

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian dari Pendidikan. Dalam pelaksanaannya pembelajaran siswa mendapatkan informasi dari guru, tetapi pada zaman sekarang ketika teknologi sudah berkembang dengan pesat sehingga lebih memudahkan Pendidik dan Peserta Didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Setiap proses pembelajaran itu mempunyai tujuan yang ingin di capai.tujuan tersebut akan tercapai apa bila ada kerja sama antara beberapa komponen-komponen yang diantara Pendidik,Peserta Didik dalam model pembelajaran,media pembelajaran,dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Pendidik merupakan orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid,baik secara individual atau klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah, ini berarti seorang guru minimal memiliki dasar dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugas Djamarah (1994; Hal, 33).

Pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran sejarah kelas XI Mipa 2 SMA NEGERI 5 DENPASR Sebagian besar masih menekankan pada aspek pengetahuan dan pemahaman materi. Guru selama ini banyak memberikan latihan mengerjakan soal-soal LKS buku yang di berikan oleh sekolah. Selain itu dalam proses pembelajaran sebaiknya berdasarkan tujuan belajar, standar

kompetensi, dan kompetensi dasar yang membentuk sikap positif, dan dapat bekerja sama untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, induktif, dan deduktif (Astuti.2014). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperoleh hasil yang baik dalam pembelajaran maka digunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik serta lingkungan belajar, agar mampu memperjelas konsep-konsep yang diberikan sehingga peserta didik senantiasa antusias dalam berpikir dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran *Problem Based Learning*, dengan model PBL ini diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak keterampilan dibandingkan dengan pengetahuan yang dihafal, seperti keterampilan dalam berpikir sehingga nantinya mampu memecahkan masalah, dan keterampilan bekerja dalam tim, dan mampu berkomunikasi dalam mencari suatu informasi. Agar pembelajaran diterima oleh Peserta Didik. Pendidik perlu berusaha mengaktifkan belajar parasiswa sehingga mempermudah Pendidik dalam menghubungkan kegiatan mengajar dengan kegiatan belajar. Guru sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik, membutuhkan peningkatan profesional secara terus menerus (Arends dalam Trianto 2007).

Menurut observasi awal penulis pada tanggal 29 Agustus 2022 dengan Guru wali kelas XI Mipa2 di sekolah SMA Negeri 5 Denpasar, menemukan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas siswa kurang

terlibat aktif bahkan cenderung pasif, tidak mandiri dan banyak yang bermain dengan temannya selama pembelajaran berlangsung. Banyak di antara guru yang masih menerapkan metode mengajar seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan dan juga berakibat pada rendahnya daya ingat siswa karena tidak berlatih untuk mencari informasi, menyaring informasi, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, melakukan percobaan, membuat laporan dan sebagainya. Maka dari itu peneliti akan melakukan perubahan dalam proses pembelajaran agar tercapainya kondisi belajar yang efektif serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa peneliti akan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media *power point* diharapkan siswa dapat belajar yang aktif dan mandiri, agar siswa tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru siswa diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media *power point* merupakan model pembelajaran yang diharapkan siswa pada permasalahan kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dengan menggunakan model *problem based learning (PBL)* dalam pembelajaran sejarah diharapkan mampu mengembangkann pola pikir kritis Peserta Didik. Dalam pembelajaran sejarah menggunakan model *problem Based Learning (PBL)* dengan media *power point* dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik pada setiap latihan yang diberikan oleh pendidik dan mampu untuk memecahkan masalah-masalah individu maupun sosial.

Dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media *power point* lebih efektif, Peneliti membutuhkan media salah satunya adalah media *power point*, Karena dalam media *power point* mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan sehingga mereka tertarik dengan materi tersebut dan menarik menyediakan berbagai macam pilihan tema, desain, animasi, atau tata letak yang beragam agar menarik perhatian siswa yang berhungan dengan materinya dalam proses pembelajaran. Perpaduan antara model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *power point* di rasa sangat cocok dan mampu menghidupkan suasana belajar yang mengarah pada hasil belajar siswa yang sesuai apa yang di harapkan oleh peneliti.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang akan di ajukan adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimanakah persepsi siswa SMA Negeri 5 Denpasar terhadap penerapan pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran sejarah dengan media *power point*?
- 1.2.2. Apakah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI Mipa2 SMA Negeri 5 Denpasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka ada beberapa tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini. Adapun tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

1.3.1. Tujuan Umum

1. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai acuan atau bahan kajian oleh peneliti dalam mengembangkan konsep pembelajaran yang tepat dan efektif khususnya di pembelajaran sejarah kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 5 Denpasar

1.3.2. Tujuan khusus

1. Untuk Mengetahui persepsi siswa SMA Negeri 5 Denpasar terhadap penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) Berbasis media power Point
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran melalui penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media power point dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI Mipa 2 SMA negeri 5 Denpasar.

1.4. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka di harapkan penelitian ini akan menghasilkan manfaat sebagai berikut.

1.4.1. Bagi siswa

Penelitian ini akan memudahkan siswa dalam proses mengikuti pembelajaran. Karena peneliti akan menekankan pada penerapan model *Problem based learning* (PBL). Sehingga siswa mengetahui bagaimana

penerapan model pembelajaran yang menarik, supaya siswa menjadi lebih kritis dalam memecahkan permasalahan pembelajaran serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada, khususnya tentang model pembelajaran yang di terapkan, dikembangkan, atau dikaji secara ilmiah dalam pembelajaran sejarah .

1.4.3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti secara teoritis, terutama dalam penerapan model pembelajaran dalam media pembelajaran yang tepat dan efektif.

1.5. Penjelasan Konsep

Untuk menghindari kemungkinan atau persepsi yang akan terjadi kesalahpahaman, maka perlu di jelaskan konsep-konsep penting yang ada dalam judul sehingga dapat di pahami.

1.5.1. Model *Problem Based learning* (PBL)

Problem Based learning atau pembelajaran masalah (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real word) (Kuniasih,2014:75).

Menurut (Riyanto,2009: 307) Model Pembelajaran berbasis masalah memfokuskan pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran berkelompok. Model ini membantu siswa untuk mengembangkan berpikir siswa dalam mencari pemecahan masalah melalui pencairan data sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan autentik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata. Dalam Problem Based Learning (PBL) diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatkannya, sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih.

1.5.2. Media Power point

Menurut Sukiman (2011:213) Media *Power Point* Merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak di gunakan saat ini. Dan ini di karenakan banyak kelebihan didalamnya dengan kemudahan yang di sediakan. Pemanfaatan media presentasi ini dapat di gunakan oleh pendidik atau mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang di berikan.

1.5.3. Persepsi Siswa

Persepsi merupakan suatu proses yang bersifat kompleks yang menyebabkan seseorang dapat menerima atau meringkas informasi yang di peroleh

dari lingkungannya. Menurut Slameto (2003), bahwa prinsip dasar tentang persepsi yang perlu diketahui oleh sang Guru agar dapat mengetahui siswanya secara lebih baik dan menjadi komonikator yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini dimaksud dengan persepsi siswa adalah tanggapan atau pendapat mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *power point* pada mata pelajaran Sejarah.





BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Persepsi

1. Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan Pandangan, pendapat atau penilaian seseorang terhadap sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengenai beberapa hal melalui panca indera” Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses pengindraan, yaitu merupakan proses di terimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya (Walgito, 2010) sedangkan di lihat dari ruang lingkup menurut Muchlas (2008) persepsi adalah proses yang lebih luas dari sensasi, yang melibatkan interaksi yang kompleks dari seleksi, organisasi dan interpretasi. Tindakan seseorang sesungguhnya di pengaruhi oleh persepsinya terhadap situasi. Namun persepsi dari tiap-tiap orang itu tidak sama. Hal ini terjadi karena stimulus yang di terima, kondisi lingkungan sekitar dan kondisi masing-masing individu. Dari definisi yang telah dikemukakan tersebut, dapat di simpulkan bahwa persepsi adalah tanggapan dari pengamatan yang bersifat kompleks dari suatu proses kognitif yang di alami oleh individu dalam memahami setiap informasi tentang lingkungannya melalui panca indera, sehingga setiap individu tersebut dapat mengetahui, memahami dan menyadari dari proses tersebut.

Proses terjadinya persepsi pada diri individu tidak berlangsung begitu saja, melainkan melalui suatu proses. Proses persepsi adalah peristiwa dua arah yaitu

sebagai hasil aksi dan reaksi. Menurut Walgito (2010), menyatakan bahwa individu dapat menyadari dan mengadakan persepsi, maka ada beberapa syarat yang perlu di penuhi, yaitu: 1) adanya objek yang menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra, 2) alat indra atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, 3) adanya perhatian sebagai persiapan dalam mengadakan persepsi.

Persepsi adalah proses dimana setiap individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan yang diterima melalui panca inderanya untuk memahami lingkungannya. Kemampuan persepsi dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, mulai dari operator persepsi, objek yang di persepsikan, dan situasi yang ada (Robbins) persepsi adalah aktifitas mengintegrasikan, menginterpretasikan, dan mengevaluasi objek-objek fisik dan sosial di lingkungan. Menurut pendapat Young dalam Adrian (2010). Sarlito W. Sarwono (2009: Hal;24) berpendapat persepsi secara umum merupakan proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi. Persepsi berlangsung pada saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak. Persepsi merupakan proses pencarian informasi untuk dipahami yang menggunakan alat pengindraan (Salito W. Sarwono 2002: Hal;94). Di dalam persepsi mengandung suatu proses dalam diri untuk mengetahui dan mengevaluasi sejauh mana kita mengetahui orang lain. Pada proses ini kepekaan dalam diri seseorang terhadap lingkungan sekitar mulai terlihat. Cara pandang akan menentukan kesan yang dihasilkan dari proses persepsi.

Rakhmat (2007: Hal;51) menyatakan persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan

informasi dan menafsirkan pesan. Sedangkan, Suharman (2006: Hal;23) menyatakan: “persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui system alat indera manusia”. Menurutny ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indera, pengenalan pola, dan perhatian. Dari penjelasan di atas dapat ditarik suatu kesamaan pendapat bahwa persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari penglihatan hingga terbentuk tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui inderaindera yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi yaitu suatu proses yang didahului oleh proses pengindraan, yang merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Stimulus yang diindera kemudian oleh individu diorganisasikan dan diinterpretasikan, sehingga individu menyadari, mengerti apa yang diindra itu dan proses ini disebut persepsi.

Persepsi merupakan inti dari komunikasi, karena jika persepsi tidak akurat, tidak mungkin berkomunikasi dengan efektif. Persepsilah yang menentukan seseorang memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan yang lain. Begitu juga persepsi siswa terhadap suatu mata pelajaran, apabila persepsinya baik atau positif, maka pesan yang disampaikan guru akan dapat diterima dengan baik oleh siswa, demikian pula sebaliknya apabila persepsi siswa negatif maka pesan yang

disampaikan guru akan dianggap tidak penting bahkan dianggap sebagai angin lalu.

Sehubungan dengan penelitian ini, yang dimaksud persepsi disini adalah suatu kemampuan siswa dalam mengelompokkan dan menginterpretasikan tentang suatu objek yang diamatinya yaitu tentang pelaksanaan pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran sejarah SMA NEGERI 5 DENPASAR.

2. Macam-macam Persepsi

Persepsi setiap siswa tentunya berbeda-beda, apalagi persepsi siswa terhadap suatu mata pelajaran, apabila persepinya baik akan direspon positif, maka pesan yang disampaikan akan dapat diterima dengan baik oleh siswa, demikian pula sebaliknya apabila persepsi siswa tidak baik akan menghasilkan respon negatif maka pesan yang disampaikan juga akan dianggap tidak penting oleh siswa tersebut.

Persepsi secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 2 macam, yaitu sebagai berikut:

- a. Persepsi positif, yaitu manifestasinya dengan rasa senang, sehingga dalam memberikan respon, atau reaksi selanjutnya akan menampakkan kecenderungan untuk berbuat.
- b. Persepsi negatif, yaitu manifestasinya dengan rasa tidak senang, sehingga akan menampakkan kecenderungan reaksi untuk menghindar, menjauh dan menimbulkan antisipasi atau sikap cuek.

2.2 Model Pembelajaran Problem based learning (PBL)

A. Pengertian model pembelajran Problem Based Learning (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan berdasarkan konsep-konsep dicetuskan oleh Jerome Bruner, konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*. Konsep tersebut memberikan dukungan teoritis terhadap pengembangan model PBL yang berorientasi pada kecakapan memproses informasi (Suprijono, 2009: 68). Menurut Sanjaya (2008: 214) model pembelajaran PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model PBL tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui model pembelajaran PBL siswa akan aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, mengolah data dan akhirnya menyimpulkan. Shoimin (2014: 130) mengungkapkan bahwa PBL model pembelajaran yang bercirikan adanya masalah nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Model pembelajaran PBL ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah berorientasi pada masalah *autentik* dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Model pembelajaran berbasis masalah *Problem based learning* (PBL) merupakan seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai

fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan-diri (Hmelo-Silver, 2004; Serafino & Cicchelli, 2005, Egen dan Kauchak, 2012: 307). PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. PBL merupakan pembelajaran berdasarkan teori kognitif yang didalamnya termasuk teori belajar konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dapat dikembangkan jika peserta didik melakukan sendiri, menemukan, dan memindahkan kekomplekan pengetahuan yang ada.

Menurut Arends (2008:55), Langkah-langkah dalam melaksanakan PBL ada 5 fase yaitu (1) mengorientasi siswa pada masalah; (2) mengorganisasi siswa untuk meneliti; (3) membantu investigasi mandiri dan berkelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. permasalahan yang digunakan dalam PBL adalah permasalahan yang dihadapi di dunia nyata. Meskipun kemampuan individual dituntut bagi setiap siswa, tetapi dalam proses belajar dalam PBL siswa belajar dalam kelompok untuk memahami persoalan yang dihadapi. Kemudian siswa belajar secara individu untuk memperoleh informasi tambahan yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Peran guru dalam PBL yaitu sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Menurut sugiyanto (2010) terdapat 5 tahapan PBL dengan perilaku yang di berikan arahan oleh guru, seperti terlihat pada table 2.1

Tabel 2.1 Sintaks Aktivitas Guru Dan Siswa Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Tahap	Arahan Dari Guru	Perilaku Siswa
Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada Peserta Didik	Guru membantu Peserta Didik membentuk kelompok belajar, Guru membahas tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, menjelaskan Langkah-langkah dari proses pembelajaran, memotifasi peserta didik agar terlibat dengan masalah yang di pilih	Siswa menanggapi masalah dengan mengemukakan pendapat, komentar, mengajukan pertanyaan, atau mengemukakan masalah yang baru.
Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Guru membantu Peserta Didik untuk mendefinisikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah	Siswa belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan Bahasa dan kalimat yang baik.
Membantu Ivestigasi/	Guru mendorong Peserta	Siswa wajib

membimbing penyelidikan individual atau kelompok	Didik untuk mengumpulkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan solusi.	berpartisipasi aktif, dan berani mengemukakan pendapat.
---	---	---

Sumber: Ridwan, dkk 2014

(Susiloningrum, dkk 2017) menyatakan bahwa esensinya *Problem Based Learning* (PBL) menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Model ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar mandiri.

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari mata pelajaran. *Problem Based Learning* memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang autentik, relevan dan dipresentasikan dalam suatu konteks.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan PBL adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah

yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata. Dalam PBL diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatnya, sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih.

B. Tujuan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Seperti yang diungkapkan Rusman (2012: 238) bahwa tujuan model PBL adalah penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan karakteristik model PBL yaitu belajar tentang kehidupan yang lebih luas, keterampilan memakai informasi, kolaboratif, dan belajar tim, serta kemampuan berpikir reflektif dan evaluatif.

Tujuan utama PBL bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Kurniasih (2014: 75-76) untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

2.2.1. Kelebihan dari model pembelajaran *Problem based learning* (PBL)

Yaitu:

- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktifitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktifitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- 5) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri
- 6) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.
- 7) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, dan observasi.

2.2.2. Kekurangan dari model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

- 1) Problem based learning (PBL) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada sebagai guru berperan aktif dalam mengkajikan materi. Problem based learning (PBL) lebih untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam diskusi kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.3. Media *Power Point*

2.3.1. Pengertian *Power point*

Power Point adalah Salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Power point adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Media *power point* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis computer. Menurut Arsyad:

Microsoft Office Power Point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297).

Menurut Sukiman (2011: 213) *Microsoft Power Point* merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Pemanfaatan media presentasi ini

dapat digunakan oleh pendidik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugastugas yang akan diberikan.

Media *power point* merupakan sebuah program aplikasi pada *Microsoft Office* yang digunakan untuk melakukan presentasi dalam bentuk slide, baik dalam presentasi sederhana maupun presentasi kompleks. *PowerPoint* banyak digunakan oleh pebisnis, guru, mahasiswa dan pelajar karena penggunaannya yang tidak rumit serta banyak desain atau template yang akan membuat tampilan presentasi menjadi lebih menarik.

2.2.2. Manfaat Media *Power Point*

- 1) Untuk memudahkan dalam presentasi
- 2) Untuk memudahkan presentator mempresentasikan informasi yang akan disampaikan agar jelas dan mudah dipahami.
- 3) Materi yang disampaikan berisi point-point penting atau pokok sehingga lebih jelas dan mudah dipahami
- 4) Menjadikan presentasi lebih menarik karena didukung gambar, video, audio dan template.
- 5) Agar presentasi yang akan disampaikan tersusun dengan rapi dari pembuka, inti dan penutup.

1. Kelebihan dari media *Power Point*

Sebagai program aplikasi presentasi yang populer *Microsoft power point* paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi. Adapun keunggulan dari media presentasi power point menurut Yudhi Munandi yaitu:

1. Mudah dan cepat dipahami oleh siswa.
2. Membantu guru menyampaikan isi pelajaran kepada siswa.
3. Mengefektifkan waktu dalam menyampaikan isi pelajaran kepada siswa.
4. Menarik minat dan perhatian siswa dalam materi yang disampaikan.

2. Kekurangan dari media *power point*.

1. Belum tentu semua gambar visual dapat disenangi oleh para peserta didik.
2. Peserta didik harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.

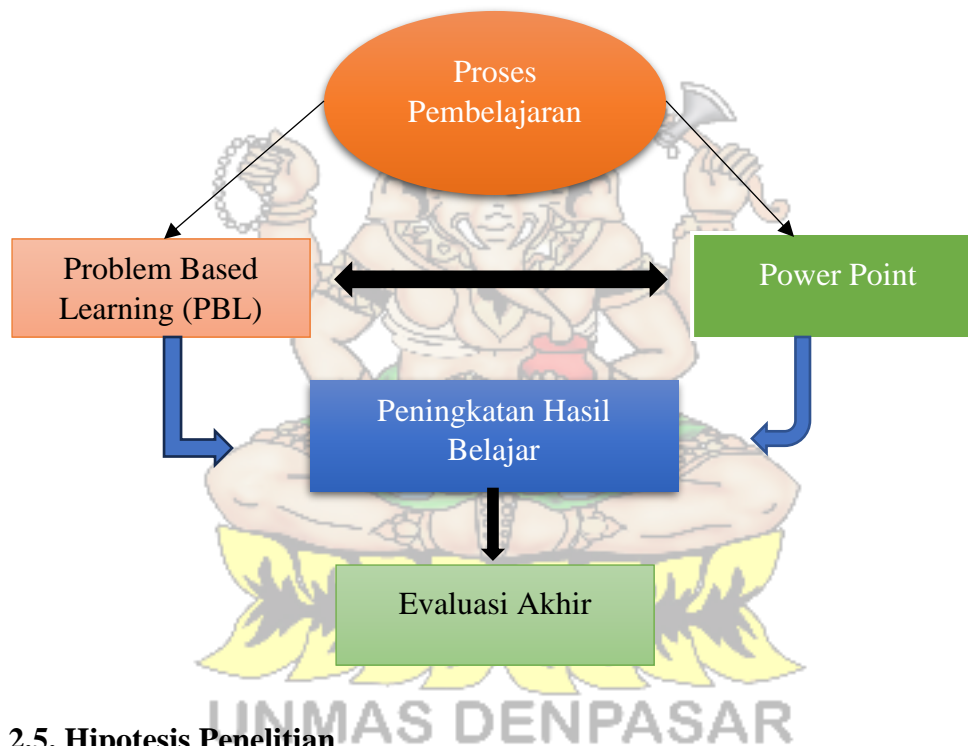
Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media power point sangat membantu serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran, meskipun masih ada kekurangan dari penggunaan media power point tetapi pendidik atau instruktur harus mampu menutupi kelemahan tersebut.

2.4. Kerangka Berpikir

Adapun Kerangka berpikir dalam penelitian ini yang berjudul Persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis media power point pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA NEGERI 5 DENPASAR.

Kerangka Berpikir penelitian Kuantitatif

Bagan 01 Alur Kerangka Berpikir



2.5. Hipotesis Penelitian

Mendefinisikan Hipotesis adalah suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan definisi tersebut, maka hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam peneliti, di sampikan sebagai berikut:

Berdasarkan Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan sebagai berikut

- 2.6.1. Persepsi siswa kelas XI Mipa2 SMA NEGERI 5 DENPASR Positif terhadap pembelajaran Sejarah dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *power point*?
- 2.6.2. Pembelajaran *model Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Mipa2 SMA NEGERI 5 DENPASR?

