

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Model tersebut adalah pola umum tingkah laku belajar untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola siswa dengan guru di kelas mengenai pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Jumadi, 2017).

Menurut Soesilo (2022) model pembelajaran merupakan cara yang sudah dipersiapkan guru agar siswa melakukan aktivitas belajar. Model pembelajaran yang dipraktikkan pada saat mengajar dan dibuat semenarik mungkin agar siswa mendapatkan pengetahuan yang efektif dan efisien, serta diupayakan untuk membuat siswa berperan aktif, memahami materi yang mudah dan mampu mengerjakannya serta mampu mengimplementasikannya dalam sebuah pembelajaran. Sedangkan menurut Octavia (2020) Model pembelajaran sebagai salah satu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku pendidik dalam menerapkan pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran dan pengelolaan kelas, jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud model pembelajaran merupakan merupakan suatu

cara yang dilakukan oleh pendidik dalam bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang didalamnya terdapat penerapan dari metode pendekatan strategi dan teknik pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dari proses pembelajaran

#### **b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran**

Adapun Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Istiyani, 2021)

- 1) Memiliki visi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif yang di buat guna mengembangkan proses berpikir induktifnya.
- 2) Dapat dijadikan sebagai pedoman untuk kegiatan perbaikan belajar mengajar di kelas.
- 3) Mempunyai bagian-bagian model pelaksanaan, yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran, adanya reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung. Keempat bagian tersebut sebagai pedoman guru dalam melakukan model pembelajaran.
- 4) Mempunyai dampak sebagai pemakain model pembelajaran. Dampak tersebut seperti dampak pendorong, yaitu hasil belajar jangka panjang
- 5) Membuat persiapan mengajar dengan acuan model pembelajaran yang dipilihnya

#### **c. Fungsi Model Pembelajaran**

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013), dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan,
- 2) Menyajikan informasi, dan
- 3) Memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

## **2. Model Pembelajaran *Resource Based Learning***

### **a. Definisi Model Pembelajaran *Resource Based Learning***

Menurut Brown & Smith (1996:1), RBL adalah sebuah pendekatan pedagogi yang menggunakan sumber-sumber belajar yang luas dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri,

terlepas dari pembelajaran yang dimediasi oleh guru. Definisi awal ini mengemukakan gagasan bahwa sumber belajar siswa dapat berupa apa saja yang dapat meningkatkan pembelajaran mandiri siswa. Sejalan dengan definisi tersebut, Hill & Hannafin (2001) lebih lanjut menyatakan bahwa sumber belajar yang potensial meliputi media, orang, tempat, dan ide. Pada titik ini, kata "media" ditekankan karena tidak hanya mencakup bahan cetak seperti buku tetapi juga perangkat apa pun yang menyampaikan informasi kepada siswa. Secara lebih spesifik, kata "media" sengaja digunakan untuk mengakomodasi keterjangkauan teknologi digital.

*Resource Based Learning* yaitu suatu proses pembelajaran yang langsung menghadapkan siswa dengan sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan yang bertalian dengan sumber belajar (Nasution, 2005). *Resource Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran konstruktivistik yang memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran ini mengharuskan siswa aktif dalam menemukan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan semampunya (Suharwati et al., 2016).

Berdasarkan pengertian tersebut model *Resource Based Learning* yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemanfaatan berbagai sumber daya atau sumber belajar yang tersedia untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pendekatan ini mengacu pada keterlibatan aktif siswa dalam mencari, mengakses, menilai, dan menggunakan berbagai sumber daya yang relevan dengan topik atau materi pembelajaran.

**b. Karakteristik Model Pembelajaran *Resource Based Learning***

Menurut Nasution (2005) model *Resource Based Learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a) Memanfaatkan sepenuhnya segala sumber belajar dan sumber informasi sebagai bahan pelajaran termasuk juga alat-alat audio visual dan memberikan kesempatan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia.
- b) Berusaha memberi pengertian kepada siswa tentang luas dan aneka ragamnya sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar.
- c) Berkeinginan untuk mengganti aktivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif di dorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pendidikan.
- d) Berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran.
- e) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut kecepatan dan kesanggupan masing-masing dan tidak dipaksa belajar menurut kecepatan yang sama dalam hubungan di kelas.
- f) Lebih fleksibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar.
- g) Berusaha mengembangkan kepercayaan akan diri sendiri dalam hal memungkinkannya untuk melanjutkan belajar sepanjang hidupnya.

**c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Resource Based Learning***

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran *Resource Based Learning* menurut Chaeruman (2008) adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pertanyaan atau permasalahan. Salah satu langkah yang paling penting dalam *Resource Based Learning* adalah melibatkan siswa dalam mengembangkan pertanyaan penelitian.

2. Merencanakan cara mencari informasi. Siswa difasilitasi untuk mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang potensial. Sumber informasi meliputi media cetak, non-cetak maupun orang.
3. Mengumpulkan informasi. Siswa dituntut untuk mampu mengidentifikasi (memilih dan memilah) informasi dan fakta apa saja yang penting dan relevan dengan pertanyaan penelitian dan mengkategorikan hasil temuannya tersebut.
4. Menggunakan informasi. Setelah informasi yang diperlukan telah terkumpul, siswa perlu mendapat bimbingan bahwa apa yang mereka lakukan tidaklah sekedar mendapatkan informasi tapi bagaimana menggunakan informasi tersebut dalam kata atau bahasa mereka sendiri dengan tidak lupa mencantumkan sumber informasi tersebut dari mana atau dari siapa.
5. Mensintesa informasi. Berbekal informasi yang telah diperoleh, siswa dibimbing untuk mengorganisasikan informasi tersebut kedalam susunan yang sistematis, logis dan memungkinkan untuk di pahami dengan cepat dan benar oleh orang lain termasuk juga siswa diminta untuk memilih cara menyajikan hasilnya pada orang lain dengan menggunakan cara tertulis, presentasi, visual, atau kombinasi.
6. Evaluasi. Setelah semua informasi di susun dengan baik kedalam berbagai format yang relevan. Pendidik membiasakan siswa melakukan evaluasi terhadap apa yang telah mereka lakukan.

Menurut Suryosubroto\ (2006: 38) langkah *Resource Based Learning* sebagai berikut:

1. Menjelaskan alasan yang kuat kepada siswa tentang tujuan mengumpulkan suatu informasi tertentu.
2. Merumuskan tujuan pembelajaran (SK, KD dan Indikator)
3. Mengidentifikasi kemampuan yang dimiliki siswa
4. Menyiapkan sumber-sumber belajar yang potensial yang telah tersedia.
5. Menentukan cara siswa dalam mendemonstrasikan hasil belajarnya yang berasal dari sumber tertentu.

Menurut Sutrisno (2010) dalam pelaksanaan pembelajaran *Resource Based Learning* ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Guru mengenalkan materi pelajaran kepada siswa, tahapan ini dilakukan pada saat kegiatan membuka pelajaran.
2. Guru membagi kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa.
3. Guru memberikan lembar kerja, lembar kerja bisa berisi pertanyaan yang harus didiskusikan dan dijawab oleh siswa dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.
4. Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan tugasnya, yaitu menjawab pertanyaan dari guru, apabila siswa kesulitan dalam menyelesaikan guru harus membimbing dan mengarahkan siswa agar terjalankanya pembelajaran dengan baik dan aktif.
5. Guru menyimpulkan hasil diskusinya yaitu menegaskan kembali hasil diskusi yang telah disajikan siswa supaya siswa paham dengan materi yang sudah dipaparkan.
6. Evaluasi, untuk mengukur pemahaman siswa guru memberikan tes bisa berupa pertanyaan atau quis dari hail belajar kepada siswa

**d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Model *Resource Based Learning***

Model *Resource Based Learning* (RBL) memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Berikut adalah beberapa faktor tersebut (Suharwati et al., 2016)

1. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi, minat, dan kemampuan belajar

2. Kreativitas dan Aktivitas Belajar

RBL juga dilihat dari aspek kreativitas dan aktivitas belajar. RBL dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

3. Penggunaan Sumber Belajar

Model RBL memfokuskan pada penggunaan sumber belajar yang langsung menghadapkan siswa dengan berbagai sumber belajar. Ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa

4. Pengelolaan Kelas dan Motivasi Guru

Faktor lain yang penting adalah pengelolaan kelas dan motivasi guru. Guru yang mampu mengelola kelas dengan baik dan memotivasi siswa dapat meningkatkan efektivitas RBL

**e. Kelebihan Model *Resource Based Learning***

*Resource Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yakni menurut Munford dalam Elisa (2003) yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar.
2. Menumbuhkan kesempatan belajar yang baru.
3. Mengurangi ketergantungan pada pendidik.
4. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan baru.

Menurut Siregar dalam Wahyuni (2020) menyebutkan pelaksanaan model *Resource Based Learning* memiliki kelebihan antara lain:

1. Selama pengumpulan informasi terjadi kegiatan berpikir yang kemudian akan menimbulkan pemahaman yang mendalam dalam belajar.
2. Mendorong terjadinya pemusatan perhatian terhadap topik sehingga membuat siswa menggali lebih banyak informasi dan menghasilkan hasil belajar yang lebih bermutu.
3. Meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.
4. Membuat siswa antusias belajar dan terinspirasi untuk berpartisipasi aktif.
5. Meningkatkan prestasi akademik dalam penguasaan materi, sikap dan berpikir kritis

**f. Kekurangan model *Resource Based Learning***

Diantara kelebihan yang dimiliki *Resource Based Learning*, ada beberapa kelemahan dari *Resource Based Learning* menurut Sirega dalam Wahyuni (2020) kelemahan dari model *Resource Based Learning* yaitu:

1. RBL sering kali menyita banyak waktu jika pengolahan kelas tidak efisien
2. Strategi mengharuskan penyediaan sejumlah sumber dan spesimen dan seringkali diluar kemampuan sekolah dan siswa.
3. Strategi ini menuntut guru berpengetahuan luas.
4. Melalui pengalaman langsung atau dengan *trial and error*, informasi tak dapat diperoleh dengan cepat, berbeda halnya memperoleh abstraksi melalui penyajian secara lisan oleh guru.

### **3. Media Audio Visual**

#### **a. Pengertian Media Audio Visual**

Dalam penggunaan media pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Menurut (Rusman, 2014) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Media Audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua (Djamarah & Zain, 2002)

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah sarana atau prasarana yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

#### **b. Fungsi Media Audio Visual**

Dalam proses belajar mengajar media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Asnawir & Usman (2002) berpendapat bahwa fungsi media adalah sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan memudahkan pendidik.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media audio visual dapat dijadikan sebagai indikator media audio visual sehingga dengan penggunaan video proses pembelajaran materi akan lebih mudah di pahami oleh siswa.

#### **c. Jenis-Jenis Media Audio Visual**

Jenis media audio visual ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis media yaitu:

1. Audio visual gerak, yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Seperti film suara dan video kaset.
2. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.

a) Film Bersuara

Film yang dimaksud disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, dan penyuluhan. Banyak hal yang dapat di jelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam satu industri, kejadian-kejadian alam, tata cara kehidupan, mengajarkan suatu keterampilan, sejarah-sejarah kehidupan zaman dahulu dan sebagainya (Asnawir & Usman, 2002). Film merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan film siswa dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya.

Menurut Asnawir & Usman (2002) Keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan film sebagai media pembelajaran adalah:

1. Film dapat menggambarkan suatu proses
2. Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu
3. Penggambarannya bersifat tiga dimensional
4. Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni
5. Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
6. Dapat menggambarkan teori sains dan animal.

a) Slide Show PowerPoint

Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft Office program komputer dan tampilan layar dengan menggunakan bantuan LCD Proyektor (Kartika, 2015). Sedangkan menurut Purnomo dalam Kartika (2015) Microsoft PowerPoint adalah program untuk membantu

mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, clipart, movie, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi.

Dengan demikian microsoft power point merupakan suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional dan juga mudah sehingga menjadi lebih menarik. Dalam proses pembelajaran materi, yang akan disampaikan dalam pembelajaran dapat disusun secara sistematis, singkat dan jelas dengan menuliskan poin-poin inti dari materi agar mudah diterima dan diingat oleh siswa dengan mengaplikasikannya dengan program komputer microsoft power point, yang kemudian dapat ditampilkan melalui slide presentasi dengan komputer dan alat bantu LCD Proyektor.

b) Video

Video merupakan salah satu jenis media audio visual selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran yang biasa dikemas dalam bentuk VCD. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik untuk penjelasan masal, individual, maupun kelompok.

Selain itu keuntungan menggunakan media video yaitu ukuran tampilan video yang fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan dapat disampaikan secara langsung, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan video dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan bagi siswa dapat memberi kemudahan dalam menerima materi dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

c) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respon yang di input oleh pemakai atau siswa (Arsyad, 2013)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media film bersuara merupakan media yang dilengkapi gambar dan suara yang dapat diterima oleh yang melihatnya dengan baik, media video merupakan media berupa rekaman gambar dan suara yang terdapat pada televisi atau video tape recorder.

d) LCD Proyektor

LCD digunakan untuk memproyeksikan komputer (Sanjaya, 2012) Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dan lain sebagainya. Keuntungan menggunakan LCD Proyektor adalah mudah digunakan, interaksi masal, menjaga fokus audiens. Teknologi LCD ini sebenarnya sangatlah membantu dalam proses pembelajaran karena memudahkan semua pihak, baik pengajar maupun pendidik.

Dengan uraian diatas dapat dipahami bahwa fungsi atau kegunaan dari media pelajaran adalah sebagai alat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak verbal, dapat pula mengatasi sikap pasif anak didik dalam mengikuti pelajaran, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indra, serta dapat menggunakan media pengajaran yang tepat dan bervariasi untuk membantu guru mengatasi kesulitan dalam

penyampaian pelajaran. Diantara jenis media audio visual penggunaan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran.

**d. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual**

a. Persiapan Materi

Dalam hal ini, seorang guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Setelah itu, baru memilih atau menentukan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

b. Durasi Media

Seorang guru juga harus mengetahui durasi media audio visual. Misalnya, dalam bentuk film ataupun video, di mana keduanya harus disesuaikan dengan jam pelajaran

c. Persiapan Kelas

Persiapkan kelas ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat. Persiapan siswa ini bisa dilakukan dengan memberikan penjelasan secara global mengenai isi video yang akan diputar. Sementara persiapan alat adalah persiapan mengenai semua peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.

d. Tanya Jawab

Setelah kegiatan pemutaran film atau video selesai, sebaiknya seorang guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswanya. Hal tersebut bertujuan untuk mengenai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

a. Kelebihan Media dan Kekurangan Media Audio Visual

Media video sebagai media pembelajaran juga tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahannya. Adapun kelebihannya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyajikan objek belajar secara konkrit atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- 2) Sifatnya yang audio visual sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemicu atau memotivasi pembelajar untuk belajar.
- 3) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik.
- 4) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.
- 5) Menambah daya ingat atau retensi objek belajar yang dipelajari (Hujair, 2013).

Sedangkan Menurut Sadiman et al., (2011), kelebihan video antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau.

b. Kekurangan media audio visual

Menurut Hujair (2013) kekurangan media audio visual terdiri dari:

- 1) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
- 2) Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- 3) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.

Sedangkan menurut Sadiman et al., (2011) Hal-hal yang negatif yang perlu diperhatikan sehubungan dengan penggunaan alat perekam pita video dalam proses belajar mengajar adalah:

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

#### **4. Hasil Belajar Kognitif Siswa**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Kemampuan yang dicapai seseorang dalam belajar tentunya mencakup tiga aspek, yakni pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Menurut Susano dalam (Triana, 2021:) hasil belajar diartikan sebagai kemampuan seseorang, dari aspek kognitif, afektif, psikomotor yang diperoleh seseorang selama mengikuti proses belajar yang dilaksanakan di tempat dan waktu tertentu.

Hasil belajar ialah kemampuan yang sudah dicapai seseorang usai memperoleh pengalaman belajar yang mana hasil belajar tersebut dapat diamati dari evaluasi yang diberikan. Mirdanda dalam Damayanti, (2022) mengemukakan hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa usai mendapatkan

suatu materi dari pengalamannya dalam belajar. Hasil belajar dapat diamati dari evaluasi hasil belajar yang tujuannya memperoleh data siswa yang memperlihatkan kemampuannya dalam mencapai tujuan belajar. Namun, untuk mencapainya, memerlukan strategi yang tepat.

Selain itu menurut Purwanto (2016:46) menyatakan bahwa hasil belajar adalah ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Berdasarkan pengertian para ahli maka hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam menentukan keberhasilan atau kemampuan siswa dalam belajar.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2014) antara lain:

##### **1. Faktor Internal**

###### **a. Faktor Fisiologis**

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

###### **b. Faktor Psikologis**

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

##### **2. Faktor Eksternal**

###### **a. Faktor Lingkungan**

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa hasil belajar kognitif penelitian adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

c. **Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Menurut Supardi (2015) kognitif berasal dari kata *cognitive* atau *cognition* yang bermakna sama dengan knowing artinya mengetahui. *Cognition* (kognisi) dalam arti luas ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.

Menurut Kurniawan (2019) Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada ranah ini hasil belajar terdiri dari beberapa tingkatan yang sifatnya hierarkis. Tingkatan hasil belajar kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Jadi yang dimaksud hasil belajar kognitif yakni semua yang berkaitan nalar.

Tingkatan aspek atau jenjang proses berpikir tersebut mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental atau aktivitas otak yaitu yang ada kaitanya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual.

#### **d. Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif**

Pada kategori ini hasil belajar kognitif terdiri dari beberapa tingkatan yang sifatnya hierarkis, hasil belajar ranah kognitif ini meliputi:

##### **1) Pengetahuan (C1)**

Kemampuan mengetahui atau mengingat istilah, fakta, aturan, urutan, metode dan sebagainya.

##### **2) Pemahaman (C2)**

Kemampuan menterjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, memahami isi pokok, mengartikan tabel dan sebagainya.

##### **3) Penerapan/ aplikasi (C3)**

Kemampuan memecahkan masalah, membuat bagan, menggunakan konsep, kaidah, prinsip, metode dan sebagainya.

##### **4) Analisis (C4)**

Kemampuan memisahkan, membedakan seperti memerinci bagian-bagian, hubungan antara dan sebagainya.

## 5) Sintesis (C5)

Kemampuan menyusun seperti karangan, rencana, program kerja dan sebagainya.

## 6) Evaluasi (C6)

Kemampuan menilai berdasarkan norma.

Penilaian hasil belajar perlu digunakan setelah proses pembelajaran untuk melihat kemajuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan di kelas. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

## 2.2 Hasil Penelitian Relevan

**Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan**

ASPEK	Penelitian 1 (Skripsi)	Penelitian 2 (Skripsi)	Penelitian 3 (Jurnal)	Penelitian 4 (Skripsi)
<b>Judul</b>	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan Media Maket 3D Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Litosfer Di Kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya)	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Time Token</i> pada Materi Atmosfer Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 3 Banjar	Pengaruh Model <i>Resource Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Sekolah Dasar	Pengaruh Penerapan Model <i>Resource Based Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman Budaya di Indonesia Kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya)

<b>Peneliti</b>	Rifaatul Mahmudah	Agung Wahyudi	Ajat Sudrajat, Meiliana Lovienica, Vina Iasha	Desalma Junita Fuziah
<b>Tahun</b>	2020	2020	2021	2024
<b>Instansi</b>	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Terbuka	Universitas Siliwangi
<b>Rumusan Masalah</b>	<p>1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan media maket 3D pada mata pelajaran geografi materi Litosfer di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya ?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan media maket 3D terhadap motivasi belajar siswa di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya ?</p> <p>3. Bagaimana pengaruh</p>	<p>1. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe time token pada mata pelajaran geografi materi Atmosfer pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe time token terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mata pelajaran geografi materi</p>	<p>1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD?</p>	<p>1. Bagaimana penerapan model <i>Resource Based Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimana pengaruh penerapan model <i>Resource Based Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kognitif siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya di</p>

	penerapan model pembelajaran Discovery Learning dengan media make 3D terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya ?	Atmosfer pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar?		Indonesia kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya?
<b>Metode Penelitian</b>	Metode Eksperimen	Metode Eksperimen	Metode Eksperimen	Metode Eksperimen
<b>Hasil Penelitian</b>	1.Langkah-langkah penggunaan media maket 3D dalam model pembelajaran Discovery learning di kelas X IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya yaitu <i>pretest</i> , pemaparan materi oleh guru, peserta didik memberikan pertanyaan, peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi	1. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe <i>time token</i> pada mata pelajaran geografi materi Atmosfer pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar yaitu mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, memberi kupon bicara pada tiap siswa,	1.Terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan menggunakan model <i>Resource Based Learning</i> . Hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model <i>Resource Based Learning</i> lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Ini ditunjukkan	1.Tahapan penerapan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> adalah sebagai berikut: mengidentifikasi pertanyaan atau permasalahan, merencanakan cara mencari informasi, mengumpulkan informasi, menggunakan informasi, mensintesa informasi, dan evaluasi. 2.Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai hasil belajar kognitif siswa

	<p>, peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok, mengambil kesimpulan, dan Posttest.</p> <p>2. Penggunaan media maket 3D dalam model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada materi Litosfer mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.</p> <p>3. Penggunaan media maket 3D dalam model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada materi Litosfer mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.</p>	<p>dan memberi sejumlah nilai pada masing-masing siswa sesuai waktu yang digunakan</p> <p>2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>time token</i> terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mata pelajaran geografi materi Atmosfer pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar</p>	<p>dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar yaitu 84,40 dari pada kelas kontrol yaitu 72,60. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model <i>Resource Based Learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD di Kelurahan Abadijaya Depok.</p>	<p>pada kelas eksperimen (XI IPS 4) dengan menggunakan uji <i>Paired Sampel T Test</i>, didapati nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi <math>0,000 &lt; 0,05</math> sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji <i>Paired Sampel T Test</i> maka <math>H_0</math> ditolak <math>H_a</math> diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model <i>Resource Based Learning</i> berbantuan media audio visual. Artinya terdapat pengaruh dari peningkatan hasil kognitif siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan</p>
--	---	--	---	--

				model <i>Resource Based Learning</i> berbantuan media audio visual di kelas XI IPS 4 (Kelas Eksperimen) SMAN 7 Tasikmalaya
--	--	--	--	---

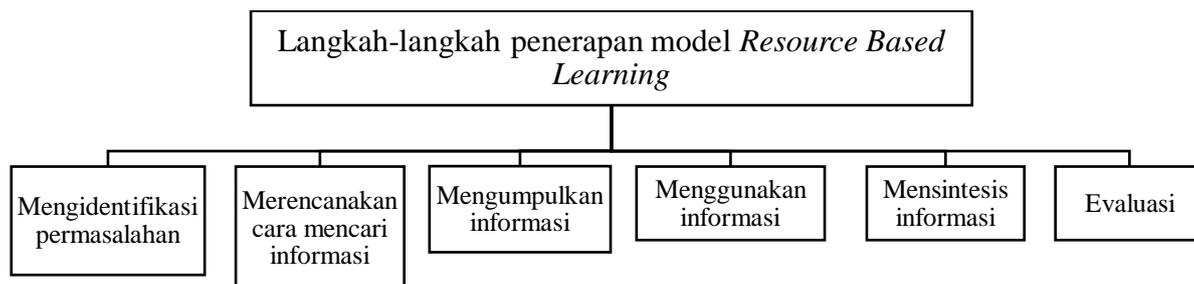
(Sumber: *Pengolahan Data Penelitian, 2024*)

Berdasarkan Tabel 2.1 peneliti melihat adanya kesamaan antara penelitian yang sebelumnya yaitu Rifaatul Mahmudah, Agung Wahyudi, Ajat Sudrajat, Meiliana Lovienica & Vina Iasha dengan penelitian yang sekarang. Kesamaan tersebut terlihat pada metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan yang sebelumnya yaitu Ajat Sudrajat, Meiliana Lovienica & Vina Iasha terdapat pada lokasi penelitian, jenjang kelas, dan materi yang disampaikan. Sedangkan perbedaan yang dilakukan peneliti sekarang dengan yang sebelumnya yaitu Rifaatul Mahmudah dan Agung Wahyudi terdapat pada model yang digunakan, Lokasi penelitian, jenjang kelas, dan materi yang disampaikan.

## 2.3 Kerangka Konseptual

### a. Kerangka Konseptual 1

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana penerapan model *Resource Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya” kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut:



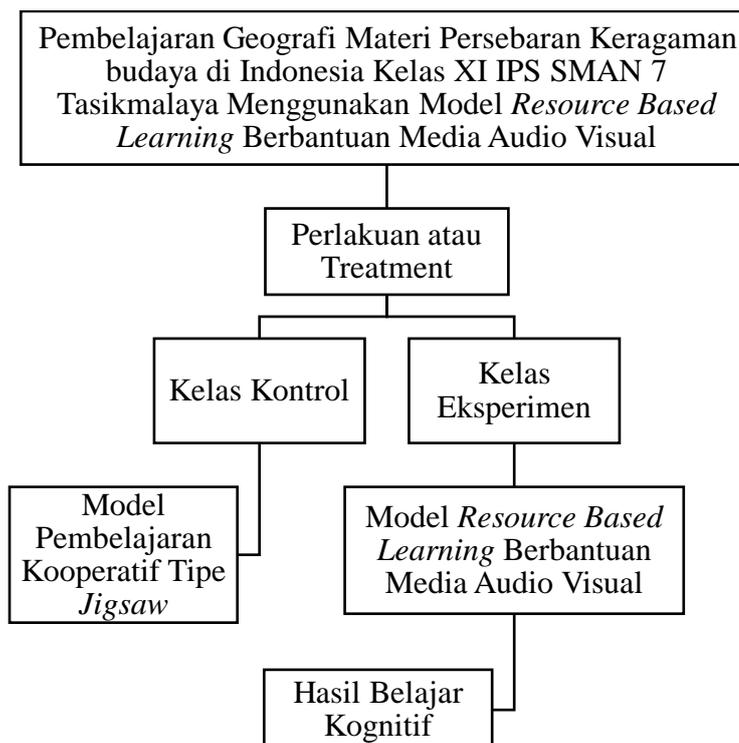
**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1**

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024*

Berdasarkan gambar di atas, penerapan model *Resource Based Learning* pada mata pelajaran geografi materi Persebaran Keragaman budaya Indonesia menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: mengidentifikasi pertanyaan atau permasalahan, merencanakan cara mencari informasi, mengumpulkan informasi, menggunakan informasi, mensintesa informasi, dan evaluasi.

b. Kerangka Konseptual 2

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua yakni “Bagaimana pengaruh penerapan model *Resource Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya di Indonesia kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya”, kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut:



**Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2**

*Sumber: Hasil Pengolahan Peneliti, 2024*

Berdasarkan gambar di atas pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, sedangkan pada kelas eksperimen diterapkan model *Resource Based Learning* berbantuan media audio visual. Setelah proses pembelajaran berlangsung dapat diketahui apakah penggunaan model *Resource Based Learning* berbantuan media audio visual ini berpengaruh ataupun tidak terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya.

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah pernyataan atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Adapun jawaban sementara sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Penerapan model pembelajaran *Resource Based Learning* adalah sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi pertanyaan atau permasalahan, 2) Merencanakan cara mencari informasi, 3) Mengumpulkan informasi, 4) Menggunakan informasi, 5) Mensintesa informasi, 6) Evaluasi.

2. Pengaruh penerapan model *Resource Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kognitif siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya di Indonesia kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya

**Ho** : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Resource Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya

**Ha** : Terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Resource Based Learning* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya.