

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan strategi dalam pelaksanaan pembelajaran yang mencakup pendekatan hingga metode pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi berbagai aspek mulai dari sebelum sampai sesudah pembelajaran (Astari, 2014). Menurut (Gunarto, 2013) model pembelajaran adalah pola yang digunakan pendidikan untuk dijadikan pedoman guna merancang alur pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Model pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang ada dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat menengah. Namun pembelajaran geografi yang mendalam ada di tingkat sekolah menengah dengan lebih terspesifikasi. Maka dari itu, pembelajaran geografi yang ada di tingkat sekolah menengah penjabarannya disesuaikan dengan tingkat pengalaman dan perkembangan psikologi peserta didik pada jenjang sekolah tingkat menengah (Andhini, 2017).

Menurut (Sumaatmadja, 2001) model pembelajaran geografi adalah model pembelajaran yang membahas aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang mencakup keseluruhan gejala alam maupun umat manusia dengan varian kewilayahannya. Selain itu beliau juga mengemukakan bahwa pembelajaran geografi ini merupakan ilmu yang mempelajari bumi secara keseluruhan dan memperhatikan gejala disetiap ruang yang ada. Menurut Permendikbud model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan budaya. Berikut adalah fungsi dari model pembelajaran yaitu:

- 1) Membantu guru dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang bermakna, efektif dan efisien bagi peserta didik.

- 2) Mendorong peserta didik untuk berperan aktif, kreatif dan kritis dalam proses pembelajaran.
- 3) Mengembangkan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.
- 4) Menyesuaikan proses pembelajaran dengan materi, tujuan, situasi, dan kondisi peserta didik.
- 5) Meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran sesuai dengan standar nasional.

Dapat disimpulkan berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran adalah kerangka dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk menentukan aspek yang akan dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran.

2.1.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut (Arsyad, 2020) jenis model pembelajaran dalam kurikulum merdeka Vebagai berikut:

1) Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran yang dianjurkan dan digunakan pada kurikulum 2013 merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model yang menggunakan proyek dan membuat peserta didik untuk mengeksplor pembelajarannya. Selain itu *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memeberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajarnya sendiri, dengan melaksanakan proyek secara kolaboratif dan menghasilkan produk kerja yang adapat dipresentasikan.

Menurut (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memulai atau berangkat dari sebuah proyek untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai langkah awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman kegiatan

kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan dalam masalah kompleks yang perlu diselidiki dan dipahami peserta didik.

Menurut (Fathurrohman, 2013) model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan masalah sebagai awal dalam mengumpulkan pengetahuan baru. Tujuan dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu untuk memfokuskan peserta didik untuk memahami pembelajaran melalui investigasi dengan membuat proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subyek.

2) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang secara aktif membuat peserta didik dapat memecahkan masalah. Model pembelajaran ini menerapkan pengetahuan untuk mengemukakan masalah yang ada. Keterampilan memecahkan masalah juga merupakan bagian penting dari kemampuan ilmiah seseorang. Melalui model ini, peserta didik diharapkan mampu menguhungkan isi pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari dengan keterampilan ilmiah peserta didik yang dilatih secara mandiri dan kreatif.

Menurut (Efendi, 2024) Model adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Perlu diketahui bahwa terdapat perbedaan definisi antara model, metode, dan strategi pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran guna meningkatkan pola pikir peserta didik agar lebih kritis dan mampu memecahkan masalah agar dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sudah ditentukan (Sudarman, 2005).

Model pembelajaran ini dapat terjadi apabila guru menciptakan lingkungan kelas yang terbuka untuk bertukar gagasan. Tujuan dari

pembelajaran ini adalah untuk menciptakan peserta didik yang mampu menghadapi masalah pada dunia nyata. Selain itu juga membantu peserta didik untuk mampu berfikir dalam keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

3) Model *Inquiry Based Learning*

Model pembelajaran berbasis inkuiri adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau penelusuran, mengikuti tes, atau penelitian untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Dalam model ini, peserta didik dibimbing untuk menemukan materi yang disajikan dalam pelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan dan introspeksi diri.

Menurut (Fathurrohman, 2013) inkuiri adalah pembelajaran dimana peserta didik mencari informasi atau pemahaman untuk diselidiki. Dimulai dengan melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penelitian, mengumpulkan data atau informasi penelitian, menganalisis data, merancang kesimpulan, Dan mengkomunikasikan informasi hasil penelitian. Pembelajaran inkuiri memposisikan peserta didik sebagai subjek. Peserta didik memiliki peran dalam menemukan inti dari mata pelajaran.

Model inkuiri merupakan proses pembelajaran yang dibangun atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta didik. Para peserta didik didorong untuk berkolaborasi memecahkan masalah, dan bukannya sekedar menerima instruksi langsung dari gurunya. Tujuan dari pembelajaran ini yaitu membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan disiplin ilmu untuk berfikir intelektual (Gujarati & Porter, 2010).

4) Model *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses memahami secara aktif dan mandiri suatu konsep materi untuk menarik kesimpulan. Dalam model pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana guru berperan sebagai supervisor. Model *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri.

Menurut (Khofshoh, 2023) Model *Discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif mencari dan menemukan pengetahuan baru dengan mengoordinasikan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Melalui kegiatan menemukan inilah, dapat merangsang terjadinya interaksi antar peserta didik dengan peserta didik yang lain selama proses pembelajaran. Pada model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik sehingga dapat mengubah kondisi belajar peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif dan kreatif.

Discovery Learning adalah proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan aktivitas dan pengamatan mereka sendiri. Tujuan pada pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak. Selain itu juga membantu peserta didik untuk membantuk cara bekerja sama yang efektif (Hendrawati, 2017).

5) Model *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan volume tertentu yang tujuannya untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal. Tujuan dari model ini adalah untuk memaksimalkan hasil belajar yang dapat dicapai dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini

didasarkan pada kenyataan bahwa tingkat pengetahuan anggota kelompok ini rendah, sedang, dan tinggi.

Menurut (Fathurrohman, 2013) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok kecil beranggotakan empat sampai lima peserta didik dengan struktur kelompok yang heterogen. Konsep heterogenitas di sini adalah struktur suatu kelompok dengan latar belakang yang berbeda dalam hal kemampuan akademik, perbedaan gender, perbedaan ras, dan bahkan mungkin etnisitas. Digunakan untuk melatih peserta didik menerima perbedaan dan bekerja sama dengan teman dari latar belakang yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif mengelompokkan peserta didik menjadi kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki bersama teman kelompoknya. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan dapat memberikan kesempatan kepada orang lain dalam menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok (Yesti Nurohmah, 2020).

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) ini merupakan model pembelajaran yang secara aktif membuat peserta didik dapat memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan untuk mengemukakan masalah yang ada. Keterampilan memecahkan masalah juga merupakan bagian penting dari kemampuan ilmiah seseorang. Melalui model ini, peserta didik diharapkan mampu menguhungkan isi pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari dengan keterampilan ilmiah peserta didik yang dilatih secara mandiri dan kreatif.

Menurut (Efendi, 2024) Model adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Perlu

diketahui bahwa terdapat perbedaan definisi antara model, metode, dan strategi pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran guna meningkatkan pola pikir peserta didik agar lebih kritis dan mampu memecahkan masalah agar dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sudah ditentukan. (Sudarman, 2005).

Model pembelajaran ini dapat terjadi apabila guru menciptakan lingkungan kelas yang terbuka untuk bertukar gagasan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk menciptakan peserta didik yang mampu menghadapi masalah pada dunia nyata. Selain itu juga membantu peserta didik untuk mampu berfikir dalam keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar. Teori pendukung dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya Teori Perkembangan Piaget, Teori Belajar Sosial-konstruktivisme Vygotsky, dan Teori John Dewey.

Teori Perkembangan Piaget menjelaskan bahwa peserta didik harus aktif saat belajar. Piaget mempunyai konsep peserta didik belajar dengan menemukan pembelajaran berbasis penemuan yang dimana pada model pembelajaran ini yang digunakan adalah pembelajaran berbasis masalah (Adolph, 2016). Selain itu, teori pendukung pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah Teori Belajar Sosial-konstruktivisme Vygotsky, teori ini berpendapat bahwa individu harus aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman melalui pengalaman yang dialami. Penekanan dalam teori ini adalah peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan berfikir kritis yang dapat dikaitkan masalah di kehidupan nyata (Tohari & Rahman, 2024). Selanjutnya ada teori Jhon Dewey yang dikenal dengan teori progresivisme. Teori ini percaya bahwa setiap peserta didik memiliki potensi untuk berprogres dalam menyelesaikan masalah

yang ada. Berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan, teori ini yakin bahwa peserta didik mampu menyelesaikan dan menghadapi masalah yang disajikan pada saat pembelajaran dilakukan (Soedardi, 2019). Menurut (Kosanke, 2019) *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran menuntut peserta didik untuk berfikir kritis
- 2) Kegiatan pembelajaran mengarahkan peserta didik menyelesaikan dan menyimpulkan masalah.
- 3) Kegiatan pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan berpikir ilmiah

Menurut (Kosanke, 2019) ada beberapa manfaat penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

- 1) Peserta didik mudah memahami dan mengingat pemahaman atas materi ajar.
- 2) Meningkatkan focus peserta didik pada pengetahuan yang relevan
- 3) Mendorong peserta didik untuk berfikir kritis
- 4) Membangun keterampilan dan soft skill peserta didik
- 5) Membangun kecakapan belajar peserta didik
- 6) Memotivasi belajar peserta didik

Berikut kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Kemendikbud 2013 yaitu :

- 1) Terjadi pembelajaran bermakna
- 2) Dalam situasi PBL peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dalam konteks yang relevan.
- 3) *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Adapun kelemahan model *Problem Based Learning* Menurut (Sanjaya, 2011) sebagai berikut:

- 1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai 13 kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba,
- 2) Keberhasilan model pembelajaran membutuhkan waktu untuk persiapan,
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Namun kelamahan yang terdapat dapat dalam *Problem Based Learning* dapat diatasi dengan persiapan yang matang oleh guru dan juga motivasi dari guru untuk tidak mudah menyerah. Pembelajaran berbasis masalah pada umumnya memiliki lima (5) sintak atau tahapan utama dalam proses pembelajaran yang berlangsung sebagai berikut tercantum pada Tabel 2.1 dibawah ini:

Tabel 2.1
Sintak Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Sintak <i>Problem Based Learning</i> (PBL)		
1	Memberikan orientasi tentang permasalahan pada peserta didik	Guru membahas tentang tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah
2	Mengorganisir peserta didik untuk mandiri dalam penyelidikan	Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan dan mengorganisasikan tugas yang terkait dengan permasalahan yang ada.
3	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi dan Solusi yang relevan.
4	Mengembangkan dan mempresentasikan hasil	Guru membantu peserta didik untuk merancang dan menyiapkan hasil yang tepat. (yang sudah di sepakati)
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan evaluasi dan refleksi terhadap apa yang sudah dilakukan dengan menggunakan media E-LKPD <i>Wizzer.me</i> .

Sumber: (Rusman, 2018) dalam (Efendi, 2024)

Berdasarkan penjelasan diatas, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang sangat potensial guna meningkatkan kualitas pembelajaran karena penggunaannya yang berbasis masalah dan dapat mengasah pengetahuan peserta didik.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik. Pengertian lain mengungkapkan

media pembelajaran merupakan sarana menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru pada proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. (Diahratri, 2022).

Media pembelajaran juga memiliki tujuan yaitu; meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pembelajaran aktif, menggambarkan konten dengan lebih nyata, meningkatkan kreativitas. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Aghni, 2018) media pembelajaran berdasarkan pembelajaran sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual sangat efektif dalam memperjelas materi pembelajaran melalui gambar, grafik, ilustrasi, dan diagram. Penggunaan media ini tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar tetapi juga mengatasi hambatan komunikasi dalam proses belajar mengajar, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Media visual tidak hanya membantu memperjelas materi pembelajaran melalui gambar, grafik, ilustrasi, dan diagram, tetapi juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, media visual dapat mengatasi hambatan komunikasi selama proses belajar mengajar, terutama jika ada keterbatasan daya tangkap siswa atau ketidaksesuaian antara materi dengan metode pengajaran. Dengan demikian, penggunaan media visual mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan (Ayu et al., 2022).

2) Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif, sebab siswa diajak untuk melibatkan kedua indranya, yaitu pendengaran dan penglihatan. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang kompleks, memperkuat daya ingat, dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif serta menyenangkan. Selain itu, media audio visual dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mempercepat komunikasi bahan ajar secara efektif. Siswa juga didorong untuk lebih aktif melakukan praktik secara langsung melalui demonstrasi dan simulasi yang ditampilkan dalam materi audio visual.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran menggabungkan elemen teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu platform sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan gaya belajar individu. Media ini terbukti meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa, karena menyediakan konteks pembelajaran yang nyata dan mudah dipahami. Pembelajaran dengan media audio-visual merupakan produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa. (Ayu et al., 2022).

3) Multimedia

Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. (Robin, 2021). Multimedia memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu platform pembelajaran. Pemanfaatan multimedia mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran karena dapat diakses secara interaktif serta sesuai dengan gaya belajar individu. Banyak juga aplikasi dan platform yang dapat digunakan. Penerapan multimedia telah terbukti meningkatkan hasil belajar dan memperoleh respon positif dari siswa karena

menyediakan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami.

2.1.6 Media Pembelajaran E-LKPD *Wizzer.me*

Menurut (Trianto, 2013) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. E-LKPD ini juga merupakan lembar kerja peserta didik yang disediakan guru untuk mempermudah kegiatan analisis dan evaluasi setelah pembelajaran. (Firtsanianta & Khofifah, 2022). E-LKPD dibuat untuk dapat menampilkan materi dan kegiatan pembelajaran yang lebih nyata dengan tampilan gambar, audio, gambar bergerak, video sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Sejalan dengan hal tersebut E-LKPD mampu mempersempit ruang dan waktu sehingga pembelajaran lebih efektif (Suryaningsih et al., 2021).

E-LKPD merupakan suatu perangkat pembelajaran yang berisikan materi, rangkuman, petunjuk, dan latihan soal yang dikerjakan peserta didik dalam permasalahan yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya terobosan baru yang tidak hanya membantu melatih kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menarik dan interaktif bagi peserta didik. Menurut (Andriyati Anis, 2024) *Wizzer.me* adalah layanan gratis, mudah digunakan dan produk berbasis internet berkecepatan tinggi untuk membuat lembar kerja multimedia yang interaktif. Pada *platform* ini, guru dapat membuat sendiri E-LKPD yang interaktif sesuai kreativitas guru tersebut. Selain itu *Wizzer.me* mudah diakses oleh guru dan peserta didik baik melalui komputer, *smartphone*, Tablet dan lain lain di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

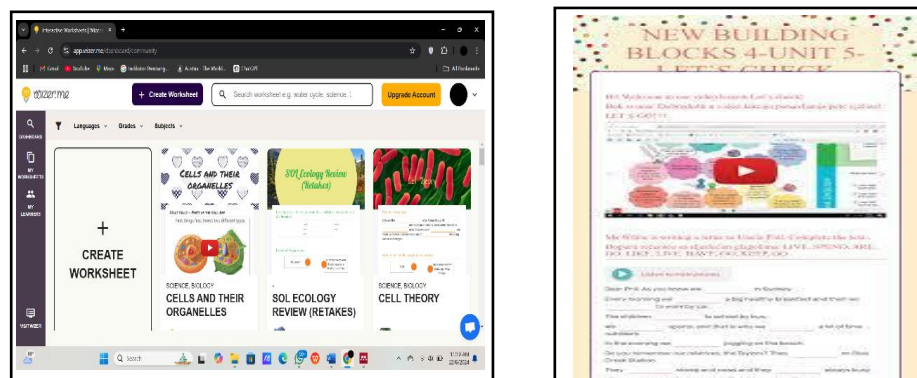
E-LKPD ini termasuk dalam jenis multimedia interaktif, Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol. Dengan demikian, pengguna dapat memilih proses selanjutnya secara aktif. Adapun unsur yang digabungkan dalam multimedia interaktif antara lain, teks, grafik (*image*), audio, dan

interaktivitas (Robin, 2021). Kelebihan dan kekurangan dari E-LKPD *Wizzer.me* menurut (Dewi, 2022) Kelebihannya yaitu :

- 1) Menghemat waktu,
- 2) Menghemat kertas atau ramah lingkungan,
- 3) Tidak mudah rusak,
- 4) Pendidik dapat memberi tugas kepada peserta didik tanpa mengoreksi karena sudah ada fitur *auto correct* untuk memeriksa jawaban peserta didik, dan
- 5) Sangat interaktif dan menarik.

Sedangkan kekurangannya yaitu :

- 1) Keterbatasan versi gratis,
- 2) Keterbatasan template dan fitur , dan
- 3) Batasan pada jumlah pengguna dan kuis.



Gambar 2. 1 Contoh Media Pembelajaran E-LKPD *Wizzer.me*

Sumber : <https://app.wizzer.me/dashboard/community>

2.1.7 Hasil Belajar

Menurut (Suparyanto, 2020) hasil belajar merupakan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Selanjutnya, hasil belajar diartikan sebagai hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku (Ummah, 2019). Menurut (Syaifudin, 2020) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh

setiap anak setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar ketika peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Yesti Nurohmah, 2020).

Pendapat dari (Wulandari, 2021) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga Pendidikan.

2.1.8 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Dalam proses evaluasi kegiatan pembelajaran, proses penilaian yang terdapat beberapa jenis, artinya hasil belajar memiliki jenis masing-masing yang berbeda, Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga jenis diantaranya (Ummah, 2019)

1) Hasil Belajar Kognitif

Hasil Belajar Kognitif meliputi penguasaan terhadap pengetahuan dan perkembangan keterampilan/ kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan berbagai faktor eksternal dan internal (Suparyanti, 2019). Taksonomi Bloom membagi ranah kognitif kedalam enam tingkatan secara hirarkhis. Ranah kognitif ini meliputi: pengetahuan atau ingatan, pemahaaman atau penerapan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Hasil Belajar Afektif

Hasil Belajar Afektif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan sikap peserta didik yang dihasilkan setelah melalui aktivitas pembelajaran. Ranah afektif ini memiliki lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menanggapi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai (Jasmine, 2014).

3) Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Tipe hasil belajar ranah

psikomotorik berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu (Jasmine, 2014).

2.1.9 Hasil Belajar Kognitif

Hasil kognitif meliputi penguasaan terhadap pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dengan berbagai faktor eksternal dan internal (Suparyanti, 2019). Teori pendukung hasil belajar kognitif adalah Piaget menjelaskan bahwa peserta didik harus aktif saat belajar. Piaget mempunyai konsep peserta didik belajar dengan menemukan pembelajaran berbasis penemuan yang dimana pada model pembelajaran ini yang digunakan adalah pembelajaran berbasis masalah (Adolph, 2016).

Teori perkembangan Piaget menjelaskan bahwa peserta didik harus aktif saat belajar. Piaget mempunyai konsep peserta didik belajar dengan menemukan pembelajaran berbasis penemuan yang dimana pada model pembelajaran ini yang digunakan adalah pembelajaran berbasis masalah (Adolph, 2016). Taksonomi Bloom membagi ranah kognitif kedalam enam tingkatan secara hirarkhis. Ranah kognitif ini meliputi: pengetahuan atau ingatan, pemahaaman atau penerapan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Taksonomi Bloom mendapatkan revisi dari Lorin W Anderson di tahun 2001 pada aspek ke-5 dan ke-6. Aspek 5 Taksonomi Bloom sebelum direvisi membahas tentang sintesis untuk menciptakan produk baru berdasarkan informasi yang ada. Namun, setelah direvisi oleh Lorin W Anderson, aspek 5 ini sekarang membahas mengenai evaluasi untuk memberikan pertimbangan yang mengacu pada standar atau kriteria yang ditentukan. Sedangkan untuk aspek 6 sebelum direvisi membahas tentang evaluasi untuk memberikan kritik terhadap suatu argumen, dan setelah revisi aspek 6 membahas tentang kemampuan untuk menciptakan sesuatu menjadi hal baru (R.Septiani, 2018).

Menurut (Suparyanti, 2019) hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor internalnya adalah kurangnya motivasi belajar di era perkembangan zaman seperti saat ini, sementara untuk faktor eksternalnya yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang belum maksimal. 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 berfikir atau intelektual.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

Judul	Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Literasi Sains (Kuasi Eksperimen Di Sma Negeri 5 Depok)	Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Wizzer.me Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa	Pengaruh E-LKPD Berbasis <i>Live Worksheet</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Hidrologi Kelas X Sman 1 Tasikmalaya	Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Wizer,me Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa
Peneliti	Firdha Aulia	Dea Kusuma Dewi	Bilqis Bajilah Asya	Syifa Nurfajri, Sumiyati Sa'adah, Astri Yuliawati
Jenis	Skripsi	Skripsi	Skripsi	Jurnal
Tahun	2021	2022	2023	2023
Rumusan	Apakah terdapat pengaruh lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis <i>problem based learning</i> (PBL) terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada konsep Virus?	1. Bagaimana tahapan pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Interaktif berbantuan Wizer.me untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa? 2. Bagaimana kemampuan spasial matematis siswa sebelum dan	1. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan E-LKPD berbasis <i>live worksheet</i> Pada Materi Hidrologi Kelas X SMAN 1 Tasikmalaya? 2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis <i>live worksheet</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi hidrologi kelas	1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model <i>problem based learning</i> berbantu wizer.me pada materi ekosistem? 2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis siswa dengan dan tanpa model <i>problem based learning</i> berbantu wizer.me pada

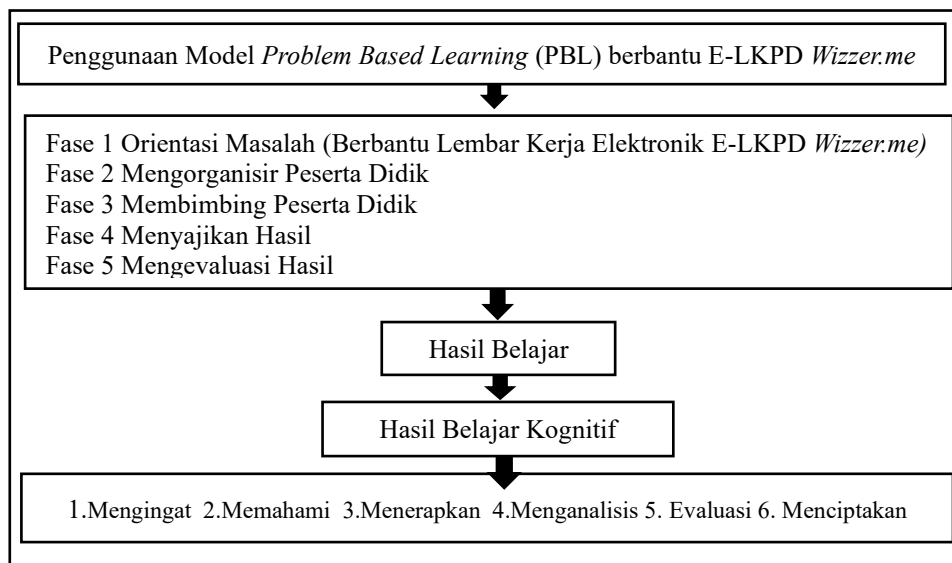
		<p>setelah menggunakan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Interaktif berbantuan Wizer.me?</p> <p>3. Bagaimana validitas, efektivitas dan kepraktisan dari E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Interaktif berbantuan Wizzer.me?</p>	X SMAN 1 Tasikmalaya?	<p>materi ekosistem?</p> <p>3. Bagaimana pengaruh model <i>problem based learning</i> berbantu wizer.me terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi ekosistem?</p> <p>4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model <i>problem based learning</i> berbantu wizzer.me pada materi ekosistem?</p>
Metode	Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen (quasi experimental).	Metode yang digunakan adalah Research and Development dengan model 4-D (Define, Design, Development, dan Disseminate).	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan non-equivalent Control Group Design.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen.
Hasil Penelitian/ Hipotesis	LKPD berbasis <i>problem based learning</i> (PBL) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi sains peserta didik pada konsep Virus.	Hasil dari penelitian ini dengan melalui empat tahapan 4-D, yaitu menghasilkan produk yang valid, efektif dan praktis. Dengan demikian, E-LKPD yang dikembangkan dapat digunakan pada pembelajaran matematika khususnya untuk materi	Hasil penelitian menunjukan pada kelas eksperimen yang menggunakan media E-LKPD berbasis Live Worksheet terjadi kenaikan nilai kognitif dengan persentase 52%. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan LKPD konvensional	Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yang diberikan perlakuan menggunakan model <i>problem based learning</i> dengan siswa yang tidak menggunakan model <i>problem based learning</i>

		kubus dan balok untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.	terjadi kenaikan nilai kognitif dengan persentasi 45%	
--	--	---	---	--

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Kerangka Konseptual 1

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama “Bagaimanakah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* Pada Materi Keberagaman Budaya XI IPS SMAN 1 Manonjaya?” kerangka berpikir pada penelitian ini diilustrasikan pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 1

Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2025

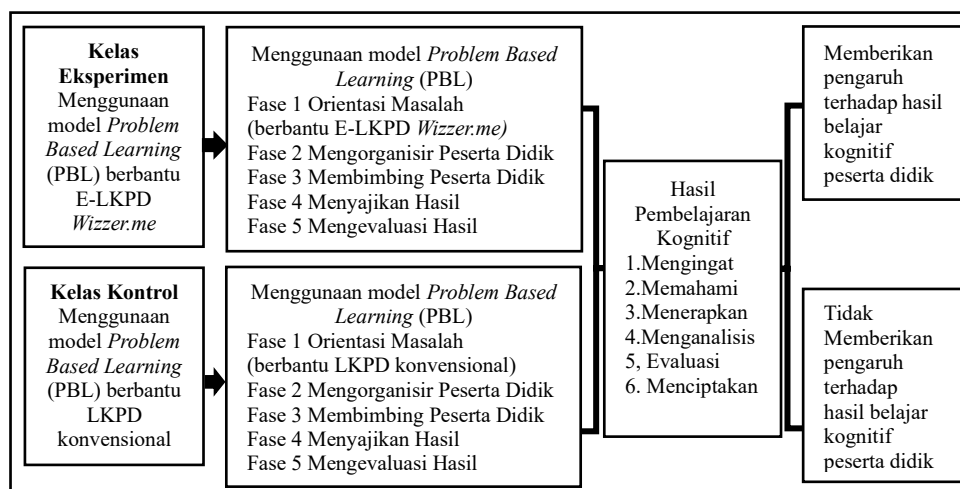
Berdasarkan gambar 2.2, penelitian dilatar belakangi permasalahan yang ada yaitu mengenai hasil belajar kognitif yang rendah akibat kurangnya minat dan motivasi belajar peserta serta ketertinggalan pembelajaran dan proses adaptasi dengan kurikulum merdeka. Hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan teknologi yang mumpuni di era digital saat ini. Salah satu solusi

yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me*.

Solusi pembelajaran tersebut dapat diberikan kepada peserta didik melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: fase 1 orientasi masalah dimana pada fase ini guru merangsang para peserta didik untuk mencari dan berkontribusi dari masalah yang sudah ditampilkan pada lembar kerja elektronik (E-LKPD) *Wizzer.me*, fase 2 mengorganisasi peserta didik, pada fase ini guru menjelaskan dan membantu peserta didik untuk mengorganisasikan terkait masalah yang ada, fase 3 membimbing peserta didik, disini guru membantu dan memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan dan mencari Solusi dari masalah yang ada, fase 4 mengembangkan dan mempresentasikan hasil, pada fase ini guru membantu peserta didik untuk memamparkan hasil yang sudah di dapat. Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi, ini merupakan fase terakhir dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL

2.3.2 Kerangka Konseptual 2

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua ”Bagaimanakah pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* Pada Materi Keberagaman Budaya Kelas XIIPS SMAN 1 Manonjaya?” kerangka berpikir pada penelitian ini diilustrasikan pada Gambar 2.3 berikut :



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual 2
 Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2025

Berdasarkan gambar 2.3, kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu LKPD konvensional. Maka setelah pembelajaran selesai dapat diketahui apakah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* berpengaruh ataupun tidak terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Dimensi proses kognitif mencakup mengidentifikasi, memahami, mendeskripsikan, memanfaatkan dan memaparkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang diatur oleh pemerintah pusat.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* pada materi keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya yakni: Fase 1 orientasi masalah, fase 2 mengorganisir peserta didik, fase 3 membimbing peserta didik, fase 4 menyajikan hasil, dan fase 5 mengevaluasi hasil.
- b. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.

Ha : Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.

Ho : Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *Wizzer.me* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya