

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil dari pencapaian maksimal menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang dikerjakan, dipelajari, difahami, dan diterapkan. Menurut Mulyasa (2014: 189) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Yung feng *et.al* (2013: 52) juga berpendapat dalam jurnalnya bahwa *Learning achievement is about how success the learner can master the materials of the learning object*. Prestasi belajar adalah tentang bagaimana keberhasilan pelajar dapat menguasai materi dari objek pembelajaran.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan suatu perbuatan belajar dalam kurun waktu tertentu. Untuk mencapai prestasi belajar harus ada hasil belajar yang harus dicapai. Kemudian supaya hasil belajar yang baik, peserta didik harus belajar melalui adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan akan menambah pengalaman dan pengetahuan yang baik untuk peserta didik. Prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik dari guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Prestasi

belajar dapat dinyatakan dalam bentuk simbol huruf maupun kalimat untuk menyimpulkan hasil yang sudah dicapai.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Arifin (2011: 12-13) berpendapat bahwa prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama yaitu:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi diantaranya adalah prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas, prestasi belajar sebagai lambang pemuasan rasa ingin tahu. Selain itu, prestasi belajar juga berfungsi sebagai bahan inovasi dalam pendidikan dan sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu pendidikan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Ahmad dan Supriono (2013: 138) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yakni faktor dalam diri (faktor internal) ataupun dari luar (faktor eksternal) dari individu tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu:

- 1) Faktor Internal adalah:
 - a) Faktor Jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
 - b) Faktor Psikologi baik yang bersifat bawaan maupun diperoleh melalui usaha, yaitu:
 - (1) Faktor Intelektif yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dari bakat serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - (2) Faktor Non Interaktif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 2) Faktor Eksternal yaitu:
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - (1) Lingkungan keluarga.
 - (2) Lingkungan sekolah.
 - (3) Lingkungan masyarakat.
 - (4) Lingkungan kelompok.
 - b) Faktor kebudayaan seperti adat, istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar.
 - d) Faktor spiritual atau keagamaan berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

Dari faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar di atas, dapat diketahui bahwa kedua faktor tersebut saling bersangkutan. Faktor jasmaniah dan faktor psikologi sangat penting, karena faktor tersebut berasal dari dalam diri. Faktor yang penting lagi yaitu faktor eksternal, karena faktor eksternal itu berasal dari faktor sosial yang didalamnya terdapat lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan

kelompok. Faktor sosial ini sangat mempengaruhi prestasi belajar anak, karena apabila anak berasal dari lingkungan yang baik, maka prestasi belajarnya juga baik, begitu juga sebaliknya.

2. Belajar

a. Hakekat Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Gagne (dalam Komalasari, 2010: 2) mengatakan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *Performance* (kinerja). Sagala (2010: 13) mengatakan bahwa belajar menyangkut perubahan dalam suatu organisme, berarti belajar juga membutuhkan waktu dan tempat.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Komalasari (2010: 1) mengatakan bahwa perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, tidak semuanya merupakan proses

hasil belajar. Perubahan hasil belajar diperoleh karena individu yang bersangkutan berusaha untuk belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang yang dapat terlihat dari perubahan tingkah laku serta cara berfikirnya dan adanya interaksi dengan lingkungan kearah yang positif. Belajar terjadi bila tampak tanda-tanda bahwa perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran. Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia.

b. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh fungsinya secara integrasi dari setiap faktor pendukungnya. Menurut Hanafiah (2012: 8) mengatakan bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain:

- 1) Peserta didik dengan sejumlah besar latar belakangnya, yang mencakup:
 - a) Tingkat kecerdasan (*intelligent quotient*).
 - b) Bakat (*apititude*).
 - c) Sikap (*attitude*).
 - d) Minat (*interest*).
 - e) Motivasi (*motivation*).
 - f) Keyakinan (*belief*).
 - g) Kesadaran (*consciousness*).
 - h) Kedisiplinan (*discipline*).
 - i) Tanggung jawab (*responsibility*).
- 2) Pengajar yang profesional yang memiliki:
 - a) Kompetensi pedagogik.
 - b) Kompetensi sosial.
 - c) Kompetensi personal.
 - d) Kompetensi professional.
 - e) Kualifikasi pendidikan yang memadai.
 - f) Kesejahteraan yang memadai.

- 3) Atmosfir pembelajaran partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah (*multiple communication*) secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, yaitu:
 - a) Komunikasi antara guru dengan peserta didik.
 - b) Komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik.
 - c) Komunikasi kontekstual dan integrative antara guru, peserta didik, dan lingkungannya.
- 4) Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa netah dan bergairah (*enthuse*) untuk belajar, yang mencakup:
 - a) Lahan tanah, antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga.
 - b) Bangunan, antara lain ruangan kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivitas ekstrakurikuler.
 - c) Perlengkapan, antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran, baik elektronik maupun manual.
- 5) Kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku (*behavior change*) peserta didik secara integral, baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- 6) Lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu dan teknologi, serta lingkungan alam sekitar, yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Lingkungan ini merupakan faktor peluang (*opportunity*) untuk terjadinya belajar konstektual (*constextual learning*).
- 7) Atmosfir kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis, dan situasional yang dapat membangun kebahagiaan intelektual (*intellectual happiness*), kebahagiaan emosional (*emotional happiness*), kebahagiaan dalam merekayasa ancaman menjadi peluang (*adversity happiness*), dan kebahagiaan spiritual (*spiritual happiness*).
- 8) Pembiayaan yang memadai, baik biaya rutin (*recurrent budget*) maupun biaya pembangunan (*capital budget*) yang datangnya dari pihak pemerintah, orang tua, maupun *stakeholder* lainnya sehingga sekolah mampu melangkah maju dari sebagai pengguna dana (*cost*) menjadi penggali dana (*revenue*).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya pengajar yang professional. Pengajar yan professional harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi personal, kompetensi professional,

kualifikasi pendidikan yang memadai dan kesejahteraan yang memadai. Pembelajaran partisipatif dan interaktif, sarana dan prasarana, kerangka kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu dan teknologi serta lingkungan alam sekitar.

c. Prinsip-Prinsip Kegiatan Belajar

Menurut Komalasari (2010: 3) prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar meliputi:

- 1) Prinsip kesiapan.
Tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan belajar. Apakah sudah dapat mengkonsentrasikan pikiran atau apakah kondisi fisiknya sudah siap untuk belajar.
- 2) Prinsip asosiasi.
Tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya yaitu pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi dan lain-lain.
- 3) Prinsip latihan.
Pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan afektif. Makin sering diulang makin baiklah hasil belajarnya.
- 4) Prinsip efek (akibat).
Situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional itu dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang selama belajar.

Menurut Suprijono (2013: 4) mengatakan bahwa terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar, yaitu:

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:
 - a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.

- b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
 - c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
 - d) Positif atau berakumulasi.
 - e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
 - f) Permanen atau tetap.
 - g) Bertujuan dan terarah.
 - h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
 - 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Menurut Hanafiah (2012: 18) mengatakan bahwa prinsip-prinsip belajar terdiri atas:

- 1) Belajar berlangsung seumur hidup.
- 2) Proses belajar adalah kompleks, tetapi terorganisir.
- 3) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks.
- 4) Belajar dari mulai yang faktual maupun konseptual.
- 5) Belajar mulai dari yang kongkret menuju abstrak.
- 6) Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- 7) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor bawaan (*heredity*), lingkungan (*environment*), kematangan (*time or maturation*), serta usaha keras peserta didik sendiri (*endeavor*).
- 8) Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna, dalam rangka membangun manusia seutuhnya dan bulat, baik dari sisi agama, ideology, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan ketahanan.
- 9) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu, baik dalam lingkungan keluarga (*home schooling*), sebagai pendidikan awal (*tarbiyatul ula*) bagi lingkungan masyarakat (*nonformal education*), dan di lingkungan sekolahnya (*formal education*).
- 10) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru.
- 11) Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- 12) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal seperti hambatan psikis dan fisik (psikosomatis), dan eksternal, seperti lingkungan yang kurang mendukung, baik sosial, budaya, ekonomi, keamanan dan sebagainya.
- 13) Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain, mengingat tidak semua bahan ajar dapat dipelajari sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar mencakup beberapa hal, diantaranya adalah belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar berlangsung seumur hidup, dalam belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna.

d. Tipe Belajar

Kegiatan belajar mempunyai banyak tipe. Menurut Suprijono (2013: 7) mengatakan bahwa kategorisasi kegiatan belajar yang bermacam-macam dapat dirangkum menjadi beberapa tipe kegiatan yaitu:

- 1) Keterampilan.
- 2) Pengetahuan.
- 3) Informasi.
- 4) Konsep.
- 5) Sikap.
- 6) Pemecahan Masalah.

Menurut Gagne (dalam Surjono, 2013: 10) mentipifikasikan kegiatan belajar menjadi delapan, yaitu:

- 1) *Signall learning* atau kegiatan belajar mengenal tanda.
- 2) *Stimulus-response learning* atau kegiatan belajar tindak balas.
- 3) *Chaining learning* atau kegiatan belajar melalui rangkaian.
- 4) *Verbal association* atau kegiatan belajar melalui asosiasi lisan.
- 5) *Multiple discrimination learning* atau kegiatan belajar dengan perbedaan berganda.
- 6) *Concept learning* atau kegiatan belajar konsep.
- 7) *Principle learning* atau kegiatan belajar prinsip-prinsip.
- 8) *Problem solving learning* atau kegiatan belajar pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tipe belajar memuat beberapa hal diantaranya adalah kegiatan belajar

mengenal tanda, kegiatan belajar pemecahan masalah. Kegiatan belajar ini bertujuan untuk peserta mampu memecahkan suatu permasalahan yang ada atau yang sedang dialaminya.

3. *Mind Mapping*

a. *Pengertian Mind Mapping*

Proses pembelajaran di kelas diperlukan sebuah strategi mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sanjaya (2007: 124) dalam dunia pendidikan teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. berdasarkan pada definisi tersebut, dalam penelitian ini digunakan *Mind Mapping* dalam proses pembelajaran di kelas.

Buzan (2010: 4) menjelaskan bahwa *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Santosa (2013: 57) *Mind Mapping* adalah suatu cara untuk memetakan sebuah informasi yang digunakan ke dalam bentuk cabang-cabang pikiran dengan berbagai imajinasi kreatif. Dengan demikian, *Mind Mapping* merupakan gambaran menyeluruh dari suatu materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk yang sederhana. Bentuk sederhana tersebut berupa diagram atau draf yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, ide, pekerjaan atau hal lain yang terhubung dan tersusun mengelilingi sebuah kata yang mengandung ide pokok.

Mind Mapping diibaratkan peta kota yang memiliki pusat. Pusat *Mind Mapping* mewakili ide penting. Jalan-jalan utama yang menyebar dari pusat mewakili pikiran-pikiran utama dalam proses pemikiran kita, jalan-jalan sekunder mewakili pikiran-pikiran sekunder dan seterusnya. Gambar-gambar atau bentuk-bentuk khusus dapat mewakili area-area yang menarik atau ide-ide menarik tertentu (Buzan, 2010: 4).

Berdasarkan pendapat dari para ahli mengenai pengertian *mind mapping*, dapat ditarik kesimpulan bahwa *mind mapping* adalah cara mencatat ide-ide yang kreatif, efektif, dan memetakan pikiran-pikiran kita, secara menarik, mengagumkan dan menyerap fakta serta informasi baru dengan sangat mudah. Cara ini lebih menyenangkan, dan membuat pikiran tidak buntu. Dengan cepat ide akan keluar dan membantu kesulitan dalam proses berpikir.

b. Keuntungan dan Manfaat Teknik *Mind Mapping*

Mind Mapping memiliki sejumlah keuntungan dibandingkan bentuk pencatatan linear. Dilihat dari karakter dan sifatnya, konsep *mind mapping* dapat dijadikan media yang tepat untuk melatih pola piker, *brainstorming*, visualisais dan penyelesaian masalah. Keuntungan tersebut oleh Buzan (2010: 106) dipaparkan antara lain sebagai berikut:

1. Bagian pusat dengan gagasan utama lebih jelas terdefiniskan.
2. Nilai penting relative dari setiap gagasan secara jelas ditunjukkan.

3. Hubungan antara konsep-konsep kunci dengan segera akan dapat dikenali karena kedekatan dan hubungannya.
4. Sebagai hasil dari kelebihan di atas, ingat dan kaji ulang keduanya akan lebih efektif dan lebih cepat.
5. Setiap peta yang dibuat akan tampak dan berbeda dari setiap peta lainnya ini akan membantu ingatan.
6. Dalam pembuatan catatan yang lebih kreatif, seperti dalam persiapan menulis esai dan lain sebagainya, sifat terbuka dari peta akan membuat otak mampu membuat hubungan baru jauh lebih mudah.

Penggunaan *mind mapping* sebelum menulis juga memberikan banyak manfaat. Menurut Buzan (2010: 6) beberapa manfaat yang didapat dari *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1. Mengaktifkan seluruh otak.
2. Menghemat waktu.
3. Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan.
4. Mengingat dengan lebih baik dan memudahkan ide mengalir.
5. Belajar lebih cepat dan efisien.
6. Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling pisah.
7. Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian.
8. Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya.

9. Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok-pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas sekali bahwa teknik *mind mapping* memiliki banyak sekali manfaat. Baik itu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari ataupun di dunia pendidikan.

c. Kelemahan Teknik *Mind Mapping*

Mind Mapping memiliki kelemahan. Kelemahan dari teknik *mind mapping* itu sendiri diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan banyak alat tulis, misalnya spidol warna warni.
2. Memerlukan latihan sehingga peserta didik terbiasa dan mahir.
3. Memerlukan waktu kreatif lama dan teknik mencatat biasa bila peserta didik masih dalam tahap pemula.

Kekurangan dari teknik *mind mapping* ini dapat diatasi apabila guru benar-benar memahami teknik *mind mapping* dan penerapannya dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatannya, guru juga harus senantiasa membimbing peserta didik agar tidak merasa kesulitan dan merasa lebih tertarik untuk membuat *mind mapping*.

4. Model Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Menurut Joyce dan Weill (dalam Huda, 2013: 73) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses

pengajaran di ruang kelas atau *setting* yang berbeda. Arends (dalam Al-Tabany, 2014: 24) menyatakan bahwa “model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya”.

Pengembangan berbagai model pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. (Aunurrahman, 2010: 141). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah langkah yang dipilih dan dilakukan oleh guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan tujuan untuk mencapai kegiatan belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi metode atau prosedur, antara lain:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Menurut Darmawan (2018: 4) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 4) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 5) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (b) adanya prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 6) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- 7) Dampak tersebut meliputi: (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 8) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Ciri-ciri yang di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena memiliki sebuah tujuan yaitu pencapaian indikator dalam kegiatan pembelajaran secara berhasil.

5. Model Pembelajaran *Problem Based Multimedia Group*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Multimedia Group*

Kelompok Multimedia Berbasis Masalah (KMBM) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masalah yang melibatkan multimedia dan peserta didik secara berkelompok, berdiskusi tentang permasalahan yang dihadapi oleh kelompoknya yang kemudian permasalahan tersebut dilontarkan kepada kelompok

lainnya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kelompok yang bertugas menyelesaikan masalah tersebut harus berdiskusi tentang cara dan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah tersebut. Disinilah multimedia berperan penting, kelompok tersebut harus menuangkan hasil dari penyelesaian masalah tersebut ke dalam suatu bentuk multimedia atau alat peraga. Pada saat peserta didik mempresentasikan cara penyelesaian masalahnya didukung oleh multimedia tersebut sebagai alat peraga yang konkret dan mudah dipahami oleh kelompok lainnya.

Kelompok Multimedia Berbasis Masalah menjadi sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah dari suatu kelompok ke kelompok lainnya yang menjadikan peserta didik mampu berinteraksi atau berdiskusi dalam suatu kelompok, berpikir kritis, bekerjasama dan memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah juga mampu memahami konsep dan materi dari bahan ajar.

Menurut Darmawan (2018: 121) Kelompok Multimedia Berbasis Masalah (KMBM) merupakan suatu model pembelajaran yang baik karena multimedia memberikan manfaat dalam beberapa situasi belajar mengajar. Multimedia memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensory yang mendukung cara belajar tertentu. Kelompok Multimedia Berbasis Masalah (KMBM) menjadi sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang berusaha

menerapkan masalah dari suatu kelompok ke kelompok lainnya. Kelompok Multimedia Berbasis Masalah menjadikan peserta didik mampu berinteraksi atau berdiskusi dalam suatu kelompok, berpikir kritis, bekerjasama dan memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah, serta mampu memahami konsep dan materi dari bahan ajar.

b. *Problem Based Multimedia Group*

Menurut Amir (dalam Darmawan, 2018: 122) multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi yaitu sebagai berikut:

- 1) Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional.
- 2) Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalkan simulasi.
- 3) Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.

Pada saat multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Dari penjelasan keunggulan di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran adalah dapat memperbesar benda yang sangat kecil, dapat menyajikan benda atau peristiwa yang jauh dan dapat menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.

c. Ciri-ciri *Problem Based Multimedia Group*

Menurut Darmawan (2018: 123) terdapat ciri-ciri dari *Problem Based Multimedia Group* yaitu sebagai berikut:

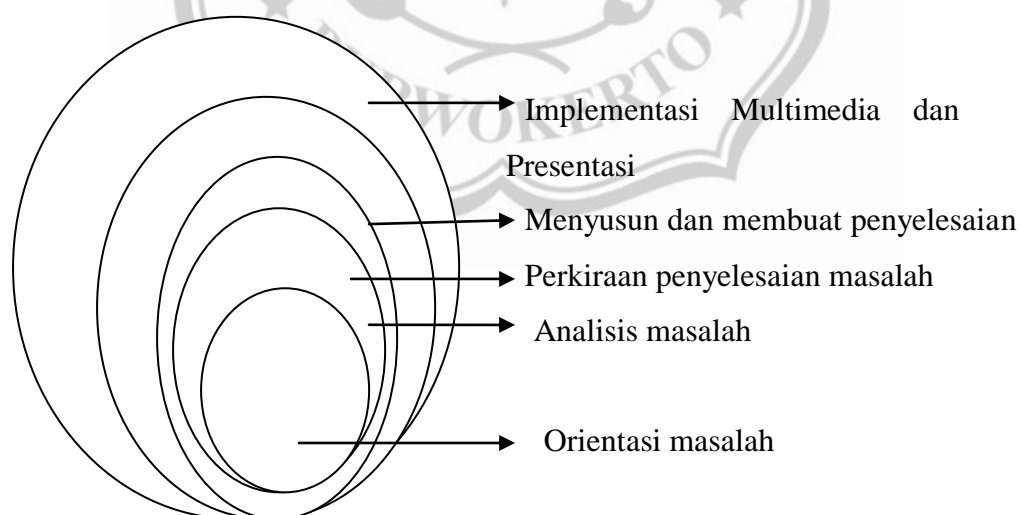
- 1) Adanya Beberapa Kelompok Peserta Didik.
Untuk menggunakan model *problem based multimedia group* dibutuhkan peserta didik lebih dari satu orang, akan lebih efektif jika pesertanya berkelompok dan banyak.

- 2) Adanya Diskusi antara Kelompok.
Pendidik memberikan kesempatan untuk kelompok-kelompok yang ada bertukar pemikiran dan pendapat dengan cara diskusi. Penyampaian pendapat juga dapat melatih peserta didik untuk percaya diri dan berani mengungkapkan pendapat di hadapan peserta didik lainnya.
- 3) Adanya Masalah yang Dikemukakan.
Permasalahan yang diungkapkan akan dibahas oleh tiap kelompok sehingga memiliki sudut pandang yang berbeda-beda setiap kelompok. Dengan adanya perbedaan tersebut, pemahaman peserta didik tentang masalah tersebut dapat berkembang luas dan membuka kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pandangannya tentang masalah yang sedang dibahas secara bebas.
- 4) Adanya Multimedia sebagai Alat atau Produk Hasil dari Penyelesaian Masalah.
Hasil dari diskusi berupa penyelesaian masalah dituangkan kedalam alat atau produk multimedia sebagai hasil dari diskusi yang dilakukan.
- 5) Peserta Didik Memiliki Peran Penting dan Tanggung Jawab dalam Jalannya Proses Pembelajaran.
Diskusi antar peserta didik menjadikan peserta didik sebagai objek utama dalam jalannya proses pembelajaran. Perkembangan penyelesaian masalah yang diangkat dalam diskusi juga bergantung pada pengetahuan peserta didik tentang masalah yang diangkat dalam diskusi. Pendidik hanya sebagai pengawas dan pengarah jika jalannya diskusi melenceng dari konsep atau dari permasalahan inti.
- 6) Peserta Didik Dituntun untuk Mempresentasikan dan Mendemonstrasikan Hasil dari Diskusi Kelompok.
Kesimpulan yang didapat dalam proses diskusi harus dapat dipertanggungjawabkan oleh peserta didik. Implementasi dari pertanggungjawaban tersebut adalah dengan melakukan presentasi dan mendemonstrasikan alat atau multimedia yang dihasilkan dari diskusi yang sebelumnya telah dilakukan.
- 7) Pendidik Bertugas Mengevaluasi dan Mengontrol Jalannya Proses Pembelajaran.
Pendidik sebagai pengawas dan pengarah jalannya diskusi kelompok dan presentasi harus melakukan evaluasi dari segala proses pembelajaran *problem based multimedia group* tersebut. Evaluasi dapat berupa tes atau penilaian langsung pendidik terhadap keaktifan peserta didik atau hasil alat multimedia yang dihasilkan oleh peserta didik.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran ini harus ada beberapa kelompok peserta didik yang akan membuat efektif dalam pembelajaran, harus ada diskusi antara kelompok yang bertujuan untuk bertukar pemikiran dan pendapat dengan cara diskusi, terdapat masalah yang dikemukakan yaitu permasalahan yang diungkapkan akan dibahas oleh tiap kelompok sehingga akan memiliki sudut pandang yang berbeda-beda setiap kelompok.

d. Implementasi *Problem Based Multimedia Group*

Problem Based Multimedia Group implementasinya dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 *Problem Based Multimedia Group*

1) Orientasi Masalah

Pada tahapan pertama ini kelompok peserta didik haruslah berdiskusi tentang pengangkatan suatu masalah yang akan dibahas oleh kelompok lainnya. Pada orientasi masalah ini, masalah harus dijelaskan secara terperinci agar semua anggota kelompok lainnya mengerti sehingga melibatkan dirinya ke dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah tersebut.

2) Analisis Masalah

Dalam tahap ini, setelah masalah disampaikan setiap peserta didik harus menganalisis tentang masalah tersebut dari sudut pandangnya masing-masing yang kemudian setiap peserta didik menyampaikan pendapatnya dalam kelompok tersebut.

3) Analisis Faktor Penyebab Masalah

Dalam tahapan ini, setelah peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang masalah tersebut, mereka mulai menganalisis apa faktor penyebab masalah dari hasil analisis masalah yang telah didapatkan.

4) Menyusun dan Membuat Penyelesaian

Setelah faktor penyebab masalah diketahui maka selanjutnya kelompok peserta didik menyusun dan membuat rancangan dalam penyelesaian dari masalah.

5) Implementasi Multimedia dan Presentasi

Dalam tahap ini, setelah penyusunan penyelesaian masalah selesai maka kelompok peserta didik mengimplementasikannya kedalam suatu bentuk multimedia sehingga menjadi suatu alat peraga atau sarana pendukung dalam mempresentasikan hasil dari diskusi penyelesaian masalah tersebut.

Dalam proses di atas, pendidik bertugas sebagai pengawas jalannya proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan agar setiap alur tahapan di atas berjalan dengan baik. Setiap kelompok harus dimonitoring agar setiap peserta didik melibatkan diri dalam diskusi dan pendidik juga bertugas sebagai pengevaluasi dari hasil penyelesaian di atas juga yang harus diperbaiki.

e. Aplikasi dalam pembelajaran

Untuk contoh *problem based multimedia group* digambarkan pada mata pelajaran IPS di SMA khususnya tentang Geografi. Penggambaran *problem based multimedia group* pada materi pelajaran mitigasi bencana dengan subtema bencana banjir limpasan air laut yang akan didiskusikan oleh peserta didik. Materi diskusi tersebut akan digambarkan sebagai berikut:

1) Orientasi Masalah

Persoalan banjir limpasan air laut akibat adanya gaya gravitasi Bulan terhadap Bumi di kawasan Pantura Jawa menimbulkan

banyak kerugian khususnya bagi kota-kota besar yang ada di kawasan Pantai Utara yang sering mengalami banjir pasang air laut.

2) Analisis Masalah

Naiknya muka air laut merupakan hal yang normal terjadi pada saat posisi Bulan berada di titik terdekat dengan Bumi, sehingga gaya gravitasi Bulan menarik volume air yang menjadi mayoritas zat yang ada di Bumi. Fenomena ini mengakibatkan tinggi muka air laut menjadi bertambah dan menyebabkan pasang di kawasan pesisir pantai.

Pertumbuhan penduduk yang tinggi dan pembangunan yang berkembang pesat menyebabkan kawasan pemukiman dan industry tumbuh di beberapa tempat tak terkecuali kawasan pesisir. Penggunaan air tanah sebagai dampak dari pertumbuhan penduduk dan perkembangan industri menyebabkan turunnya permukaan tanah. Adanya penurunan permukaan tanah menyebabkan kawasan pesisir ketinggiannya turun dan menyebabkan daratannya lebih rendah dari muka air laut seperti yang terjadi di kawasan DKI Jakarta dan Kota Semarang. Saat fenomena pasang air laut terjadi, kawasan ini sering dilanda banjir air pasang yang masuk ke kawasan permukiman di pesisir.

Banjir yang terjadi menyebabkan aktivitas masyarakat terganggu dan merugikan banyak pihak terutama di kawasan DKI Jakarta dan Kota Semarang yang memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi.

3) Perkiraan Penyelesaian Masalah

Pemerintah melakukan penanaman pohon bakau di sepanjang pesisir pantai dan melakukan pembangunan benteng atau penahan ombak di sekitar pesisir yang biasa terkena banjir air pasang. Relokasi permukiman yang ada di sekitar pesisir juga diperlukan untuk meminimalisasi kerugian yang ditimbulkan dalam bencana banjir tersebut.

4) Menyusun dan Membuat Penyelesaian

Peserta didik menyusun solusi dari permasalahan yang ada sesuai dengan kemampuan dan pemahaman masing-masing kelompok.

5) Implementasi Multimedia dan Presentasi

Hasil dari pemikiran tiap-tiap kelompok dituangkan ke dalam *power point*, bagan, media lain yang sesuai dengan tema dan wakil dari tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang sebelumnya telah dilakukan. Persentase dan penarikan kesimpulan dilakukan bersama atas pengawasan dan pengarahan dari pendidik mitigasi bencana.

B. Penelitian Relevan

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *problem based multimedia group* telah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu diantaranya:

1. Penelitian yang terkait dengan model pembelajaran *problem based multimedia group*, diantaranya Khoiri, dkk (2013) dengan judul penelitiannya “*Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”. Menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan multimedia telah mencapai ketuntasan klasikal. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan pembelajaran model *problem based learning* berbantuan multimedia lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan pembelajaran ekspositori. Kemampuan berpikir kreatif berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan multimedia. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka kemampuan pemecahan masalah akan semakin tinggi. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka kemampuan pemecahan masalah peserta didik pun akan semakin rendah. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan multimedia meningkat.

2. Peneliti yang terkait dengan model pembelajaran *problem based multimedia group* selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Romadhoni, dkk (2017) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Disertai Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Fisika SMA Di Kabupaten Bondowoso”. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model *problem based learning* (PBL) disertai media CD Interaktif dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran langsung yang biasa diajarkan di sekolah pada pembelajaran Fisika di SMA Negeri 1 Pujer. Aktivitas belajar peserta didik selama menggunakan model *problem based learning* (PBL) disertai media CD Interaktif pada pembelajaran Fisika di SMA Negeri 1 Pujer termasuk dalam kategori sangat aktif.
3. Emi, dkk (2016) dengan judul penelitiannya “Efektivitas Penerapan Metode *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Pembelajaran Di SMK N 1 Pundong”. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar kelompok peserta didik mata pelajaran PKDLE yang diajar dengan metode *Problem Based Learning* berbantuan multimedia pembelajaran sebelum diberi perlakuan (*pretest*) yaitu nilai rata-rata adalah 49,81, standar deviasi 10,971, nilai maksimum 64, nilai minimum 28. Sedangkan hasil belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*) yaitu nilai rata-rata adalah 78,97, standar deviasi 7.998, nilai maksimum 92, nilai minimum 64. Hasil perhitungan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*

kelas control diperoleh selisih atau mengalami peningkatan sebesar 29,16. Efektivitas menggunakan metode *Problem Based Learning* berbantuan multimedia pembelajaran mempunyai skor gain 0,56 termasuk dalam kategori sedang dan metode ceramah dengan *powerpoint* mempunyai skor gain 0,52 termasuk kategori sedang.

4. Janah, dkk (2018) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Proses Sains”. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* memberikan kontribusi sebesar 35,00% terhadap hasil belajar dan 19,36% terhadap keterampilan proses sains. Pencapaian hasil belajar aspek sikap dan keterampilan kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hubungan antara keterampilan proses sains dengan hasil belajar pada pembelajaran menggunakan *problem based learning* diperoleh sebesar 31,82%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan proses sains peserta didik.

Dari beberapa penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based multimedia group* dapat dijadikan sebagai salah satu pembelajaran yang efektif untuk dilaksanakan guru dalam perencanaan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh guru dapat mendorong tumbuhnya rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, sekaligus dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami

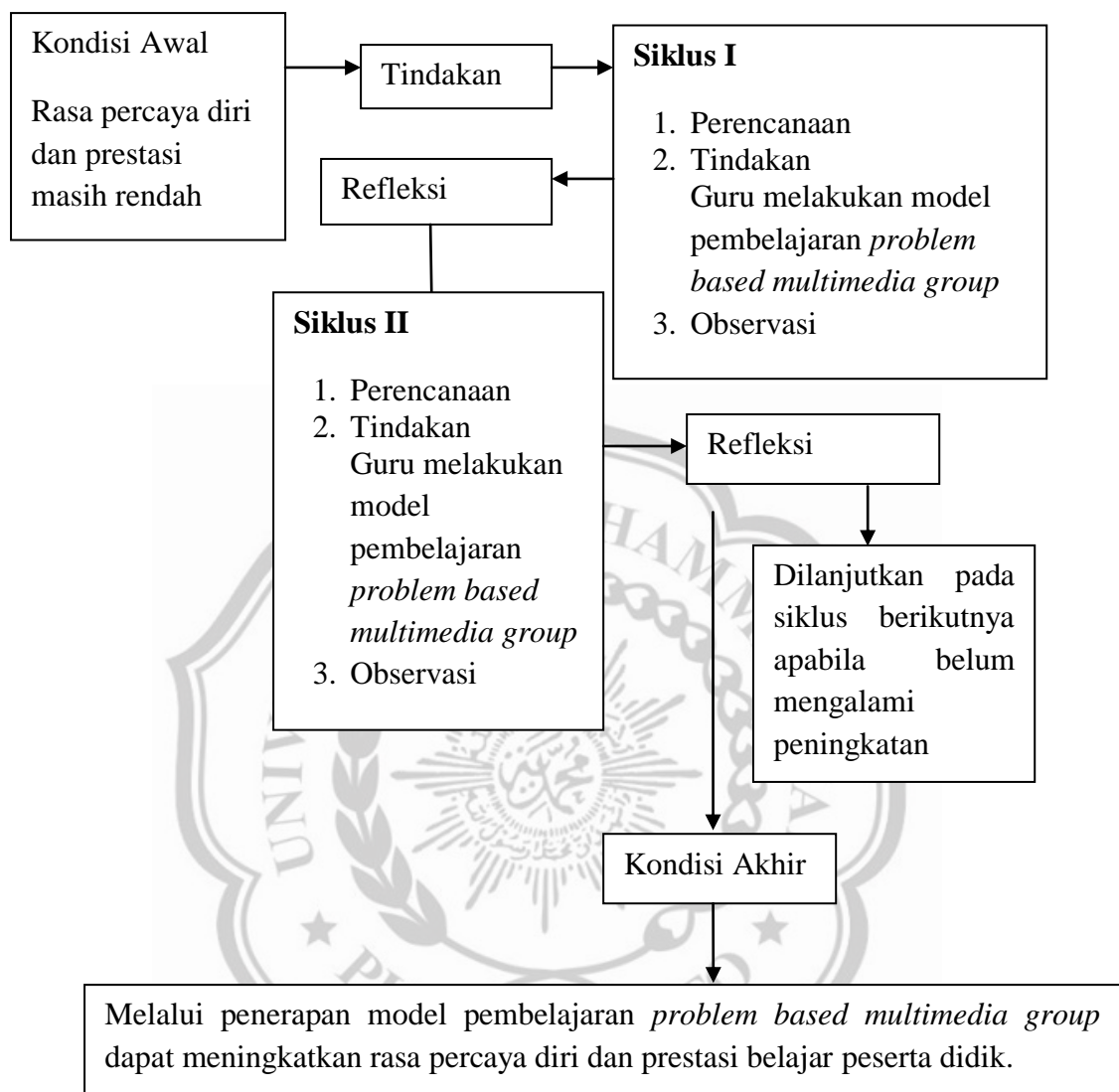
pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat dibuat kerangka berfikir sebagai berikut: Pada kondisi awal sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based multimedia group*, guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran belum secara maksimal dalam proses pembelajaran. Peserta didik belum menguasai materi atau kompetensi yang diinginkannya. Adanya keinginan untuk belajar akan membuat kemajuan pada dirinya sendiri yang didorong oleh motivasi guru untuk mendapatkan prestasi belajar yang meningkat.

Pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas seharusnya menarik dan tidak membosankan. Dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based multimedia group* diharapkan dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik seperti kurangnya rasa percaya diri dan prestasi belajar dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun kerangka pikir penggunaan model pembelajaran *problem based multimedia group* untuk meningkatkan rasa percaya diri dan prestasi belajar peserta didik dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Melalui model pembelajaran *problem based multimedia group* dengan menyusun *mind mapping* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Purbalingga Wetan

