faktor pendukung

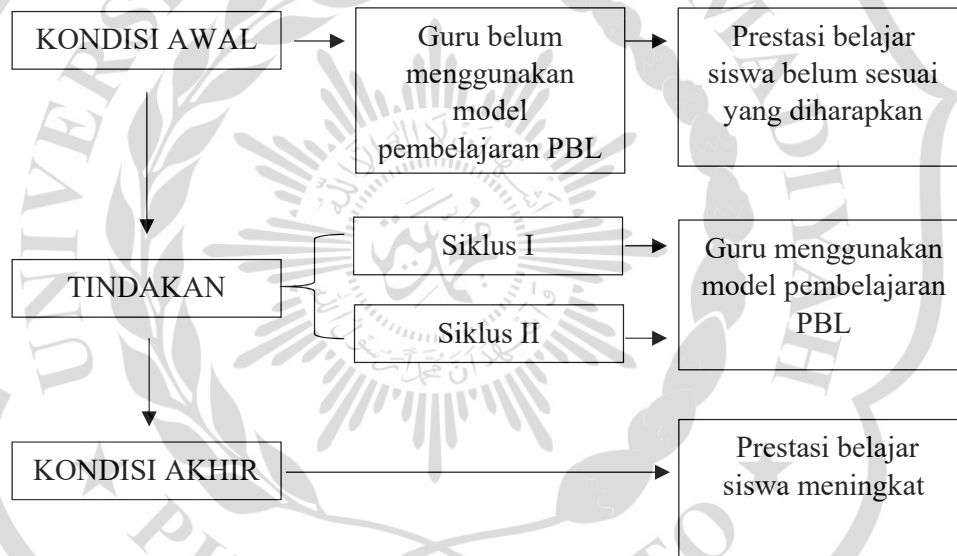
dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Diantaranya adalah siswa berdiskusi dengan baik, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran, adanya LKS yang dapat digunakan sebagai salahsatu alat untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran, siswa dapat mempertimbangkan situasi yang berbeda, beberapa siswa menikmati tantangan dan optimis pada pembelajaran. Selain itu, terdapat pula faktor-faktor penghambat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shelagh A. Gallagher dan James J. Gallaghe (2013) yang berjudul "*Using Problem-based Learning to Explore Unseen Academic Potential*" dari *Purdue University*, Indiana, Amerika Serikat menjelaskan bahwa dalam penelitiannya bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis masalah dalam mendorong siswa untuk meningkatkan potensi akademik yang selama ini tidak terlihat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk (2020), dengan jurnal internasionalnya yang berjudul "*Effect of problem based learning (PBL) models on motivation and learning outcomes in learning civic education*". Menjelaskan bahwa dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyatakan bahwa model ini dapat memecahkan masalah pada pembelajaran siswa di kelas.

C. Kerangka pikir

Prestasi belajar adalah bukti usaha yang telah dicapai. Dengan demikian prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah ia melakukan suatu kegiatan. Prestasi belajar biasanya di tandai dengan angka untuk mengukur pencapaian belajar siswa, sehingga di simbolkan dengan angka. Hal ini di dibuktikan dengan hasil rapor yang

masih rendah, dikarenakan siswa masih menganggap remeh proses pembelajaran, dan kurang memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk berperan dapat tercapai hal semacam itu maka dalam sebuah proses pembelajaran memerlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat. model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran dan dipadukan dengan media yang digunakan merupakan sebuah cara untuk dapat mewujudkan apa yang ingin diraih dalam sebuah proses pembelajaran. Sehingga banyak kasus yang ditemui dalam proses pembelajaran banyak siswa yang mendapatkan hasil nilai baik ulangan maupun penilaian semester masih dibawah rata-rata yang diharapkan guru.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hasil dari latar belakan dan kajian Pustaka yang telah dipaparkan maka penulis merumuskan hipotesis yaitu melalui metode pembelajaran *problem based learning* dengan berbantu media pembelajaran audio visual berbasis canva, siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga akan memudahkan siswa dalam mengingat materi, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.