

BAB II

TINJAUAN KEPUSTAKAAN

2.1 METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

A. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Inayati, M. (2022) mengemukakan, bahwa Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata dan relevan, sebagai langkah utama dalam proses belajar. Sehingga metode pembelajaran berbasis masalah pada penelitian ini didefinisikan sebagai Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diajak untuk memecahkan masalah nyata sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Sedangkan Yhani dkk (2024) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran kooperatif berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) merupakan pendekatan pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pengalaman belajar yang aplikatif dan relevan dengan kehidupan nyata. Dalam metode ini, siswa ditempatkan dalam situasi yang menyerupai dunia nyata dan diminta untuk memecahkan masalah yang kompleks secara berkelompok. PBL bukan hanya sekadar metode pembelajaran, melainkan juga filosofi pendidikan yang berfokus pada pembelajaran aktif dan mandiri.

Problem-Based Learning berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. PBL dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang terintegrasi dengan situasi nyata, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis. Menurut Inayati (2022), dalam

pelaksanaannya, PBL memiliki beberapa elemen kunci:

1. Masalah sebagai Pemicu Pembelajaran: Masalah yang diberikan harus relevan, kontekstual, dan cukup kompleks sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.
2. Belajar dalam Kelompok Kecil: Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan, menganalisis, dan mencari solusi atas masalah yang dihadapi.
3. Peran Guru sebagai Fasilitator: Guru berfungsi sebagai pembimbing yang mengarahkan proses pembelajaran tanpa memberikan solusi langsung.
4. Pembelajaran Mandiri: Siswa didorong untuk melakukan eksplorasi, mencari informasi, dan mengembangkan pemahaman secara mandiri.

Karakteristik Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengutamakan penyelesaian masalah nyata sebagai dasar untuk belajar. Beberapa karakteristik utama PBL menurut Hung (2013) yaitu, sebagai berikut:

- a. Berbasis Masalah Nyata (*Real-World Problems*)
Masalah yang digunakan dalam PBL biasanya merupakan masalah autentik yang relevan dengan dunia nyata. Menurut Hung (2013), penggunaan masalah yang otentik memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara efektif.
- b. Pembelajaran Berpusat pada Siswa (*Student-Centered Learning*)
Dalam PBL, siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa, bukan sebagai penyampai informasi utama. Hal ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari solusi atas masalah yang diberikan.
- c. Kolaborasi dan Kerja Tim
Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menganalisis masalah dan mencari solusinya. Hung juga menekankan bahwa kolaborasi

dalam PBL membantu siswa belajar bagaimana berbagi ide, berdiskusi, dan bekerja sama secara efektif.

d. Proses Belajar Berbasis Penyelidikan (*Inquiry-Based Learning*)

Siswa didorong untuk melakukan penyelidikan mendalam, termasuk mencari informasi, menganalisis data, dan mengajukan hipotesis. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep secara lebih mendalam.

e. Interdisipliner

PBL mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sehingga siswa dapat melihat hubungan antar bidang studi, pendekatan ini juga memperkaya wawasan siswa dengan memberikan pemahaman yang lebih holistik.

f. Evaluasi Berkelanjutan

Proses evaluasi dalam PBL tidak hanya terjadi di akhir pembelajaran, tetapi dilakukan secara terus-menerus melalui refleksi, diskusi kelompok, presentasi hasil diskusi dan umpan balik dari fasilitator.

g. Pengembangan Keterampilan Hidup (*Life Skills Development*)

Selain pengetahuan akademik, PBL membantu siswa mengembangkan keterampilan hidup seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kemampuan adaptasi.

B. Tujuan Metode Pembelajaran Kooperatif *Problem-Based Learning*

Metode pembelajaran kooperatif *Problem-Based Learning* (PBL) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah melalui pendekatan berbasis masalah nyata. Berikut adalah tujuan-tujuan utamanya menurut Hung, Jonassen, dan Liu (2008), antara lain:

1. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis

Metode PBL membantu siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi permasalahan sehingga mampu menghasilkan solusi yang relevan. PBL memfasilitasi proses berpikir kritis dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang otentik.

2. Meningkatkan Kolaborasi dan Kerja Sama

Dalam pembelajaran PBL, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan masalah, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan kerja tim dan komunikasi. Hung dkk (2008) menyatakan bahwa PBL memberikan lingkungan pembelajaran sosial di mana siswa belajar dari interaksi satu sama lain.

3. Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar

PBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Selain itu pendekatan ini meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar berbasis masalah yang relevan dengan kehidupan mereka.

4. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah

Tujuan utama PBL adalah melatih siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah kompleks dengan pendekatan sistematis. PBL juga mengajarkan siswa bagaimana memecah masalah menjadi bagian-bagian kecil untuk mempermudah pemecahan masalah secara menyeluruh.

5. Mempersiapkan Siswa untuk Dunia Nyata

Metode PBL dirancang untuk menghubungkan teori dengan praktik, sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata. Selain itu PBL memperkuat hubungan antara pembelajaran akademik dan penerapannya dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari.

C. Langkah-langkah *Problem-Based Learning*

Proses PBL menurut Inayati (2022), melibatkan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah: Guru memperkenalkan masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan siswa.
2. Analisis Masalah: Kelompok siswa mendiskusikan masalah untuk mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan apa yang perlu

mereka pelajari lebih lanjut.

3. Pencarian Informasi: Siswa melakukan penelitian mandiri untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk memahami dan memecahkan masalah.
4. Diskusi dan Sintesis: Hasil penelitian dibawa kembali ke kelompok untuk didiskusikan dan dirumuskan sebagai solusi.
5. Presentasi Solusi: Siswa mempresentasikan solusi yang mereka kembangkan kepada guru dan teman-teman mereka.
6. Refleksi: Proses pembelajaran dievaluasi untuk melihat efektivitas strategi yang digunakan dan pembelajaran yang telah dicapai.

Sedangkan menurut Hung, Jonassen, dan Liu (2008), terdapat beberapa prosedur pelaksanaan dalam metode pembelajaran berbasis masalah yaitu:

a. Orientasi Terhadap Permasalahan

Guru memulai pembelajaran dengan menyajikan masalah nyata atau kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Masalah ini dirancang untuk memicu rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka berpikir kritis, masalah tersebut harus bersifat terbuka dan memungkinkan adanya banyak solusi.

b. Guru Mengarahkan Siswa Untuk Belajar

Dalam langkah ini guru membantu siswa untuk memahami tujuan pembelajaran, membagi mereka ke dalam kelompok, dan memberikan arahan mengenai tugas atau peran yang perlu dilakukan, hal ini bertujuan untuk membangun kolaborasi efektif antar anggota kelompok.

c. Investigasi Mandiri dan Kolaboratif

Siswa mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang belum mereka ketahui, dan bagaimana mereka dapat menemukan informasi yang dibutuhkan. Pada tahap ini, siswa didorong untuk mencari informasi dari berbagai sumber, baik secara individu maupun kelompok.

d. Siswa Mengembangkan dan Menyampaikan Solusi

Siswa menyusun solusi berdasarkan hasil investigasi yang telah dilakukan, kemudian mendiskusikannya secara berkelompok. Setelah solusi dirumuskan, mereka menyampaikannya melalui presentasi kepada guru dan teman-teman. Proses ini melibatkan kegiatan diskusi, refleksi, serta pengujian ide untuk memastikan solusinya relevan dan dapat diterapkan.

e. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Pada tahapan akhir melibatkan proses refleksi bersama antara guru dan siswa. Dalam tahap ini, efektivitas solusi yang diusulkan dan keseluruhan proses pembelajaran dinilai, hal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana proses tersebut dapat diterapkan pada situasi lain di masa depan.

**D. Kunggulan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif
*Problem-Based Learning***

Metode pembelajaran kooperatif berbasis masalah merupakan pendekatan yang menekankan kolaborasi siswa dalam memecahkan masalah untuk mengasah ketrampilan berfikir peserta didik. Akan tetapi terdapat keunggulan dan kelemahan dari metode pembelajaran berbasis masalah menurut Inayati (2022) yaitu, sebagai berikut:

Keunggulan :

1. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: PBL mendorong siswa untuk menganalisis dan memecahkan masalah kompleks, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka berkembang.
2. Mendorong Pembelajaran Aktif: Siswa menjadi lebih proaktif dalam mencari informasi dan solusi, menjadikan mereka peserta aktif dalam proses belajar.
3. Mengembangkan Keterampilan Kolaboratif: Melalui kerja kelompok, siswa belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama, yang penting untuk kehidupan profesional di masa depan.
4. Mengaitkan Pembelajaran dengan Situasi Nyata: Masalah yang dihadapi sering kali berasal dari konteks dunia nyata, membantu

siswa memahami relevansi materi yang dipelajari.

5. Meningkatkan Motivasi Belajar: Keterlibatan dalam pemecahan masalah nyata dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Kelemahan :

- 1) Memerlukan Waktu Lebih Lama: Proses diskusi dan pemecahan masalah dalam PBL sering memakan waktu lebih banyak dibanding metode Konvensional.
- 2) Membutuhkan Fasilitator yang Terampil: Guru dituntut memiliki keterampilan khusus untuk membimbing siswa dalam proses PBL, yang mungkin memerlukan pelatihan tambahan.
- 3) Tidak Sesuai untuk Semua Materi: Beberapa topik yang sangat teoritis atau kompleks mungkin kurang cocok diterapkan dengan metode PBL.
- 4) Evaluasi yang Lebih Kompleks: Menilai proses dan hasil belajar dalam PBL bisa lebih rumit dibanding metode Konvensional, karena melibatkan aspek kognitif dan kolaboratif.

2.2 Media Pembelajaran “Pohon Kebhinekaan”

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pengajaran untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik (Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. 2020). Menurut teori pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat berupa visual (gambar, diagram, grafik), audio (rekaman suara), audio-visual (video, animasi), hingga media digital interaktif (Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. 2023). Dengan adanya media pembelajaran, konsep yang sulit dipahami secara verbal dapat dijelaskan secara visual, sehingga siswa memiliki gambaran yang lebih konkret tentang materi yang diajarkan.

Media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif.

Berdasarkan teori motivasi belajar, media yang interaktif dan sesuai dengan minat siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka. Misalnya, media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran digital atau simulasi, sering kali lebih menarik bagi generasi muda dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk menjembatani materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang disampaikan.

Menurut teori konstruktivisme, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi. Media pembelajaran yang interaktif, seperti alat peraga, simulasi, atau permainan edukatif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, menganalisis, dan mengambil kesimpulan sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ramadhani, dkk. 2023). Dalam pendekatan ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan media dan panduan, sedangkan siswa menjadi pusat proses pembelajaran yang aktif. Penggunaan media yang tepat dapat mendukung terbentuknya keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif pada siswa, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran modern.

B. Makna Media Pohon Kebhinnekaan

Media Pohon Kebhinnekaan merupakan media pembelajaran visual yang dirancang untuk menggambarkan konsep keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa di Indonesia. Dalam teori pendidikan, media visual seperti ini digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, terutama nilai-nilai keberagaman dan kesatuan bangsa (Inayati & Masitoh, 2024). Dengan menampilkan "pohon" sebagai simbol, di mana setiap cabang dan daun merepresentasikan berbagai elemen kebudayaan yang berbeda, Media Pohon Kebhinnekaan membuat konsep persatuan dalam keragaman menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini didasarkan pada teori

konstruktivisme yang menekankan pada pembelajaran melalui visualisasi dan pengalaman konkret, memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai kebhinekaan secara mendalam.

Media Pohon Kebhinekaan juga berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila, terutama terkait dengan persatuan dan kesatuan (Ali et. Al, 2017). Berdasarkan teori pendidikan nilai, media ini membantu siswa memahami pentingnya menghargai perbedaan dan kerjasama dalam kehidupan sosial. Dengan bentuk pohon yang memayungi berbagai jenis cabang dan daun, media ini melambangkan bagaimana beragam identitas budaya dan sosial dapat bersatu di bawah prinsip-prinsip yang sama. Melalui metode visual ini, siswa lebih mudah menghubungkan konsep kebhinekaan dengan kenyataan sehari-hari, memperkuat kesadaran mereka tentang pentingnya menghargai dan merawat persatuan di tengah keragaman.

Media Pohon Kebhinekaan juga relevan dalam pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah nyata terkait keberagaman dan toleransi (Febrianto et. Al, 2023). Menurut teori belajar aktif, media ini dapat digunakan dalam diskusi kelompok atau aktivitas pemecahan masalah di mana siswa belajar mengenali, menghargai, dan mencari solusi bersama atas perbedaan yang ada. Dengan adanya representasi visual, siswa didorong untuk terlibat lebih aktif, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan. Jadi, Media Pohon Kebhinekaan tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menumbuhkan sikap toleransi dan cinta tanah air pada siswa.

C. Karakteristik Media Pembelajaran “Pohon Kebhinekaan”

Menurut Tomi, media “Pohon Kebhinekaan” merupakan sebuah media pembelajaran elektronik berbentuk visual dua dimensi dengan desain menyerupai pohon yang dapat diunduh melalui perangkat gawai. Media ini dirancang khusus untuk menunjang pembelajaran Pendidikan

Pancasila bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA), hasil temuan menunjukkan sebesar 75,1% dari total 170 siswa merasa senang dengan belajar melalui gawai. Keunggulan dari media ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan materi pembelajaran dengan fitur latihan soal yang dirancang interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Karakteristik utama dari media “Pohon Kebhinekaan” meliputi beberapa aspek penting, antara lain:

1. Visual Interaktif: Gambar pohon digunakan sebagai metafora visual yang kuat untuk menggambarkan keberagaman dan kesatuan bangsa. Setiap bagian pohon, seperti akar, batang, ranting, dan daun, mewakili nilai-nilai Pancasila, yang memperkuat pemahaman konsep secara simbolik.
2. Multisensori: Media ini mengadopsi gaya belajar berbasis visual, audio, dan kinestetik, sehingga cocok untuk berbagai tipe pembelajar. Penggunaan warna yang menarik, narasi suara, serta animasi membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan tidak monoton.
3. User-Friendly: Aplikasi atau file media ini dirancang agar mudah digunakan oleh siswa secara mandiri. Navigasinya intuitif, memudahkan siswa untuk berpindah antar materi dan soal latihan tanpa hambatan.
4. Adaptif dan Kontekstual: Materi yang disajikan disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, menjadikan pembelajaran lebih relevan. Contohnya, nilai gotong royong dijelaskan melalui situasi di lingkungan sekolah atau keluarga, sehingga siswa lebih mudah mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari – hari.
5. Mendukung Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif: Media ini dapat digunakan secara individual maupun dalam kegiatan kelompok. Hal ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus berinteraksi dalam diskusi kelompok, yang penting dalam

menanamkan nilai-nilai kebhinekaan.

6. Memotivasi Siswa: Tampilan yang menarik dan adanya *feedback instan* dari latihan soal mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka, sekaligus terdorong untuk memperbaiki kesalahan.

Dengan berbagai karakteristik tersebut, media “Pohon Kebhinekaan” tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat yang memperkaya pengalaman belajar, mendorong partisipasi aktif, serta membangun kesadaran siswa terhadap pentingnya nilai-nilai kebhinekaan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

2.3 Prestasi Belajar

A. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah perubahan atau peningkatan kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan dalam konteks pembelajaran, hasil belajar mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar yang terstruktur (Wibowo, H., 2020). Hasil belajar menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan yang diterima siswa. Dengan mengukur hasil belajar, guru dapat mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai dan apakah siswa telah memahami materi serta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehnya dalam situasi nyata.

Dari perspektif teori Bloom tentang taksonomi belajar, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mahmudi, dkk. 2022). Domain kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa, domain afektif berfokus pada perubahan sikap atau nilai yang dimiliki siswa, sementara domain psikomotorik mencakup keterampilan atau kemampuan fisik yang diperoleh siswa. Dalam konteks prestasi belajar, ketiga domain ini diharapkan berkembang seimbang sehingga siswa tidak hanya memiliki

pemahaman teoritis tetapi juga mampu menunjukkan sikap yang positif dan menguasai keterampilan yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Dalam teori konstruktivisme, prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang aktif dan konstruktif di mana siswa terlibat secara langsung dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pendekatan ini, menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya mencerminkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga mencakup pemahaman yang mendalam serta kemampuan untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah (Rindengan, M. 2023). Hasil belajar yang ideal, berdasarkan teori ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.

B. Faktor-Faktor Prestasi Belajar

Menurut Mulyasa (dalam Istirani & Intan, 2017: 39), terdapat empat faktor utama yang memengaruhi pencapaian belajar siswa. Faktor-faktor tersebut mencakup: (a) materi atau bahan ajar yang dipelajari, (b) lingkungan sekitar, (c) faktor instrumental seperti sarana dan prasarana, serta (d) kondisi internal dari peserta didik itu sendiri. Lebih lanjut Makmun (dalam Istirani & Intan, 2017: 40) memandang bahwa dalam proses pembelajaran terdapat sejumlah komponen yang turut memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

- a. Masukan mentah (*raw input*), yaitu karakteristik atau latar belakang pribadi siswa, yang bisa menjadi pendukung maupun hambatan dalam proses pembelajaran.
- b. Masukan instrumental, yaitu semua perangkat pendukung pembelajaran seperti kualitas guru, metode yang digunakan, bahan ajar, dan struktur kurikulum atau program pembelajaran.
- c. Masukan lingkungan, yang merujuk pada aspek-aspek fisik dan sosial dalam lingkungan belajar, seperti suasana sekolah, hubungan siswa dengan guru, serta interaksi antar teman sekelas.

Sedangkan Wahab (2016: 26-29) menambahkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar juga dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan sangat menentukan kesiapan serta kemampuan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa faktor internal yang berpengaruh meliputi:

a. Faktor Fisiologis

Kondisi fisik siswa seperti kesehatan tubuh secara umum, kebugaran, serta fungsi pancaindra sangat berpengaruh terhadap kemampuan menyerap materi pelajaran. Misalnya, siswa dengan gangguan penglihatan atau pendengaran yang tidak tertangani akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi dari guru.

b. Faktor Psikologi

Faktor-faktor Psikologi yang mempengaruhi proses belajar siswa mencakup berbagai dimensi kognitif dan afektif yang saling berkaitan. Adapun salah satu aspek penting yang mempengaruhi Psikologi adalah kecerdasan (intelegensia), yang merupakan kapasitas umum seseorang untuk berpikir, memahami, belajar dari pengalaman, serta memecahkan masalah. Tingkat kecerdasan ini sangat menentukan kecepatan dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, motivasi juga memegang peranan penting sebagai dorongan internal untuk belajar, baik yang berasal dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar (motivasi ekstrinsik). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung berusaha lebih keras dalam kegiatan belajar. Di sisi lain, minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu akan meningkatkan fokus, antusiasme, dan ketekunan mereka saat belajar.

Sementara itu, sikap siswa, yaitu pandangan atau kecenderungan dalam merespons pelajaran atau guru, juga berperan besar; sikap yang positif dapat mendukung keberhasilan belajar, sedangkan sikap negatif bisa menjadi penghambat. Selain itu, bakat, yaitu kemampuan alami yang dimiliki siswa dalam bidang tertentu seperti seni, matematika, atau bahasa, juga dapat menunjang prestasi belajar apabila dikembangkan dengan baik. Terakhir, waktu dan kesempatan belajar yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda, tergantung pada alokasi waktu di rumah, keterlibatan dalam aktivitas luar sekolah, hingga tanggung jawab keluarga yang mereka emban faktor-faktor ini turut memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri peserta didik yang turut membentuk lingkungan belajar yang mendukung atau menghambat.

a. Lingkungan Sosial

Yang dimaksud dengan lingkungan sosial disini, diantaranya adalah:

A. Keluarga:

Ketersediaan dukungan dari orang tua, pola asuh, perhatian terhadap pendidikan anak, serta suasana rumah yang kondusif untuk belajar berperan besar dalam membentuk kebiasaan belajar yang baik.

B. Sekolah:

Yang dimaksudkan dengan lingkungan sekolah ini diantaranya adalah hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar teman sebaya, serta budaya sekolah yang membangun semangat belajar bersama.

C. Masyarakat:

Lingkungan sosial di luar sekolah seperti tetangga, komunitas, dan media sosial dapat memengaruhi nilai-nilai dan prioritas yang dipegang oleh siswa.

b. Lingkungan Non-Sosial

1) Faktor Fisik: Keadaan ruang belajar seperti pencahayaan, ventilasi, suhu ruangan, dan kebisingan dapat mendukung atau menghambat konsentrasi belajar.

2) Sarana dan Prasarana: Kelengkapan alat bantu belajar seperti buku teks, alat peraga, perangkat teknologi, serta fasilitas sekolah lainnya seperti laboratorium, perpustakaan, dan koneksi internet sangat membantu proses pembelajaran yang efektif.

3) Kurikulum dan Peraturan Sekolah: Kurikulum yang terlalu padat, aturan yang tidak fleksibel, atau metode evaluasi yang kurang adil juga bisa menjadi penghambat prestasi belajar

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan semata, melainkan merupakan hasil interaksi yang kompleks antara faktor internal seperti kondisi psikologis dan fisiologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan sosial. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar secara optimal, diperlukan pendekatan yang holistik dan kolaboratif antara siswa, guru, orang tua, dan lingkungan sekolah.

C. Indikator Prestasi Belajar

Menurut Muhibbin (2017: 217), indikator prestasi belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (cipta), afektif (rasa), dan psikomotor (karsa).

1. Ranah kognitif mencakup aspek-aspek yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan penalaran siswa. Indikator dalam ranah ini meliputi kemampuan dalam mengingat dan menguasai pengetahuan, memahami konsep dan prinsip (pemahaman), menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata (penerapan), mengurai informasi

menjadi bagian-bagian yang lebih kecil (analisis), menyusun elemen-elemen menjadi suatu struktur baru (sintesis), serta membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu (evaluasi). Prestasi belajar pada ranah ini sering diukur melalui tes tertulis, tugas, dan diskusi kelas.

2. Ranah afektif mencerminkan dimensi emosional dan nilai dalam diri siswa. Pada ranah ini meliputi penerimaan terhadap nilai atau pelajaran, tanggapan atau reaksi positif terhadap pengalaman belajar, penilaian terhadap ide atau nilai tertentu, internalisasi nilai ke dalam keyakinan pribadi, serta pembentukan nilai yang tercermin dalam perilaku sehari-hari. Siswa yang berhasil dalam ranah ini akan menunjukkan minat, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, serta mampu menunjukkan sikap positif terhadap materi maupun proses pembelajaran.
3. Ranah psikomotor, di sisi lain, berhubungan dengan kemampuan gerak dan keterampilan fisik siswa. Pada ranah ini meliputi keterampilan motorik (seperti menulis, menggambar, atau mengoperasikan alat), kemampuan ekspresif (misalnya dalam seni atau drama), serta penggunaan alat atau bahan secara efektif. Ranah ini sangat penting terutama dalam mata pelajaran yang bersifat praktik atau keterampilan, seperti olahraga, seni, dan teknologi.

Lebih lanjut, Wahab (2016: 242) menambahkan indikator prestasi belajar lain yang lebih dinamis dan bersifat perkembangan. Pertama, perubahan, yaitu terjadinya pergeseran dalam pola pikir, sikap, atau pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini bisa bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Kedua, tingkah baru, yang ditunjukkan melalui perilaku atau keterampilan baru yang belum dimiliki sebelumnya, seperti kemampuan menyelesaikan masalah secara mandiri, berpikir kritis, atau berkomunikasi efektif. Ketiga, kematangan, yakni tingkat perkembangan siswa yang menunjukkan kesiapan untuk melangkah ke tahap pembelajaran yang lebih lanjut, baik dari sisi intelektual, emosional, maupun sosial.

Dengan demikian, indikator prestasi belajar tidak hanya terbatas pada nilai akademik semata, melainkan mencakup dimensi yang lebih luas dan holistik yang melibatkan pemikiran, perasaan, keterampilan, serta perkembangan pribadi secara menyeluruh.

2.4 Penelitian Relevan

Dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa hasil penelitian yang dirasakan relevan dan mengilhami penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Diantara penelitian yang dimaksud adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tomi Trisnawan (2024) dengan judul Pengembangan Media Berbasis Android Pohon Kebhinekaan Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X SMA Semester Genap.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android bernama "Pohon Kebhinekaan" yang dirancang khusus untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X SMA. Media ini didesain dengan memanfaatkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Dalam media ini, terdapat berbagai fitur seperti video pembelajaran, analisis masalah berbasis kasus nyata, tugas kelompok, evaluasi pembelajaran, serta ruang diskusi virtual yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara langsung.

Melalui uji coba yang dilakukan di tiga sekolah unggulan di Kota Blitar SMA Negeri 1, SMA Negeri 3, dan SMA Negeri 4 penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 95,9% dari 170 siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Sebanyak 75,1% siswa lebih menyukai media berbasis smartphone sebagai alat bantu pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media "Pohon Kebhinekaan" tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa masa kini yang akrab dengan teknologi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Media ini berfungsi sebagai sarana penguatan nilai-nilai Pancasila melalui penyampaian materi seperti Bhineka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dengan pendekatan berbasis

teknologi, siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok, baik dalam mode online maupun offline. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, terutama di era Kurikulum Merdeka yang menekankan kebebasan dan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

Keunggulan lain dari media ini adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang mendalam. Dengan integrasi analisis masalah, siswa tidak hanya memahami konsep kebhinekaan secara teoretis, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran yang disediakan mempermudah siswa untuk memahami materi melalui representasi visual yang menarik, sementara evaluasi interaktif membantu siswa untuk mengukur pemahaman mereka secara mandiri.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis android seperti "Pohon Kebhinekaan" dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan ini, nilai-nilai Pancasila dapat ditanamkan dengan cara yang relevan dan menyenangkan, sekaligus mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab. Media ini juga menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital.

2. Dewi.R (2020) melakukan Penelitian dengan judul “Pengaruh Media "Puzzle Kebhinekaan" dalam PBL untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.”

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya dikemukakan bahwa media "Puzzle Kebhinekaan" mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 90% dan hasil belajar hingga 82% menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dengan tema kebhinekaan dapat secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan pembelajaran tentang pentingnya keberagaman dan toleransi, yang membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar. Hasil yang tinggi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih menyenangkan

dengan pembelajaran tentang pentingnya keberagaman dan toleransi, yang membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar. Hasil yang tinggi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga lebih baik dalam memahami dan mengaplikasikan konsep kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berdampak positif pada pencapaian akademik mereka.

Dalam penelitian ini pula meneliti mengenai pengembangan media "Puzzle Kebhinekaan" efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, mengangkat nilai-nilai belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, mengangkat nilai-nilai keberagaman dan toleransi. Pendekatan berbasis permainan ini membuat siswa lebih terlibat aktif, meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga berdampak positif pada hasil belajar, dengan siswa memahami materi kebhinekaan lebih baik dan mencapai pencapaian akademik yang lebih tinggi.

Pada penelitian ini relevan atau memiliki kesamaan yaitu dalam mengungkap pengembangan teknologi yang digunakan sebagai media pengajaran. Selain itu focus penelitian yaitu sama-sama mengkaji mengenai nilai-nilai Pancasila.

3. Lestari (2019) melaksanakan penelitian dengan judul "Media Interaktif "Pohon Pengetahuan" dalam PBL terhadap Materi Kebhinekaan"

Dalam penelitian ini Peneliti mengemukakan bahwa Media "Pohon Pengetahuan" dapat terbukti meningkatkan daya ingat siswa hingga 80% pada materi kebhinekaan dan keberagaman budaya dengan menggunakan pendekatan visual yang materi kebhinekaan dan keberagaman budaya dengan menggunakan pendekatan visual yang menarik. Konsep pohon yang menghubungkan berbagai informasi secara struktural membantu siswa mengingat dan mengaitkan konsep-konsep penting secara lebih mudah dan efektif, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Lestari melalui penelitian ini melakukan pengembangan Media "Pohon Pengetahuan" adalah alat pembelajaran yang menggunakan

konsep visual pohon untuk menyajikan informasi secara terstruktur. Cabang-cabang mewakili topik utama, sementara ranting dan daun menggambarkan subtopik, membantu siswa mengorganisir dan mengingat materi dengan lebih mudah. Media ini efektif digunakan untuk berbagai topik, seperti kebhinekaan dan keberagaman budaya, sehingga siswa dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Penelitian ketiga ini memiliki kesamaan yakni dalam media pohon pengetahuan, secara visual memiliki kesamaan namun pohon kebhinekaan lebih menarik dibuktikan dengan angket keterbacaan. Tujuan penelitian ini juga memiliki kesamaan yaitu guna meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media berbasis teknologi.

4. Penelitian yang dilakukan Maharani,dkk (2024) tentang “Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar pada Pendidikan Pancasila”

Dalam hasil penelitian ini, maharani mengungkapkan bahwa media audio-visual dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) efektif meningkatkan hasil belajar siswa hingga 87%, terutama dalam aspek nilai moral dan etika. Penggunaan video, suara, atau animasi membantu siswa memahami konteks masalah dengan lebih baik dan mendalami prinsip-prinsip moral secara lebih nyata. Media ini mempermudah siswa memahami konteks masalah dengan lebih baik dan mendalami prinsip-prinsip moral secara lebih nyata. Media ini mempermudah siswa mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

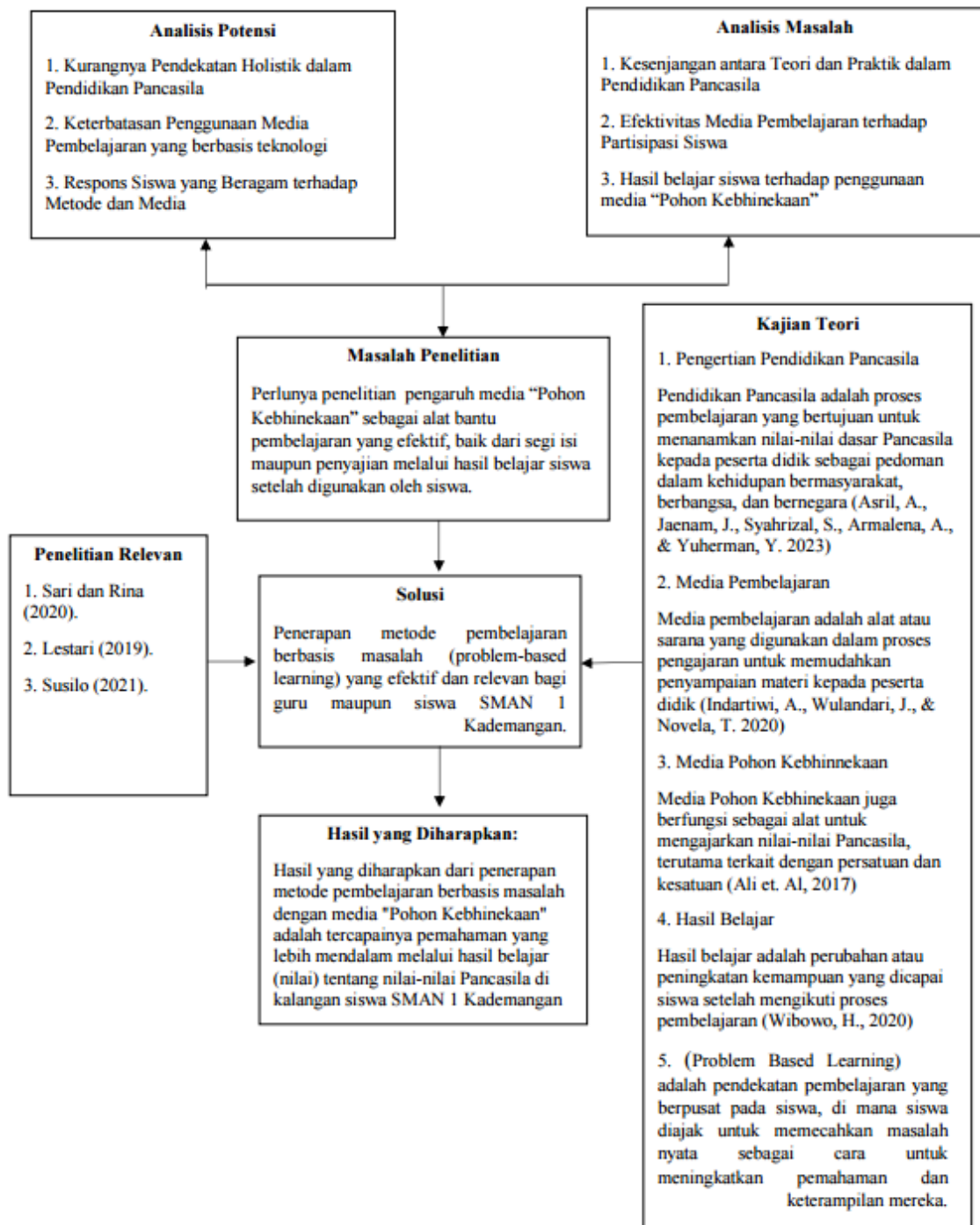
Penelitian ketiga ini mengkaji mengenai Media audio-visual berperan penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan etika Pancasila secara efektif dan Media audio-visual berperan penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan etika Pancasila secara efektif dan menarik melalui film, video, animasi, atau dokumenter yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti toleransi, penghormatan

terhadap hak asasi manusia, gotong royong, kebhinekaan, dan keadilan sosial dapat divisualisasikan untuk menggugah emosi masyarakat dan mempermudah internalisasi.

Penelitian ketiga ini memiliki relevansi atau kesamaan dalam metode penelitian, sub-fokus penelitian, maupun media yang digunakan. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, fokus penelitian juga memiliki kesamaan yaitu mengenai hasil belajar siswa. Selanjutnya, dalam hal media juga menggunakan media audio visual berbasis teknologi.

2.5 Kerangka Berfikir

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang konsep Perenapan Metode Pembelajaran PBL Menggunakan media “Pohon Kebhinekaan” dalam Hasil Prestasi Siswa. maka perlu dikemukakan secara garis besar kerangka berfikir yang dilalui dalam proses pelaksanaan penelitian. Yang dapat dilihat pada kerangka pemikiran di bawah ini.



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir