

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:7) mengatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010:3) :

1. Perubahan terjadi secara sadar, ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, sebagai hasil belajar perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara

berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti keluar air mata, bersin, menangis dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

B. Belajar yang Efektif

Cara belajar yang efektif menurut Slameto (2010:73), sebagai berikut :

1. Perlunya bimbingan

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kecakapan dan ketangkasan belajar berbeda secara individual. Walaupun demikian guru dapat membantu siswa dengan memberi petunjuk-petunjuk umum tentang cara-cara belajar yang efisien. Disamping memberi petunjuk, baik pula siswa diawasi dan dibimbing sewaktu mereka belajar.

2. Kondisi dan strategi belajar

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan cara belajar yang efektif perlu memperhatikan beberapa hal seperti kondisi internal dan eksternal dari siswa.

3. Metode belajar

Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan dan keterampilan. Cara-cara yang dipakai akan menjadi kebiasaan. Kebiasaan akan mempengaruhi belajar itu sendiri.

C. Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2010:52) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial dan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, tipe, program media komputer, dan kurikulum. Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan. Sebagaimana pendapat joice, dkk dalam Trianto (2010:52) : *A model of teaching is a plan or pattern that we can use to design face-to-face teaching in classroom or tutorial settings and to shape instructional materials including books, films, tapes, computer mediated programs, and curricula. Each model guides us as we design instruction to help students achieve various obyectives.*

Menurut Agus Suprijono (2012:45), model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas.

Model pembelajaran yang dimaksud adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran.

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

Menurut Gunantara, dkk dalam Hidayah (2015) kemampuan pemecahan masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan kecakapan atau potensi yang dimiliki seseorang atau siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru mampu merangsang kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa karena dengan siswa mampu menyelesaikan suatu masalah siswa memperoleh pengalaman, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki oleh siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya menurut Tan dalam Rusman (2015:209), Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Model PBL is an instructional model to create confrontation to students with problems as a stimulus in the study (Kelly and Finlayson in Safrina and Samian, 2015).

Menurut Sugiyanto (2010), ada lima tahapan strategi *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa
2. Mengorganisasikan siswa untuk meneliti
3. Membantu investigasi mandiri dan kelompok
4. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Rusman (2015:210) karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut :

1. Permasalahn menjadi starting point dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective)
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang efisien dalam PBL.

7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inkuiri (menemukan) dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Langkah langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Rusman (2015:219) tahapan pembelajaran model PBL yang biasa dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah pembelajaran problem based learning (PBL)

NO	Langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning (PBL)	Kegiatan yang dilakukan
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan untuk memotivasi siswa yang terlibat dalam pemecahan masalah
2	Mengorganisir siswa dalam belajar	Guru membagi siswa dalam kelompok. Guru membantu siswa dalam mendefinisikan dan mengorganisir tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
3	Membimbing penyelidikan (inquiri) individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa unuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan membantu mereka membagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang digunakan

Keunggulan dan kelemahan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:152) bahwa kelebihan dari PBL adalah :

1. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*).
2. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman sekelasnya.
3. Semakin mengakrabkan guru dengan siswa.
4. Karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan siswa melalui eksperimen hal ini juga akan membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen.

Menurut Sanjaya (2008:221) mendeskripsikan bahwa keunggulan dari pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut :

1. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami pelajaran.
2. pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik
3. meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik
4. membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata

5. membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukannya.
6. Memerlihatkan kepada peserta didik setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik
7. Menyenangkan dan disukai peserta didik
8. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis dan menyesuaikan mereka dengan perkembangan pengetahuan yang baru
9. Mengarahkan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya didalam dunia nyata.

Menurut Saleh Marhamah (2013) kelemahan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut :

1. Manakala mahasiswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.
4. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian dosen berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.

5. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman mahasiswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. PBM kurang cocok untuk diterapkan di Sekolah Dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok. PBM sangat cocok untuk mahasiswa perguruan tinggi atau paling tidak sekolah menengah.
6. PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga dikhawatirkan tidak dapat menjangkau seluruh konten yang diharapkan walaupun PBL berfokus pada masalah bukan konten materi.
7. Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif, artinya dosen harus memiliki kemampuan memotivasi siswa dengan baik.
8. Adakalanya sumber yang dibutuhkan tidak tersedia dengan lengkap.

Peran Guru dalam Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Kusnadi, dkk (2008:64) peran guru dalam menggunakan pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Memilih masalah yang akan dibahas.
2. Merumuskan masalah secara tepat dan seksama agar siswa memahami secara jelas masalah yang akan dipecahkan.
3. Memikirkan apakah ada konsep yang berkaitan dengan pemecahan masalah itu, dan apakah masalah itu cukup menarik minat para siswa.
4. Mengembangkan kegiatan-kegiatan belajar yang sesuai untuk memecahkan masalah itu, lalu membuat urutan kegiatan belajar.
5. Memikirkan alat, bahan dan sarana belajar yang perlu dipersiapkan.

E. Media Video

Menurut Wanti Ega Risma (2016:134) mengatakan media video merupakan penyampain materi pebelajaran dengan menggunakan video rekaman dalam kendali komputer, Siswa dapat mengamati dan memahami materi pembelajaran tidak hanya dnegan mendengar dan melihat saja, namun juga aktif memberikan respon aktif mengenai materi pembelajaran tersebut.

Menurut Asyhar Rayandra (2011:5) mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikasi.

Menurut Arsyad *dalam* Rusman (2011:218) menegemukakan video merupakan serangkain gambaran gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang di rangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapain tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Menurut Asyhar Rayandra (2011:73) media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Walaupun bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambaran bergerak. Media video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Rekaman gambaran dan suara dalam pita kaset video dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama *video tape recorder* (VCR).

Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Menurut Rusman, dkk (2011 : 220-221) media video memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media video, yaitu sebagai berikut :

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Lebih realistis, dapat diulang dan diberhentikan sesuai dengan kebutuhan
5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa

Kelemahan media video yaitu sebagai berikut :

1. Jangkauannya terbatas
2. Sifat komunikasinya satu arah
3. Gambarnya relatif kecil
4. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan waktu akibat kerusakan atau gangguan magnetik

F. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:7), belajar merupakan tindakan atau perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Selanjutnya Sardiman (2012:19) mengatakan bahwa dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad, 2010:15). Menurut Kunandar (2014: 62), Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif,afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Untuk menyatakan bahwa proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya, namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang sedang berlaku saat ini yang telah disempurnakan.

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh peserta didik, misalnya ulangan harian, tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung dan sebagainya.

Menurut Suhardjono *dalam* Arikunto (2006:55) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran sebagai berikut:

- a. Faktor yang dapat diubah, seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi
- b. Faktor yang harus diterima apa adanya, seperti latarbelakang siswa, gaji, lingkungan sekolah

Selanjutnya menurut Slameto (2010:54), faktor yang memengaruhi keberhasilan hasil belajar sebagai berikut:

a. Faktor Intern

1. Faktor Jasmaniah

- a) Faktor kesehatan,
- b) Cacat Tubuh,

2. Faktor Psikologis

- a) Intelegensi,
- b) Perhatian,
- c) Minat,
- d) Bakat,
- e) Motif,
- f) Kematangan,
- g) Kesiapan,

3. Faktor Kelelahan

b. Faktor Ekstern

1. Faktor Keluarga

- a) Cara orang tua men didik, cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini jelas dan dipertegas oleh sutjipto wirowidjojo dengan pertanyaannya yang menyatakan bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia.

- b) Relasi antar anggota keluarga, demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut.
 - c) Suasana rumah, selanjutnya agar anak dapat belajar dengan baik perlilah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram.
 - d) Keadaan ekonomi keluarga, walaupun tidak dapat dipungkiri tentang adanya kemungkinan anak yang serba kekurangan dan selalu menderita akibat ekonomi keluarga yang lemah, justru keadaan yang begitu menjadi cambuk baginya untuk belajar lebih giat dan akhirnya sukses besar.
 - e) Pengertian orang tua,
 - f) Latar belakang kebudayaan, tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.
2. Faktor Sekolah
- a) Metode mengajar, adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih Bukit Karo Karo *dalam Slameto (2010:65)*, adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya.
 - b) Kurikulum, diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran

agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar.

- c) Relasi guru dengan siswa, proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang di dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- d) Relasi siswa dengan siswa, menciptakan relasi yang baik antar siswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.
- e) Disiplin sekolah, agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah dan di perpustakaan. Agar siswa disiplin haruslah guru beserta staf yang lain disiplin pula.
- f) Alat pelajaran, mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.
- g) Waktu sekolah, ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat di pagi hari, siang hari, sore/malam hari.
- h) Standar pelajaran di atas ukuran, guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

- i) Keadaan gedung, dengan jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.
 - j) Metode belajar, banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa itu. Juga dalam pembagian waktu untuk belajar.
 - k) Tugas rumah, waktu belajar terutama adalah di sekolah, di samping untuk belajar waktu di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain. Maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberikan tugas yang harus dikerjakan di rumah, sehingga anak tidak mempunyai waktu lagi untuk kegiatan yang lain.
3. Faktor Masyarakat
- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat, perlulah kiranya membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat supaya jangan sampai mengganggu belajarnya. Jika mungkin memilih kegiatan yang mendukung belajar.
 - b) Media masa, perlulah kiranya siswa mendapatkan bimbingan dan kontrol yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik, baik didalam keluarga, sekolah dan masyarakat dalam penggunaan media masa.
 - c) Teman bergaul, agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan

pendidik harus cukup bijaksana (jangan terlalu ketat tetapi juga jangan lengah).

- d) Bentuk kehidupan masyarakat, adalah perlu untuk mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak/siswa sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

G. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

NO	Peneliti (tahun)	Judul penelitian	Hasil penelitian
1	Marfuqotul Hidayah (2015)	Penerapan <i>Problem Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Peningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas Viii Semester Ii Smpn 1 Teras Tahun 2014/2015.	Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan ada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa:1) siswa mampu memahami masalah sebelum tindakan 43,75%, siklus I 84,375%, dan siklus II 93,75%, 2) siswa mampu merencanakan penyelesaian masalah sebelum tindakan 34,375%, siklus I 78,125%, dan siklus II 84,375%,3) siswa mampu melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana sebelum tindakan 28,125%, siklus I 87,5%, dan siklus II 90,625% , dan 4) siswa mampu melihat kembali hasil penyelesaian 21,875%, siklus I 78,125%, dan siklus II 84,375%. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa penerapan strategi <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan

			kemampuan pemecahan masalah matematika.
2	Maspiyah (2013)	tentang Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Kompetensi Merias Wajah Panggung Kelas X Tata Kecantikan Kulit Di Smkn 2 Boyolangu Tulungagung.	Hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan respon siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan rata – rata nilai <i>post-test</i> 82,0806 lebih baik dari <i>pre-test</i> 64,1968. Hasil Respon siswa menunjukkan total hasil rating media video adalah 80,64% baik yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada sub kompetensi rias wajah panggung kelas X tata kecantikan kulit di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung.
3	Safrinal And Saminan (2015)	<i>the Effect Of Model Problem Based Learning (Pbl) (Case Study At Class Viii Mtsn Meureudu).</i>	<i>The results showed that affects the application of PBL model of PPP and understanding the concept of chemical substances in food MTsN Meureudu eighth grade students. The influence can be seen from the results of hypothesis testing, the value is significantly smaller than α (0.05). In addition, the ability of a class VIII student representation MTsN Meureudu after application of PBL models on chemical substances in food material for the better. The ability of the student representation on enactive is 74%, 63% iconic, and symbolic 68%.</i>

Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

Perbedaan penelitian dahulu dngan penelitian sekarang yaitu pada penelitian terdahulu problem based learning menggunakan video belum di

gunakan di tempat penelitian, sedangkan pada penelitian sekarang model pembelajaran problem based learning menggunakan video di gunakan ditempat penelitian, kemudian populasi, sampel, tempat dan waktu penelitian dilaksanakan berbeda dengan penelitian terdahulu.

H. Kerangka Konseptual

Perubahan cara pandang terhadap siswa sebagai objek menjadi subjek dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak di temukan cara pandang terhadap siswa sebagai objek menjadi subjek dalam proses dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak di temukan berbagai pendekatan pembelajaran inovatif, guru di tuntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya, salah satu alternative model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkan keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah adalah pembelajaran berdasarkan masalah rusman dalam arianti (2017).

Pendidikan modern lebih menarik pada media pembelajaran problem based learning menggunakan video, Dimana siswa belajar melalui pengalaman langsung, Dengan pengalaman langsung tersebut siswa memperoleh pengetahuan, Pemahaman, dan keterampilan, Serta perilakunya, Termasuk sikap nilai. Sehubung dengan hal tersebut, Pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, pemikiran, serta kerjasama siswa untuk memecahkan masalah yang telah guru tampilkan.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang di gunakan media video merangsang siswa untuk memikir, Cermat dalam mencari masalah dan memecah masalah tersebut. Setiap siswa dipastikan mencarimasalah yang telah di tampilkan dalam media video tersebut dan dapat memecahkan masalah tersebut.

Menurut suprijono dalam noly (2015) pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari 5 fase dan perilaku. Fase-fase dan perilaku tersebut merupakan tindakan berpola. Pola ini di ciptakan agar hasil pembelajaran dengan pengembangan pembelajaran berbasis masalah dapat dihujutkan. Sintak pembelajaran bedasarkan masalah sebagai berikut

Tabel 2.3 Problem Based Learning

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1: Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistic penting dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam mengatasi masalah
Fase2: Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa mendefenisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahannya
Fase 3: Membantu investigasi mandiri dalam kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi
Fase 4: mengembangkan dan mempersentasikan artefak dan exhibit	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model serta membantu mereka untuk menyampaikan kepada orang lain
Fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan

Sumber: Suprijono(2013:74)

Menurut Suprijono (2013:74), pada fase *pertama* yang perlu di elabolasikan antara lain:

- 1) Tujuan untuk pembelajaran bukan untuk mempelajari sejumlah besar informasih baru tetapi untuk minginvestigasikan berbagi permasalahan penting dan menjadi pembelajaran mandiri.
- 2) Permasalahan pertanyaan yang diinvestigasi tidak memiliki jawaban mutlak”benar” dan sebagaian besar permasalahan kompleks memiliki banyak solusi yang kadnag-kadang saling bertantangan.
- 3) Selama fase investigasi pelajaran, siswa siswa didorong untuk melontarkan pertanyaan dan mencari informasih. Guru memberikan bantuan tetati siswa diupayakan berusaha bekerja secara mandiri atau dengan teman-temanya.
- 4) Selama fase analisi dan penjelasan pelajaran, siswa didorong untuk mengekpresikan ide-idenya secara bebas dan terbuka.

Pada fase *kedua*, guru diharuskan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi diantaranya siswa dan membantun mereka untuk menginvestigasikan maslah secara bersama-sama. Pada tahap ini pila guru diharuskan membantu siswa merencanakan tugas investigasi dan pelaporanya.

Pada fase *ketiga*, guru membantu siswa menentukan metode investigasi.penentuan tersebut didsarkan pada sifat masalah yang hendak dicari jawabanya atau solusinya.

Pada fase *keempat*, penyelidikan diikuti dengan pembuatan artefak dan exhibits, Artefak dapat berupa laporan tertulis, termasuk rekaman proses dan

memperlihatkan situasi yang bermasalah dan solusi yang di usulkan. Artefak dapat berupa model-model yang mencakup representasi fisik dan situasi masalah atau solusinya. Ekhibits adalah pedemontrasian atau produk hasil investasi atau artefak tersebut.

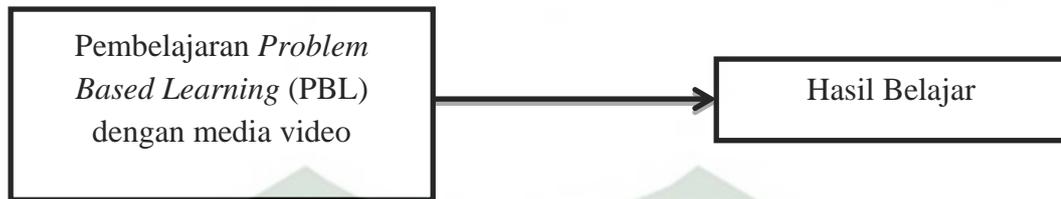
Pada fase *kelima*, tugas guru adalah membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berfikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

Menurut Asyhar Rayandra (2011:73) media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Walaupun bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambaran bergerak. Media video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Rekaman gambaran dan suara dalam pita kaset video dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama *video tape recorder* (VCR).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis melihat bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media video mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian jelaslah bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media video mempunyai peranan yang cukup positif dan baik dalam suatu pengajaran ekonomi kepada siswa untuk mencapai belajar yang baik.

I. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang masalah dan landasan teoritis yang ditemukan, maka kerangka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. kerangka pemikiran

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta landasan teoritis yang telah dikemukakan maka hipotesis dalam penelitian terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas SMAN 3 Tapung, kab. Kampar tahun ajaran 2017/2018.