

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pemahaman Konsep**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep berasal dari 2 kata yakni pemahaman dan konsep. Menurut Faye pemahaman merupakan suatu proses aktif yang terjadi individu dimana individu menghubungkan informasi yang lama dengan informasi yang baru melalui koneksi fakta. Sedangkan menurut Churchiil konsep merupakan suatu unit kognitif mendasar yang dibuat melalui skema pengetahuan, yang menghubungkan pola yang digunakan untuk mengklasifikasikan objek (Radiusman, 2020). Pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran memiliki peranan yang penting, hal itu dikarenakan pemahaman konsep dapat didefinisikan sebagai salah satu kecakapan atau kemahiran (Harefa, et al., 2022).

Definisi lain juga dapat dilihat menurut Stern Lauriault & Ferraro dalam (Radiusman, 2020) bahwa pemahaman konsep dibangun dari pengetahuan faktual atau contoh yang dilakukan individu untuk memahami hubungan antara konsep-konsep. Dalam tingkatan kognitif kategori dari taksonomi Anderson & Krathwohl diketahui bahwa pemahaman menjadi tingkat kognitif yang paling dasar (Mohamed, Ali, & Nasir, 2021) sehingga pemahaman konsep hendaknya menjadi pondasi yang kuat guna dalam mencapai tingkat selanjutnya.

Menurut Duffin & Simpson yang dikutip Harefa & Telaumbanua dalam (Harefa, et al., 2022) pemahaman konsep dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menjelaskan atau mengungkapkan kembali konsep yang telah disampaikan, dapat digunakan oleh peserta didik pada berbagai situasi berbeda serta dapat mengembangkan konsekuensi yang berbeda dari sebuah konsep.

Berdasarkan pandangan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan kembali mengenai konsep yang telah dipelajari melalui pengetahuan faktual atau contoh dalam hubungan antar konsep yang mana pemahaman ini merupakan tingkatan

kognitif mendasar sehingga hendaknya menjadi pondasi yang kuat dalam meningkatkan tingkat kognitif peserta didik selanjutnya.

### 2.1.1.2 Indikator Pemahaman Konsep

Menurut *Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) dalam (Harefa, et al., 2022) pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari kemampuannya dalam:

1. Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan
2. Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh
3. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lainnya
4. Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep
5. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep
6. Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Adapun untuk indikator pemahaman konsep Anderson & Krathwohl dalam (Mohamed, Ali, & Nasir, 2021) dapat dilihat di dalam tabel berikut.

**Tabel 2.1**

#### **Indikator Pemahaman Konsep Menurut Anderson & Krathwohl**

<b>Kategori dan Proses Kognitif</b>		<b>Objek Alternatif</b>	<b>Definisi dan Contoh</b>
2. Memahami – menterjemahkan bahan atau ide dari satu bentuk ke bentuk yang lain; mentaksir bahan atau ide, menganggar trend			
2.1.	Menginterpretasi	Menjelaskan Mengungkap kembali Memberi contoh Menterjemah	Berubah dari bentuk yang disajikan
2.2.	Menggambarkan dengan memberi contoh	Mengilustrasi Menerang dengan contoh	Mencari satu contoh khusus ilustrasi dari satu konsep atau hukum
2.3.	Menggolongkan	Mengkategorikan Mengumpul	Mengenali sesuatu berdasarkan pengkategorian

2.4.	Meringkaskan	Mengasingkan Membuat kesimpulan umum	Mengasingkan suatu tema umum atau perkara utama
2.5.	Menyimpulkan	Merumus Mengekstrapolasi Menambah/membedah Menganggar	Mencapai kesimpulan yang masuk akal dari informasi yang disajikan
2.6.	Membandingkan	Membedakan Menunjukkan Menyesuaikan	Mendeteksi kesamaan antara dua ide , objek, orang atau benda
2.7.	Menerangkan	Membuat model	Membuat satu contoh sebab dan akibat pada sistem

## 2.1.2 Model Pembelajaran

### 2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya berasal dari dua kata yakni model dan pembelajaran. Menurut Sagala dalam (Fathurrohman, 2015) kata model mengacu pada kerangka konseptual yang berfungsi sebagai pedoman untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan pembelajaran dijabarkan oleh Fathurrohman (Fathurrohman, 2015) merupakan proses yang melibatkan peserta didik berinteraksi dengan guru dan materi pembelajaran dalam lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu dukungan yang diberikan guru kepada peserta didik agar mereka dapat memperoleh ilmu serta pengetahuan, menguasai keterampilan, serta mengembangkan sikap dan keyakinan. Hal ini sependapat dengan Yudi dalam bukunya yang berjudul *Epistemologi Pembelajaran* (Rayanto & Dies, 2021) bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang menitikberatkan pada upaya pengajar dalam membelajarkan pembelajar dengan mengaitkannya unsur-unsur pengetahuan serta pemahaman yang sudah diperoleh oleh peserta didik dengan pengetahuannya yang sedang berlangsung.

Model pembelajaran menjadi hal yang cukup krusial bagi seorang pengajar karena bisa menjadi pedoman dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar. Menurut Fathurrohman dalam bukunya (Fathurrohman, 2015) memaparkan bahwa

model pembelajaran secara lebih konkret merupakan kerangka kerja konseptual yang menentukan metode sistematis untuk menyusun instruksi dan pengalaman belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk mengatur pelajaran dan melakukan kegiatan pembelajaran. Kelangsungan dan kelancaran pembelajaran bagi seorang pengajar tentunya menjadi suatu tujuan yang harus tercapai, melalui model pembelajaran yang digunakan seorang pengajar bisa merangkum segala unsur-unsur pembelajaran seperti metode ataupun teknik pembelajaran. Seperti halnya pendapat yang disampaikan menurut Ade dan Said model pembelajaran pada dasarnya suatu bentuk rangkaian dalam pembelajaran yang didalamnya tergambar langkah awal sampai akhir yang akan dilaksanakan oleh seorang guru. Dengan kata lain model pembelajaran dapat digambarkan sebagai sebuah bingkai atau bungkus yang didalamnya terdapat gambaran dari suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Haerullah & Hasan, 2017).

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang didalamnya terdapat beberapa unsur pembelajaran antara pengajar dan peserta didik yang dijadikan pedoman dalam melangsungkan proses pembelajaran.

### **2.1.3 Model Pembelajaran ROAR (Read, Observe, Auditory, Review)**

#### **2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran ROAR**

Model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) merupakan hasil elaborasi model pembelajaran yang mampu menggali pengetahuan dan pemahaman konsep peserta didik (Azis, et al., 2020). Konsep dikembangkan melalui pengamatan langsung karena guru memasang contoh dunia nyata dengan konsep yang relevan ketika peserta didik sedang belajar. Peserta didik harus mampu membuat hubungan antar materi dalam tugas ini berdasarkan ide realita yang sedang dikembangkan. Integrasi ini berusaha untuk menghubungkan ide-ide sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) ini merupakan elaborasi dari dua model pembelajaran POE (*Predict, Observe, Explain*) dan PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*). Menurut KBBI

elaborasi berarti penggarapan secara tekun dan cermat. Elaborasi (*elaboration*) berarti “rinci”, jika dihubungkan dengan kata perlakuan berarti “merincikan” atau “perincian” (Hermansyah & Aras, 2019).

Model pembelajaran ini tercipta dari keunggulan dua model pembelajaran sehingga diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada sekolah seperti mendorong peserta didik untuk lebih imajinatif dan kritis, pembelajaran menjadi lebih menarik karena mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga menyaksikan peristiwa yang terjadi, memberi mereka keyakinan lebih akan kebenaran materi pembelajaran, dan membiasakan mereka untuk mengungkapkan pendapat atau berbagi pengetahuan mereka.

### **2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran ROAR**

Menurut Emmi model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) memiliki 4 langkah utama yaitu:

1. *Read* (R), melalui pembelajaran kolaboratif atau berkelompok Bersama-sama membaca yang merupakan insruksi awal yang digunakan agar peserta didik memperoleh gambaran tentang materi yang akan dibahas;
2. *Observe* (O), tahap ini konsep materi diberikan dengan menampilkan sebuah video/gambar yang dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik serta memicu rasa ingin tahu tentang fenomena yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari;
3. *Auditory* (A), tahap ini menjelaskan dan menguraikan serta mempertajam dari konsep yang telah dibangun peserta didik yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, dan
4. *Recite/Review* (R), secara berkelompok peserta didik memberikan penjelasan berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh. Pada tahap ini peserta didik dituntut untuk berpikir kritis, memunculkan inde-ide atau gagasan baru, konsep baru dan rasa keingintahuannya akan tercurahkan melalui gagasan yang mereka utarakan. (Aziz, et al., 2020)

Model pembelajaran ROAR ini memberikan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan yang mereka miliki melalui pengamatan langsung sehingga dapat memberikan stimulus untuk membangun

konsep baru yang mereka ciptakan dari materi yang sudah mereka dapatkan. Hal ini karena guru memberikan berbagai contoh realita sehingga mendorong peserta didik lebih kritis selama pembelajaran berlangsung.

### 2.1.3.3 Penerapan Langkah-Langkah Model Pembelajaran ROAR dalam Pembelajaran

Adapun langkah-langkah model pembelajaran ROAR yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.2**

**Sintaks model pembelajaran ROAR**

<b>Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran</b>	<b>Aktivitas yang dilakukan Guru</b>
<b><i>Read (Membaca)</i></b>	Pada tahap ini guru mengarahkan peserta didik untuk membaca yang bertujuan untuk memberikan reaksi terhadap apa yang dibaca. Selama proses membaca ini peserta didik dapat mengingat, menghafal serta memahami informasi dari apa yang dibacanya.
<b><i>Observe (Mengamati)</i></b>	Pada tahap ini guru memberikan video atau foto yang berkaitan dengan materi sehingga peserta didik dapat mengamati dan mencatat mengenai apa yang sudah ditampilkan.
<b><i>Auditory (Penjelasan)</i></b>	Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab dengan kelompok peserta didik. Guru dapat melakukan pemantauan terhadap peserta didik dan dapat memberikan penghargaan atas respons peserta didik dalam menyampaikan ide/gagasan maupun pendapat. Pada tahap ini pula guru dapat memberikan tambahan atau mengoreksi apabila terdapat kekeliruan berdasarkan konsep yang sudah disampaikan.
<b><i>Review (Tinjauan Ulang)</i></b>	Pada tahap ini guru mempertegas atau memperjelas kembali terhadap materi yang sudah disampaikan

	serta pemberian evaluasi yang bertujuan mengukur sejauh mana pemahaman atau pengembangan materi dilakukan oleh peserta didik.
--	---

#### 2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran ROAR

Kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran ROAR menurut (Aziz, et al., 2020) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan
  - a. Karena penguatan diberikan sejak awal pembelajaran, peserta didik akan merasa lebih percaya diri dan terdorong untuk belajar.
  - b. Meningkatkan daya ingat peserta didik karena terus menghubungkan materi dengan pengetahuan peserta didik
  - c. Mengembangkan konsepsi serta ide-ide yang dimiliki oleh peserta didik
  - d. Dengan adanya pengamatan langsung akan mendorong peserta didik untuk dapat lebih kritis dalam menanggapi sebuah fakta atau sebuah fenomena
  - e. Penggunaan media *audiovisual* dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan sebuah materi serta memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam proses belajar atau dalam menerima pelajaran.
2. Kekurangan
  - a. Membutuhkan persiapan yang cukup matang
  - b. Membutuhkan perhatian serta motivasi yang bagus bagi guru untuk melangsungkan proses pembelajaran kepada peserta didik
  - c. Akan sulit dilaksanakan jika tidak tersedianya sarana buku paket di sekolah
  - d. Tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang terlalu besar karena perhatian guru tidak maksimal terutama pada saat merumuskan pertanyaan.

#### 2.1.3.5 Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran ROAR

Terdapat beberapa teori yang melandasi model pembelajaran ROAR yakni Teori Piaget, Teori Vygotsky dan Teori Bruner.

Garis besar pada teori Piaget (Aziz, et al., 2020) menjelaskan bahwa:

1. Perkembangan intelegensi dan pengetahuan terdiri dari empat tahap, yaitu sensori motor (0-2 tahun), pre-operasional (2-7 tahun), konkret (7-12 tahun), formal (12 tahun sampai seterusnya). Tahap sensori ini adalah seorang bayi yang mengenal dunianya melalui Tindakan dan informasi inderawi. Tahap pra-operasional adalah tahap seorang anak mulai mampu belajar secara simbolis yang masih terbatas dan hanya satu arah, belum dapat berpikir mundur atau membalik Langkah-langkah. Tahap operasi konkret adalah tahap seorang anak menyadari tentang stabilitas logis dunia fisik, menyadari bahwa elemen-elemen dapat diubah atau ditransformasikan, tetapi mempertahankan karakteristik aslinya, dan memahami perubahan-perubahan yang dapat dibalik. Tahap formal adalah tahap seorang individu mampu melihat bahwa situasi riil dan yang benar-benar dialami hanyalah salah satu diantara beberapa kemungkinan situasi. Perkembangan intelektual ini mendasarkan pada perkembangan biologis seorang individu. Implikasi teori ini terhadap model ROAR adalah perlunya memperhatikan tingkat perkembangan anak dalam memberikan masalah maupun memberikan informasi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep atas materi yang diajarkan. Masalah harus memperhatikan kompleksitas yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan konteks yang menjadi lingkungan anak.
2. Piaget (dalam Muijs & Reynolds , 2008) mengatakan bahwa untuk memahami bagaimana anak berpikir harus melihat perkembangan kualitatif dari kemampuan mereka mengatasi masalah. Pemahaman konsep merupakan tingkat tertinggi dalam pembagian tingkat berpikir (Krulik & Rudnick, 1999). Untuk mengembangkan kemampuan tersebut menggunakan konsep masalah sebagai suatu situasi tugas, yaitu dengan pemecahan masalah (Pehkonen, 1997). Jadi tugas pemecahan masalah sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan memahami konsep materi yang diberikan di dalamnya memicu berpikir anak, termasuk berpikir kritis dan kreatif.

Garis besar dari teori Vygotsky (Aziz, et al., 2020) dijelaskan bahwa:



1. Anak hanya mampu memahami level bawah psedokonsep atau konsep spontan. Psedokonsep adalah dalam kejadian-kejadian Ketika anak menggunakan label-label konsep dengan benar tetapi tampak tidak didasari definisi kriterianya. Konsep spontan adalah suatu konsep yang dikonstruksi oleh anak yang sebagian besar berdasar pengalamannya sendiri. Tugas pemecahan masalah dapat sebagai sarana mengidentifikasi kemampuan peserta didik terhadap suatu konsep, yaitu apakah mereka masih berada pada level psedokonsep atau konsep spontan
2. Vygotsky mengembangkan 5 fungsi kognitif utama; Bahasa, berpikir, persepsi, perhatian dan memori. Peserta didik berhasil dalam memecahkan masalah dan tugas-tugas memori tergantung pada integrasi dari satu atau lebih fungsi-fungsi perkembangan. Pada tugas pemecahan masalah terjadi interaksi lima fungsi kognitif utama. Bahasa muncul pada penyusunan kalimat soal yang dapat dipahami dan dikerjakan. Berpikir muncul pada proses penyelesaian soal yang dapat diselesaikan. Persepsi terjadi pada usaha memahami konsep melalui masalah dan informasi untuk diselesaikan. Perhatian muncul dari konteks dan isi materi soal yang dipilih dan memori yang sesuai dengan masalah atau informasi yang diberikan
3. Penggunaan symbol-simbol dalam memecahkan masalah diperoleh peserta didik melalui interaksi social. Setiap fungsi social dan level individu; antara orang-orang (interpsikologi) dan dalam anak (intrapsikologi). Agar terjadi interaksi social dalam memahami konsep perlu dibuat kelompok yang memungkinkan peserta didik berbagi pengetahuan maupun strateginya. Kelompok sebaiknya tidak terlalu besar dengan kemampuan heterogen. Tujuan kelompok tersebut adalah mengubah konsep-konsep spontan anak melalui imbalan ilmiah (*scientific counterparts*).
4. Perkembangan pengetahuan memerlukan intervensi orang dewasa dalam pemikiran anak. Tanpa mediasi secara simbolik, pemikiran peserta didik akan berada pada level yang rendah. *Zone of proximal development* (zona

perkembangan proksimal) adalah sebuah kawasan antara tingkat perkembangan actual sebagai ditentukan oleh personal (independensi) dan tingkat perkembangan potensial di bawah petunjuk orang dewasa atau dalam kolaborasi dengan lebih berpasang-pasangan yang mampu (capable). Berdasar pandangan tersebut berarti bahwa kemampuan pemahaman konsep melalui pemberian soal-soal pemecahan soal-soal pemecahan masalah dapat menjadi bentuk intervensi terhadap tingkat perkembangan potensial.

Garis besar dari teori Bruner (Aziz, et al., 2020) menjelaskan bahwa:

1. Dipengaruhi oleh Vygostky, Bruner menyatakan bahwa komunikasi interpersonal perlu untuk perkembangan kemampuan. Berdasar pandangan ini berarti dalam belajar harus diberikan kesempatan untuk berkomunikasi interpersonal seperti diberikan kesempatan peserta didik menyampaikan hasil tugasnya (presentasi hasil diskusi).
2. Bruner mengusulkan teori yang disebutnya *free discovery learning*. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan belajar dengan baik dan kreatif jika guru menemukan suatu aturan termasuk konsep, teori, ide, definisi dan sebagainya melalui contoh-contoh yang menggambarkan atau mewakili aturan yang menjadi sumbernya. Keuntungan belajar menemukan: (1) menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan jawabannya dan (2) menimbulkan keterampilan memecahkan masalahnya secara mandiri dan mengharuskan peserta didik untuk menganalisis dan memanipulasi informasi.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

##### **2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media pada dasarnya berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dengan memiliki definisi yang luas. Namun dalam konteks pendidikan maka media pembelajaran mengacu pada alat serta bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa

sehingga terjadi proses pembelajaran. (Hasan, et al., 2021). Media pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai media yang memberikan pesan atau informasi yang didalamnya memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran bersifat fleksibel artinya media pembelajaran dapat digunakan untuk seluruh tingkatan peserta didik serta dapat digunakan di seluruh kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah pembelajaran, proses pembelajaran yang baik adalah ketika pendidik menempatkan peserta didik sebagai subjek bukan hanya objek sehingga hal itu bisa menunjang minat serta motivasi mereka untuk lebih dapat mengikuti proses pembelajaran. Pada hakekatnya menurut Daryanto dalam (Hasan, et al., 2021) proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima sehingga media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan atau informasi sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan.

Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Gunawan dalam (Hasan, et al., 2021), komunikasi dalam proses belajar mengajar dapat dikembangkan menjadi 3 pola yaitu:

1. Komunikasi sebagai aksi atau komunikasi satu arah
2. Komunikasi sebagai interaksi atau komunikasi dua arah
3. Komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi

Selain itu media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi jembatan antara pendidik serta peserta didik yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendayagunaan media yang selaras dengan tujuan maka akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dijelaskan oleh Sudjana (2001 : 64) dalam (Hasan, et al., 2021) bahwa fungsi media bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses

pembelajaran dan didalamnya berisi informasi instruksional yang dapat menunjang minat serta motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.4.2 Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman dalam (Hasan, et al., 2021) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dengan tepat serta bervariasi dapat mengurangi sikap pasif peserta didik dan dapat meningkatkan semangat karena memberikan dorongan untuk belajar lebih mandiri dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Peserta didik yang aktif akan senantiasa menunjang pembelajaran sehingga tujuan yang sudah ditetapkan akan berjalan dengan lancar. Selain itu, media yang digunakan dapat pula menjadi alat potensial dalam menyampaikan pembelajaran. Lebih lanjut, Sadiman dkk dalam (Hasan, et al., 2021) menyatakan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

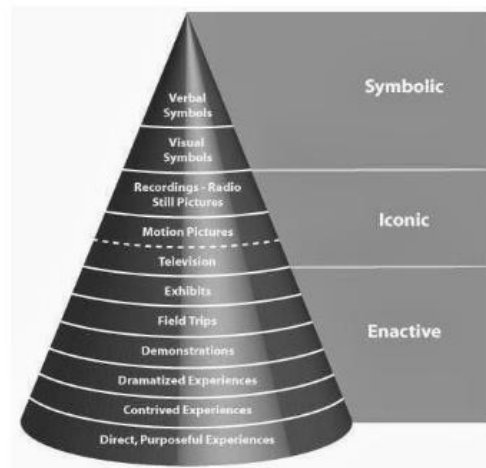
- a. Memperjelas penggambaran isi dalam pembelajaran sehingga suasana kelas tidak terlalu jenuh karena hanya menampilkan tulisan atau lisan saja.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta daya indera. Pembelajaran yang efektif pada dasarnya terjadi ketika pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga peserta didik dapat menangkap isi dan tujuan pembelajaran, namun dengan media keterbatasan tersebut dapat diatasi seperti halnya memberikan foto atau video untuk menjelaskan peristiwa di masa lalu.
- c. Memberikan stimulus yang sama sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman serta persepsi yang sama terhadap isi dari pembelajaran
- d. Memberikan pengalaman yang sama tentang peristiwa yang sama sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan

Dewasa ini pendidik senantiasa dapat menggunakan media dengan mudah terlebih dengan penggunaan teknologi yang secara masif dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Namun bukan berarti penggunaan media dapat mengambil alih peran pendidik, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Hasan, et al., 2021) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bukan bermaksud untuk menggantikan cara pendidik dalam mengajarkan suatu materi melainkan untuk menambah dan membantu para pendidik dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan pemaparan penggunaan media dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kehadiran media dalam pembelajaran pada dasarnya membantu pendidik dalam menyampaikan isi dari materi serta menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan interaksi antar sesama peserta didik agar stimulus dalam pembelajaran dapat dipahami dengan baik.

### 2.1.4.3 Landasan Teori Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran

Teori yang melandasi penggunaan media dalam penelitian ini adalah teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale, dimana teori ini menjelaskan bagaimana media yang digunakan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan. Tingkatan yang dipaparkan oleh Dale dapat dilihat dari gambar di bawah:



**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Secara rinci kerucut pengalaman dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengalaman melalui lambing verbal, pengalaman yang sifatnya lebih abstrak, kemungkinan terjadinya verbalisme
2. Pengalaman melalui lambing-lambang visual seperti peta, grafik, gambar, lukisan, foto, chart, diagram, bagan, poster, dan komik.
3. Pengalaman melalui radio, tape recorder
4. Pengalaman melalui gambar hidup (*moving object*), misalnya film, animasi
5. Pengalaman melalui televisi
6. Pengalaman melalui pameran
7. Pengalaman melalui kegiatan wisata

8. Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi
9. Pengalaman melalui kegiatan dramatisasi
10. Pengalaman tiruan, pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenar-benarnya
11. Pengalaman langsung, pengalaman yang diperoleh sebagai hasil pengalaman sendiri

Pengerucutan tersebut tentunya memiliki implikasi yang berbeda terhadap pemilihan media pembelajaran menurut Dale (Kustandi & Darmawan, 2020) suatu proses komunikasi, semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang semakin besar dan begitupun sebaliknya semakin tinggi menunjukkan pengetahuan yang semakin kecil. Penggunaan media pembelajaran *baamboozle* sejalan dengan teori tersebut dimana dalam penggunaan media *baamboozle* peserta didik dapat berinteraksi langsung sehingga mereka mendapatkan pengalaman secara konkret. Selain itu dalam penggunaannya media ini memiliki tampilan yang menarik dimana akan ditampilkan skor secara langsung sehingga perhatian peserta didik akan berfokus ke dalam pembelajaran.

### **2.1.5 Pengertian Media *Baamboozle***

*Baamboozle* merupakan salah satu media yang termasuk ke dalam pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning*. Menurut Pérez dalam (Rahayu & Rukmana, 2022) “*games based learning is a learning model that utilizes game/game applications that have been specially created to help maximize the learning process*”. Dilihat dari pandangan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Lebih lanjut dalam sumber yang sama penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memberikan manfaat lainnya seperti mengukur tingkat pemahaman dan melatih daya ingat karena di dalamnya terdapat kegiatan yang memberikan stimulus untuk mengurangi kejenuhan peserta didik. Hal ini juga disampaikan oleh Wibawa dalam (Rahayu & Rukmana, 2022) bahwa “*game based learning can train collaboration and new innovations, make it easier in the learning stage because it has an attraction that can eliminate boredom in learning and can*

*also measure levels of understanding, train memory capacity, calm down after learning, and generate motivation to learn.”*

Menurut Sartika *Bamboozle* merupakan permainan edukasi berbasis web yang dapat digunakan secara berkelompok dengan kuis sebagai permainannya. (Mariani, Larasati, Prasetya, & Stiawan, 2022). Dimana pada permainan ini, pendidik dapat membuat permainan sendiri melalui website secara langsung menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan poin sebagai tolok ukur peserta didik dalam memahami pembelajaran akan membuat mereka menjadi lebih aktif berinteraksi sekaligus memberikan evaluasi dalam penyampaian materi. Selain itu, penggunaan permainan secara berkelompok juga menjadi penunjang dalam penilaian tanggung jawab peserta didik. Hal ini dikarenakan poin yang akan mereka dapatkan berasal dari kerja sama antar peserta didik dalam kelompok sehingga dapat memunculkan rasa bertanggung jawab dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa *bamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan kuis sebagai permainannya. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini *bamboozle* dapat menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam melakukan refleksi pembelajaran selain itu penggunaannya pun dapat meningkatkan motivasi karena dapat mengurangi kejenuhan.

## 2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

**Tabel 2. 3**

**Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Sumber	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Emmi Azis, Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar, Marliah	Penerapan Model Pembelajaran ROAR ( <i>Read,</i> <i>Observe,</i> <i>Auditory,</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang	Penggunaan model pembelajaran ROAR sebagai variable	Tidak ada media yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian

	Rianti, Andi Muhammad Iqbal Akbar Asfar, Hasanuddin, Andi Siti Aisyah Nur. 2020. <i>Indonesia Journal of Learning Education and Counseling</i>	<i>Review</i> ) Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa	konsisten terhadap pemahaman konsep peserta didik, respon yang positif dari guru dan siswa sebagai solusi alternatif terhadap penerapan model ROAR ( <i>Read, Observe, Auditory, Review</i> )	bebas dan pemahaman konsep siswa sebagai variable terikat	
2.	Sartika Dewi Mariani, Dian Ayu Larasati, Dr. Sukma Perdana Prasetya dan Agung Stiawan. 2022.	Pengaruh Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Menggunakan Media <i>Baamboozle</i> Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran <i>hybrid learning</i> menggunakan media Baamboozle	Penggunaan Media <i>Baamboozle</i> yang dilakukan dalam penelitian	Penggunaan desain dalam penelitian, penggunaan variable bebas dan variable terikat yang berbeda dalam penelitian



	Dialektika IPS		terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS serta terdapat perbedaan antara hasil sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran <i>hybrid learning</i> menggunakan media <i>Baamboozle</i> .		
3.	Eka Yulianti, Indra Gunawan. 2019. <i>Indonesian Journal of Science and Mathematics Education</i>	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL): efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis.	Efektivitas penggunaan model PBL lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik, ditunjukkan dengan nilai <i>effect size</i> pemahaman	Penggunaan variabel pemahaman konsep sebagai variabel terikat	Penggunaan model pembelajaran dan penggunaan variabel bebas yang digunakan berbeda dengan yang digunakan peneliti

			<p>konsep sebesar 0,36 dan nilai <i>effect size</i> berpikir kritis sebesar 0,66. Selain itu berdasarkan hasil uji manova, baik nilai signifikansi pemahaman konsep maupun nilai signifikansi kurang dari 0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PBL terhadap pemahamman konsep dan berpikir kritis</p>		
--	--	--	---	--	--

			peserta didik SMA		
--	--	--	----------------------	--	--

### 2.3. Kerangka Pemikiran

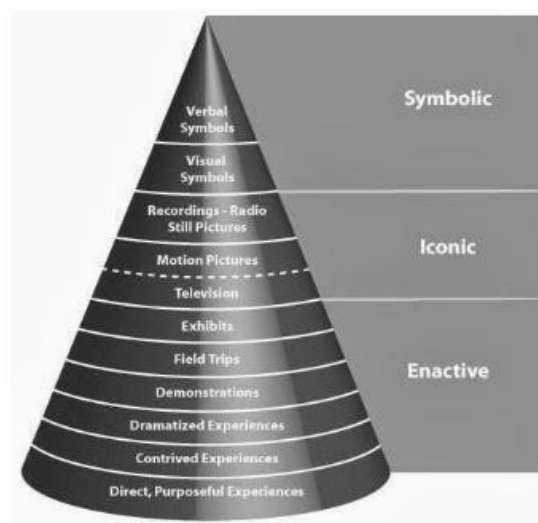
Menurut Uma Sekaran dalam (Sugiyono, 2020) kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menjelaskan tentang bagaimana hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Proses pembelajaran dapat dipandang efektif apabila dalam pelaksanaannya berjalan dengan lancar, terarah dan selaras dengan tujuan pembelajaran dengan begitu indikator-indikator pembelajaran dapat tercapai. Namun tak jarang pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik terus mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami sebuah konsep yang nantinya bisa berguna ketika diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Piaget, pengetahuan pengetahuan itu tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru yang dianggap serba bisa dan serba tahu oleh peserta didik tanpa mereka mengelola dan membentuknya sendiri (Karwono & Heni, 2018). Dengan demikian diperlukan adanya keterlibatan aktif baik dari guru maupun dari peserta didik yang dapat menunjang pemahaman konsep tersebut.

Pada teori Piaget yang melandasi model pembelajaran ROAR dimana di dalamnya terdapat pemberian soal berbentuk masalah dapat membantu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik karena mendorong berpikir termasuk berpikir kritis dan kreatif di dalamnya. Selain itu dalam teori Vygotsky penggunaan pemecahan masalah dalam pembelajaran melibatkan lima fungsi kognitif utama diantaranya bahasa, berpikir, persepsi, perhatian, dan memori. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan tergantung dari pengintegrasian kelima fungsi kognitif tersebut. Pemberian contoh masalah dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menunjukkan sejauh mana pengintegrasian sebuah konsep dapat dicapai. Pengintegrasian ini pada dasarnya terjadi secara individual sebagai akibat dari pengamatan secara langsung oleh lingkungannya. Selain itu pada teori lain yakni dalam teori Bruner, Bruner menyatakan bahwa komunikasi interpersonal perlu untuk perkembangan

kemampuan yang dimiliki oleh seseorang. Dalam hal ini komunikasi interpersonal memiliki peran yang penting dalam menginterpretasi ataupun menggambarkan sebuah konsep. Teori tersebut sejalan dengan penerapan model ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) yang merupakan variabel X dalam penelitian ini dimana model pembelajaran ini memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk membangun sebuah konsep, ide-ide yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu konsep yang baru. Di dalam pembelajaran, guru memberikan materi dengan berbagai contoh realitas untuk nantinya dihubungkan oleh peserta didik guna membangun sebuah konsep berdasarkan dengan pengamatan langsung. Pengintegrasian konsep pada dasarnya memiliki tujuan agar berbagai konsep memiliki keterkaitan sehingga kebermaknaan dalam pembelajaran bisa tercapai dan hal ini dapat dibangun melalui pengamatan secara langsung (Aziz, et al., 2020).

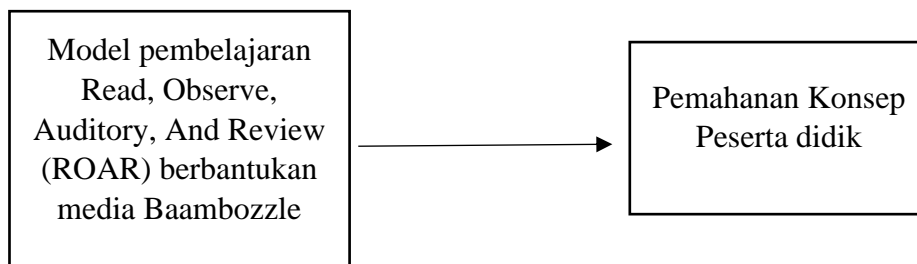
Lingkungan yang menyenangkan biasanya bersifat subjektif yang mana jika dilakukan secara individu maka suasana kelas yang terjadi tidak berjalan secara optimal. Pembentukan kelompok dengan tambahan tugas dapat meningkatkan motivasi peserta didik satu sama lain sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan topik penelitian Lister dalam (Saud, Aeni, & Azizah, 2022) menyatakan bahwa menambahkan komponen gamifikasi seperti level, lencana, pencapaian atau poin mempunyai dampak yang positif terhadap motivasi serta meningkatkan prestasi peserta didik pada tingkat sekolah menengah.



**Gambar 2. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Pada teori Edgar Dale tingkatan suatu pengalaman hasil belajar atas akibat dari pemilihan media pembelajaran digambarkan sebagai suatu proses komunikasi dimana tingkat pengetahuan yang semakin bawah maka memiliki arti yang besar begitupun sebaliknya ketika pengetahuan tersebut berada di tingkatan atas maka memiliki arti yang kecil. Penggunaan media pembelajaran *baamboozle* sejalan dengan teori tersebut dimana dalam penggunaan media *baamboozle* peserta didik dapat berinteraksi langsung sehingga mereka mendapatkan pengalaman secara konkret. *Baamboozle* merupakan salah satu aplikasi berbasis permainan dan mendorong gagasan bahwa belajar harus menyenangkan. Aplikasi ini dapat membantu pengajar dalam memperkuat konsep serta melibatkan semua peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran (Saud, Aeni, & Azizah, 2022). Penggunaan media ini cocok untuk menjadi alternatif media yang digunakan oleh pengajar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian ini menggambarkan bahwa Model Pembelajaran ROAR (Read, Observe, Auditory, Review) yang dibantu menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dapat mempengaruhi pemahaman konsep pada mata pelajaran ekonomi yang dapat digambarkan pada gambar berikut



**Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran**

#### **2.4. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban dugaan sementara terhadap rumusan masalah, hipotesis dalam penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hasil penelitian dimana di dalam penelitian tersebut akan menghasilkan keputusan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak (Abdullah, et al., 2022). Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diantaranya

##### **Hipotesis 1**

Ho : tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas

Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)

Ha : terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas

Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)

##### **Hipotesis 2**

Ho : tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas

Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)

Ha : terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas

Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pada pengukuran akhir (*posttest*)

**Hipotesis 3**

Ho : tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) dengan kelas Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran akhir (*posttest*)

Ha : terdapat perbedaan penningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran ROAR (*Read, Observe, Auditory, Review*) dengan kelas Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pengukuran akhir (*posttest*)