

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model *Problem Based Learning*

2.1.1 Definisi Model *Problem Based Learning*

Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumberdaya pembelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020, hlm. 7). Sejalan dengan itu, menurut Cahyani, et. al. (2021, hlm. 922) PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan anak untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah yang berhubungan dengan masalah sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu instrumen yang didesain oleh guru yang bernuansa masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama masalah yang dekat dengan kehidupan siswa itu sendiri. Karena dengan demikian bisa menumbuhkan minat peserta didik dan kebiasaan siswa dalam memaknai masalah yang diaktualisasi dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) dan soal evaluasi (Gulo, 2022, hlm. 336; Meilasari, et. al., 2020, hlm. 196).

Sedangkan, menurut Musyadad, et. al. (2019, hlm. 5) PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah didunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. Seperti yang dikemukakan oleh Mayasari, et. al. (2022, hlm. 169) *Problem Based Learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme yang berorientasi pada proses belajar siswa (*student-centered learning*).

Maka dapat disimpulkan bahwa PBL yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menumbuhkan minat belajar, berpikir kritis dan mampu menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai.

2.1.2 Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Masalah yang diberikan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah yang sesuai dengan karakteristik serta perkembangan siswa, yaitu masalah yang sederhana dan tidak membutuhkan pemikiran yang rumit, tetapi tetap mengaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami. Karakteristik dari pembelajaran dengan model *problem based learning* dimana proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan suatu masalah yang berkaitan dengan masalah kontekstual yang menuntut siswa untuk berlatih memecahkan masalahnya (Angkotasari, 2016, hlm. 18). Adapun Amir (2016, hlm. 22) menyebutkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi awal pembicaraan dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diambil adalah permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari secara nyata dan tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi yang dimiliki siswa, kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar adalah proses secara kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 6) Belajar pengarahan diri menjadi aspek yang utama.
- 7) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, merupakan proses yang esensial dalam model *Problem Based Learning*.
- 8) Pengembangan keterampilan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam model PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) Model PBL melibatkan evaluasi dan refleksi dari pengalaman siswa.

Sedangkan menurut Yulianti & Gunawan (2019, hlm. 401) karakteristik model *problem based learning* ialah masalah yang digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis siswa dan kemampuan inisiatifnya mengenai materi pelajaran. Maka dari itu, model PBL mempersiapkan siswa untuk

berpikir kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber-sumber pelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan.

Dalam penelitiannya Ibrahim & Nur (2005, hlm. 59) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik, sebagai berikut: (1) pengajuan masalah atau pertanyaan secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa karena sesuai dengan kehidupan nyata atau autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi tersebut; (2) berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu; (3) menyelidiki autentik dimana siswa menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan simpulan; dan (4) menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya. Sejalan dengan itu, Ardianti, et. al. (2021, hlm. 31) menjelaskan bahwa karakteristik model *problem based learning* yaitu proses pembelajarannya dihadapkan pada suatu permasalahan dunia nyata dan dilakukan saat pembelajaran dimulai sebagai stimulus sehingga dapat memicu siswa untuk belajar dan bekerja keras dalam memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan karakteristik model *problem based learning* yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik utama dari model PBL ialah bagaimana siswa dituntut untuk mandiri dalam memecahkan masalah sehari-hari yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa untuk nantinya dilakukan evaluasi dan refleksi dari pengalaman peserta didik itu sendiri.

2.1.3 Tujuan Model *Problem Based Learning*

PBL bertujuan agar siswa mendapatkan hak otonom dalam belajar sendiri, inkuisi dan keterampilan pemecahan masalah. Model *problem based learning* adalah salah satu model dimana individu dihadapkan dengan simulasi situasi seperti yang mungkin akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan didorong untuk belajar secara individual melalui belajar sendiri dan penelitian (Indah, et. al., 2016, hlm. 200). Tujuan utama model PBL ialah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri (Rosidah, 2018, hlm. 64). Seperti yang dikemukakan oleh Lesmana et. al. (2023, hlm. 2267) menjelaskan bahwa tujuan model *Problem Based*

Learning (PBL) adalah untuk membantu siswa menjadi siswa yang lebih aktif dan selalu berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran.

Kemudian menurut Putra (2013, hlm. 75) (dalam Zuriati & Astimar, 2020, hlm. 2070) tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* yaitu “(1) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual; (2) belajar berbagai peran orang dewasa melalui keikutsertaan siswa dalam peranan langsung atau simulasi”. Selain itu Faturrahman (2016, hlm. 113) (dalam Zuriati & Astimar, 2020, hlm. 2073) menyatakan “Tujuan model *problem based learning* adalah bukan penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada siswa, melainkan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri”.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa PBL memiliki tujuan yaitu agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4 Langkah – langkah Model *Problem Based Learning*

Adapun menurut Arends (2011, hlm. 411) fase atau langkah-langkah dalam model *problem based learning*, sebagai berikut:

1. Memberikan orientasi mengenai masalah pada peserta didik
2. Mengorganisasikan siswa untuk meneliti
3. Membantu investigasi mandiri dan kelompok
4. Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit
5. Analisis dan evaluasi proses mengatasi masalah

Kemudian dalam penelitiannya, Sugiyanto (2008, hlm. 141) mengemukakan ada 5 tahapan yang harus dilaksanakan dalam model PBL, yaitu: 1) Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa, 2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti, 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok, 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Seperti yang dikemukakan oleh Meilasari, et. al. (2020, hlm. 197) Model PBL terdiri atas lima langkah ialah orientasi siswa pada

permasalahan, mengorganisasikan siswa dalam belajar, tutorial penyelidikan perorangan ataupun kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, serta analisis dan penilaian hasil karya. Sejalan dengan itu, Nasir (2016, hlm. 7) dalam penelitiannya menyebutkan model PBL mempunyai 4 tahapan yang meliputi 1) memahami masalah, 2) membuat rencana penyelesaian, 3) melaksanakan rencana penyelesaian, 4) memeriksa kembali atau mengecek hasil. Dalam model *problem based learning* siswa menunjukkan kemampuannya dalam 1) memahami masalah yaitu dengan menyebutkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dari masalah yang diberikan; 2) merencanakan penyelesaian masalah, yaitu dengan menuliskan tahapan/langkah rencana penyelesaian masalah; 3) menyelesaikan masalah sesuai rencana, yaitu dengan menuliskan penyelesaian masalah dan jawaban sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan; dan 4) memberikan kesimpulan terhadap solusi yang diperoleh (Kodariyati & Astuti, 2016, hlm. 95).

Maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *problem based learning* yaitu; orientasi siswa dalam masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.1.5 Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Kelebihan dari model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2009, hlm. 220) yaitu menantang kemampuan peserta didik dalam menemukan pengetahuan yang baru serta menjadi ajang keleluasaan peserta didik untuk aktif dan mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta membantu peserta didik bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Adapun beberapa kelebihan *Problem Based Learning* menurut Hamruni (2011, hlm. 79) (dalam Caesariani, 2018, hlm. 837) sebagai berikut:

- 1) Merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri, baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

- 5) Memberikan pemahaman pada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dipahami oleh siswa.
- 6) Pembelajaran lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa.
- 7) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan untuk menemukan serta menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
- 8) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
- 9) Mengembangkan minat siswa untuk terus belajar meskipun bukan dalam pendidikan formal.

Model PBL dipilih karena mempunyai beberapa kelebihan, antara lain adalah: 1) Pemecahan masalah yang diberikan dapat menantang dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan suatu pengetahuan baru, 2) Pembelajaran dengan model PBL dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai siswa, 3) Model PBL dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan 4) Model PBL dapat memberikan kesempatan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam dunia nyata (Wasonowati, et. al., 2014, hlm. 68). Kemudian menurut Khasanah, et. al. (2021, hlm. 26) kelebihan dari *Problem Based Learning* yaitu proses pembelajaran bermakna bagi siswa, belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan yang dimilikinya, siswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dapat menumbuhkan interpersonal dalam bekerja kelompok. PBL merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran. Model *problem based learning* dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, model PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran sehingga melalui model PBL siswa dapat menganalisis masalah pada suatu mata pelajaran (Rambe, et. al., 2022, hlm. 427).

Berdasarkan pemaparan terkait kelebihan model *problem based learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL memiliki keunggulan utama dalam meningkatkan daya pikir siswa, karena dalam PBL siswa mampu mencari

pengetahuannya sendiri, serta adanya proses komunikasi dengan kelompok dan adanya model secara ilmiah yang diterapkan. Sehingga model PBL dapat lebih baik diterapkan jika dibandingkan dengan model *direct instructional* yang hanya berpaku pada materi, suasana pembelajaran yang biasa saja dan suasana belajar yang tidak melibatkan siswa terhadap masalah nyata.

2.1.6 Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kelemahan model *Problem Based Learning* menurut Putra & Desyandri (2020, hlm. 14) (dalam Caesariani, 2018, hlm. 837) sebagai berikut:

- 1) Tidak terlalu cocok bagi siswa yang malas, karena tujuan dari model PBL tidak akan tercapai.
- 2) Dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model PBL.

Sedangkan Yulianti & Gunawan (2019, hlm. 402), mengemukakan pendapat terkait kelemahan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Jika siswa mengalami kegagalan, percaya diri yang kurang ataupun mempunyai minat yang rendah terhadap model PBL, maka siswa tersebut akan enggan untuk mencoba lagi.
- 2) Model PBL membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan.
- 3) Pemahaman yang kurang mengenai permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa, maka akan kurang termotivasi untuk belajar.

Menurut Rachmawati & Rosy (2020, hlm. 251) selain memiliki kelebihan model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan yakni (1) Dalam menerapkan model *Problem Based Learning* tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena model *Problem Based Learning* lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah, (2) Sulitnya dalam membagi tugas antar siswa karena siswa yang heterogen. Kemudian dalam penelitiannya, Masrinah, et. al. (2019, hlm. 928) kekurangan dari model PBL adalah seringnya siswa menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Trianto (2011) (dalam Agustin, 2021, hlm. 43)

salah satu kekurangan model PBL yaitu persiapan pembelajaran (alat, *problem*, dan konsep) yang kompleks.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli tentang kekurangan pada model *problem based learning*, dapat disimpulkan bahwa model ini membutuhkan rancangan yang matang serta permasalahan yang jelas agar pembelajaran lebih bermakna dan siswa akan mudah mendapatkan pengetahuannya. Dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memakai model, atau bisa dikatakan pembelajaran yang sangat sederhana, memang model PBL ini membutuhkan waktu yang lumayan lama dan kesulitan dalam menerapkan ke siswa yang berbeda karakter.

2.2 Media Video

2.2.1 Hakikat Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran menurut Simbolon et al. (2021, hlm. 118) yaitu media video pembelajaran diartikan sebagai segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi gambar bergerak. Maksud dari merangsang pikiran yaitu setelah melihat video pembelajaran tersebut siswa diharapkan dapat menemukan letak kesalahan gerak atau teknik yang telah dilakukan. Seperti yang dijelaskan oleh Andi (2015, hlm. 88) bahwa melalui video pembelajaran, kita dapat melakukan observasi segala perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran yang kemudian dianalisis letak kesalahannya. Media video pembelajaran suatu media pembelajaran yang penyampaian pengetahuan ataupun keterampilannya dengan menggunakan video yang setidaknya memiliki dua elemen yaitu visual dan audio.

Menurut Wardani & Syofyan (2018, hlm. 373) video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Sejalan dengan itu, Ljubojevic, et. al. (2014, hlm. 277) menyatakan bahwa media video telah menjadi bagian integral dari perangkat komputer baik *desktop* maupun laptop, perkembangan mutakhir dari media video sebagai perangkat digital adalah

kemampuannya dalam menayangkan gambar dan suara secara simultan dengan tingkat kejelasan yang tinggi, hal ini dikenal dengan istilah gambar dan suara dalam format *high definition*. Seperti yang dikemukakan oleh Nurhikmah & Haling (2020, hlm. 715) video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyajikan suatu materi dengan cara menyampaikan atau menayangkan pembelajaran menggunakan video untuk merangsang pikiran siswa agar memudahkan siswa dalam memahami dan menganalisis materi pembelajaran.

2.2.2 Tujuan Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran dapat meningkatkan rasa keterlibatan siswa, hal ini dapat mengimbangi peningkatan kognitif yang disebabkan oleh video tersebut (Homer, et. al., 2008, hlm. 787). Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu murid–murid (Qurrotaini, et. al., 2020, hlm. 2). Seperti yang dikemukakan oleh Yudianto (2017, hlm. 35) video selain memberikan informasi dan hiburan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh siswa. Selain itu juga para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan.

Dengan penampilan video pembelajaran yang menarik mulai dari penyajian isi menggunakan audio dan visual yang berisi pesan-pesan materi, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Khairani, et. al., 2019, hlm. 159). Selain itu, media video juga dapat membantu audien yaitu siswa yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara) (Yudianto, 2017, hlm. 233).

Oleh karena itu, video dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun menambah beban kognitif, sehingga penggunaan media video pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang rumit sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.3 Manfaat Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaat diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun saat pembelajaran jarak jauh (Yuanta, 2020, hlm. 94). Sejalan dengan itu, dalam penelitiannya Trisanti, et. al. (2021, hlm. 414) menjelaskan bahwa manfaat media video yaitu dapat menumbuhkan motivasi, dan makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian.

Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif juga dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Firmansah & Firdaus, 2021, hlm. 147). Video pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, karena siswa dengan melihat gambar dan mendengar suara tentang penjelasan dari peristiwa yang tidak dapat dilihat, mungkin peristiwa masa lalu, mungkin juga materi yang sedang dipelajari berukuran sangat kecil atau sangat besar, suatu peristiwa yang lama, yang tidak mungkin diamati di waktu jam pelajaran, tetapi dengan video semua hal ini akan teratasi tambahan lagi bisa ditayangkan berulang-ulang (Yendrita & Syafitri, 2019, hlm. 28).

Media video pembelajaran sendiri digunakan untuk membantu guru pada pembelajaran IPAS yang sulit dipahami siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dan memahami materi pembelajaran tersebut dan kemudian siswa dapat menganalisis permasalahan yang terdapat dalam materi pembelajaran tersebut, seperti yang dikemukakan Hardianti & Asri (2017, hlm. 126) bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pengetahuan siswa, melatih siswa untuk berpikir logis dan analitis, kemudian memancing siswa agar lebih kreatif, mengarahkan siswa agar lebih efektif, mempertajam daya imajinasi siswa, serta bersifat menyenangkan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi atau penjelasan yang guru berikan. Selain itu, media video juga dapat melatih siswa untuk berpikir logis dan analitis yang berguna menumbuhkan semangat siswa dalam belajar agar hasil belajarnya meningkat.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

2.2.4.1 Kelebihan Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran memiliki kelebihan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengetahui permasalahan yang ada sehingga dapat dijadikan sebagai penunjang siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Mhamdi (2017, hlm. 18) bahwa media pembelajaran berbasis video ini juga dapat digunakan untuk siaran langsung atau rekaman kegiatan pembelajaran yang secara efektif dapat menarik perhatian siswa dan memperkenalkan konten yang mudah untuk diserap dan juga dipahami oleh siswa. Sejalan dengan itu, Hadi (2017, hlm. 100) menjelaskan Kelebihan lainnya yang dimiliki media video yaitu dapat memenuhi kebutuhan semua siswa yang memiliki karakter belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau audio-visual), dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin dialami siswa diluar sekolah seperti melihat terjadinya bencana banjir, gempa bumi, tsunami, dll. Kelebihan tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun keunggulan menggunakan video pembelajaran interaktif adalah dapat mengefektifitaskan waktu, ruang, dan pesan yang disampaikan sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat (Khairani, et. al., 2019, hlm. 160). Seperti yang dikemukakan oleh Sanaky (2011, hlm. 5) salah satu kelebihan media video yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan siswa secara langsung. Sehingga dengan adanya video pembelajaran dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak dan sangat baik untuk menjelaskan suatu proses (Yuanta, 2017, hlm. 62).

2.2.4.2 Kekurangan Media Video Pembelajaran

Kekurangan dari pembelajaran berbasis video menurut Sadiman, et. al. (2007, hlm. 212) yaitu pembelajaran berbasis video tidak bisa menampilkan suatu objek dengan ukuran yang sebenarnya serta tidak detail, pembelajaran berbasis video membutuhkan perangkat pendukung lain untuk menampilkan video yang akan diputar, sehingga dalam proses pembuatan video, dibutuhkan kemampuan dan waktu yang tidak sedikit. Selain itu, kelemahan media video yaitu pengadaannya memerlukan biaya mahal, tergantung pada energi dihidupkan di segala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu (Purwanti, 2015, hlm. 45).

Adapun kekurangan media video pembelajaran menurut Hasiru, et. al. (2021, hlm. 66) yaitu memerlukan banyak kuota internet untuk *mendownload* video terutama yang berukuran besar dan video pembelajaran tidak interaktif karena guru tidak dapat secara langsung menanyakan jika ada materi yang kurang dipahami dalam video tersebut. Sejalan dengan itu, menurut Busyaeri, et. al. (2016, hlm. 128) kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran, antara lain: 1) video lebih menekankan pentingnya pemberian materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut, 2) pemanfaatan media ini juga terkesan memakan banyak biaya tidak murah terutama bagi guru, 3) penayangannya juga terkat peralatan seperti video player, layar bagi kelas besar seperti LCD nya, dan lain-lain. Sedangkan Hafizah (2020, hlm. 232) menyatakan bahwa pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan, atau video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video yaitu untuk meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa agar materi yang disampaikan dapat dipahami. Disisi kelebihan, media video pembelajaran juga memiliki kelemahan seperti biaya mahal, membutuhkan listrik dan bersifat hiburan.

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Hakikat Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan (Trinova, 2012, hlm. 209). Setiap manusia mengalami proses belajar dalam hidupnya, di dalam belajar manusia kerap mengalami perubahan dan mendapatkan ilmu atau pengetahuan baru. Sebelumnya yang tidak mengetahui suatu hal menjadi tau, tidak paham menjadi paham. Dengan belajar manusia memperoleh suatu hal atau pengetahuan yang baru dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki, dengan begitu terdapat suatu hasil dari belajar.

Setelah memahami konsep dari belajar, maka hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tujuan utama dilaksanakannya belajar atau pembelajaran. Menurut Yuli (2017, hlm. 14) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dengan begitu pengalaman baru yang didapatkan oleh siswa maka akan terciptanya suatu hasil belajar. Kemudian hasil belajar menurut Harisandy (2015, hlm. 12) adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Guru dapat memperoleh hasil belajar siswa dengan melalui suatu perangkat tes, dengan begitu guru dapat mengetahui kemampuan siswa berdasarkan jawaban tes yang diberikan serta guru dapat mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Dengan demikian, hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Kemudian menurut Nurhayati, et. al. (2022, hlm. 9120) hasil belajar merupakan akumulasi dari berbagai faktor yang mempengaruhi siswa seperti faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, kesehatan, dan cara belajar, serta kemandirian belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Kemandirian belajar merupakan salah satu faktor internal yang

memengaruhi hasil belajar. Sejalan dengan itu, menurut Gagne (1992, hlm 43) (dalam Sudjana, 2009, hlm. 35) mengemukakan bahwa kemampuan hasil belajar dikategorikan menjadi 5 macam yaitu: (1) kemampuan intelektual, (2) Strategi kognitif, (3) Informasi verbal, (4) Keterampilan motorik, dan (5) Sikap.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk penilaian proses belajar mengajar yang dicapai dalam keberhasilan pendidikan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, maka semakin tinggi hasil belajar maka akan semakin bagus kualitas pendidikannya dengan begitupun sebaliknya.

2.3.2 Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal ini juga disebutkan oleh Novita & Novianty (2019, hlm. 47) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, perilaku, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat.

Lebih lanjut Friskilia & Winata (2018, hlm. 37) menyatakan juga bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa faktor fisiologis yaitu mengenai fisik dan faktor psikologis tentang kecerdasan seseorang. Adapun faktor eksternal ialah berupa faktor sosial seperti keluarga, lingkungan, masyarakat, dan sekolah. Sejalan dengan itu, menurut Riyani (2012, hlm. 20) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal yang peneliti bahas yaitu mengenai faktor non intelektual siswa. Faktor non intelektual merupakan unsur kepribadian tertentu berupa minat, motivasi, perhatian, sikap, kebiasaan.

Hal ini juga ikut dikemukakan dan didukung oleh pernyataan Sudjana (2009, hlm. 39), bahwa hasil belajar memiliki faktor-faktor sebagai berikut:

1) Faktor internal (dari dalam diri siswa)

Faktor dari diri siswa yaitu kemampuan yang dimilikinya dan yang ada dalam tubuh mereka sendiri. Faktor lain yang sangat berpengaruh dalam internal, seperti motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik maupun psikis.

2) Faktor eksternal (lingkungan)

Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa ialah di sekolah, karena tinggi rendahnya proses hasil belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran berada di sekolah.

Sama halnya menurut Slameto (2013, hlm. 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

- a. Faktor kesehatan adalah ketika dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.
- b. Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- c. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

- d. Motivasi adalah erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:
 - a. Faktor keluarga dan siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, melalui guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa fisik dan psikis, serta faktor eksternal berupa lingkungan yang berada pada peserta didik.

2.3.3 Kategori Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol serta angka. Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai bukanlah satu-satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok juga merupakan hasil dari belajar siswa (Syachtayani & Trisnawati, 2021, hlm. 94). Sejalan dengan itu, menurut Gagne, et. al. (1992, hlm. 43) menetapkan ketegori hasil belajar kedalam lima macam, yakni:

- 1) Informasi verbal, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyampaikan fakta-fakta atau peristiwa dengan cara lisan atau tulisan.
- 2) Keterampilan intelektual, keterampilan ini adalah suatu kemampuan seseorang dalam membedakan, menggabungkan, mentabulasi, menganalisis, menggolong-golongkan dan mengkuantifikasikan benda, kejadian ataupun lambang,
- 3) Keterampilan motorik, adalah keterampilan seseorang untuk dapat melakukan sesuatu gerakan dalam banyak gerakan yang terorganisasi oleh syaraf.
- 4) Strategi kognitif, adalah kemampuan seseorang dalam teknik berpikir, mengolah pengetahuan, pendekatan-pendekatan dalam menganalisis dan memecahkan berbagai permasalahan.
- 5) Sikap, adalah kemampuan bagi seseorang untuk menerima atau menolak terhadap sesuatu objek tertentu berdasarkan penilaian tentang objek tersebut.

Menurut Yusuf (2010, hlm. 3), hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Pendapat Gagne tersebut juga dipaparkan kembali oleh Dimiyati dan Mudjiono (2013) (dalam Sulastri, et. al., 2016, hlm. 4) bahwa kategori hasil belajar mencakup beberapa hal diantaranya:

- 1) Keterampilan intelektual, mencakup sejumlah pengetahuan mulai dari baca, tulis, hitung sampai ke pemikiran yang rumit. Kemampuan intelektual tergantung kepada kapasitas intelektual kecerdasan seseorang dan pada kesempatan belajar yang tersedia.
- 2) Strategi kognitif strategi ini berkaitan dengan aturan dalam cara belajar untuk memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, hal ini berkaitan dengan pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.

- 5) Sikap dan nilai, hal ini berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan tingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

Dalam buku yang ditulis oleh Arikunto (2012, hlm. 245) memaparkan kategori hasil belajar ke dalam bentuk penskoran nilai dengan kriterianya masing-masing, yang dijelaskan dengan tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1 Kategori Hasil Belajar

No	Skor	Kategori Hasil Belajar
1.	80 - 100	Baik Sekali
2.	66 - 79	Baik
3.	56 - 65	Cukup
4.	40 - 55	Kurang
5.	30 - 39	Gagal

(Arikunto, 2012, hlm 245)

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup pengetahuan dan keterampilan intelektual seperti pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara itu, domain afektif mencakup sikap, minat, nilai, dan apresiasi, yang mempengaruhi cara siswa melihat dan menilai informasi dan situasi. Klasifikasi ini membantu guru merancang dan mengevaluasi kurikulum dan model pengajaran yang lebih baik untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

2.3.4 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom (dalam Sari, 2021, hlm. 20) dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, lalu afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Ketiga ranah tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Dalam ranah ini proses pengetahuan lebih banyak didasarkan pada perkembangannya daripada persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: a) *knowledge*, b) *comprehension*, c) *application*, d) *analysis*, e) *synthesis*, f)

evaluation. Dalam pembelajaran guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan instruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi. Sejalan dengan itu, menurut Nurbudiyani (2013, hlm. 89) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) seperti kemampuan berpikir, memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisa, mensintesa, dan kemampuan mengevaluasi.

2) Ranah Afektif

Pada ranah ini proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan, nilai afektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi yang berkembang dengan menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran afektif dibedakan menjadi lima yaitu: *a) receiving, b) responding, c) valuing, d) organization, e) characterization by value or value complex*. Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru, dan sebagainya (Sujono, 2006, hlm. 54).

3) Ranah Psikomotorik

Pada ranah ini proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Pengembangan psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan dengan keterampilan hidup. Ranah ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktikum. Penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan Magdalena, et. al. (2021, hlm. 51).

Menurut Ricardo & Meilani (2017, hlm. 190) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo & Meilani (2017, hlm. 191) adalah:

- 1) Ranah kognitif. Ranah ini memfokuskan terhadap kemampuan siswa dalam mendapatkan pengetahuannya melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif. Pada ranah ini kemampuan siswa berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang perannya penting dalam perubahan tingkah laku siswa.
- 3) Ranah psikomotorik. Ranah ini mencakup tentang keterampilan dan pengembangan diri yang diimplementasikan dalam sebuah kinerja praktek atau pengembangan keterampilan lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif tentang pengetahuan siswa, lalu ranah afektif tentang moral, dan ranah psikomotorik tentang keterampilan siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan utama dalam pembahasan yaitu mengenai ranah kognitif.

2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, et. al., 2023, hlm. 6231). Seperti yang dikemukakan oleh Wijayanti & Ekantini, (2023, hlm. 2106) IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Mata pelajaran IPA dan IPS dijadikan satu menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena dasar dari kedua mata pelajaran ini adalah pengembangan keterampilan inkuiri atau dikenal juga sebagai kemampuan berpikir ilmiah. Sejalan

dengan itu, dalam penelitiannya Allutfia & Setyaningsih (2023, hlm. 334) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup juga benda mati serta mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial.

IPAS adalah satu kesatuan seperti tematik, tetapi ternyata dipelajari secara terpisah atau parsial. Mata Pelajaran IPAS dibelajarkan kepada peserta didik dengan fungsi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. IPAS berdasarkan konsepnya berusaha untuk membantu siswa dalam mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena yang ada di sekelilingnya (Rahmawati, et. al., 2023, hlm. 2874). Sejalan dengan itu, Septiana (2023, hlm. 61) menjelaskan bahwa IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia dimuka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Secara spesifik berikut diuraikan enam tujuan IPAS tersebut. Pertama, mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia. Kedua, berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak. Ketiga, mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata. Keempat, mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. Kelima, memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan disekitarnya. Keenam, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Septiana, 2023, hlm. 60).

2.5 Kerangka Berpikir

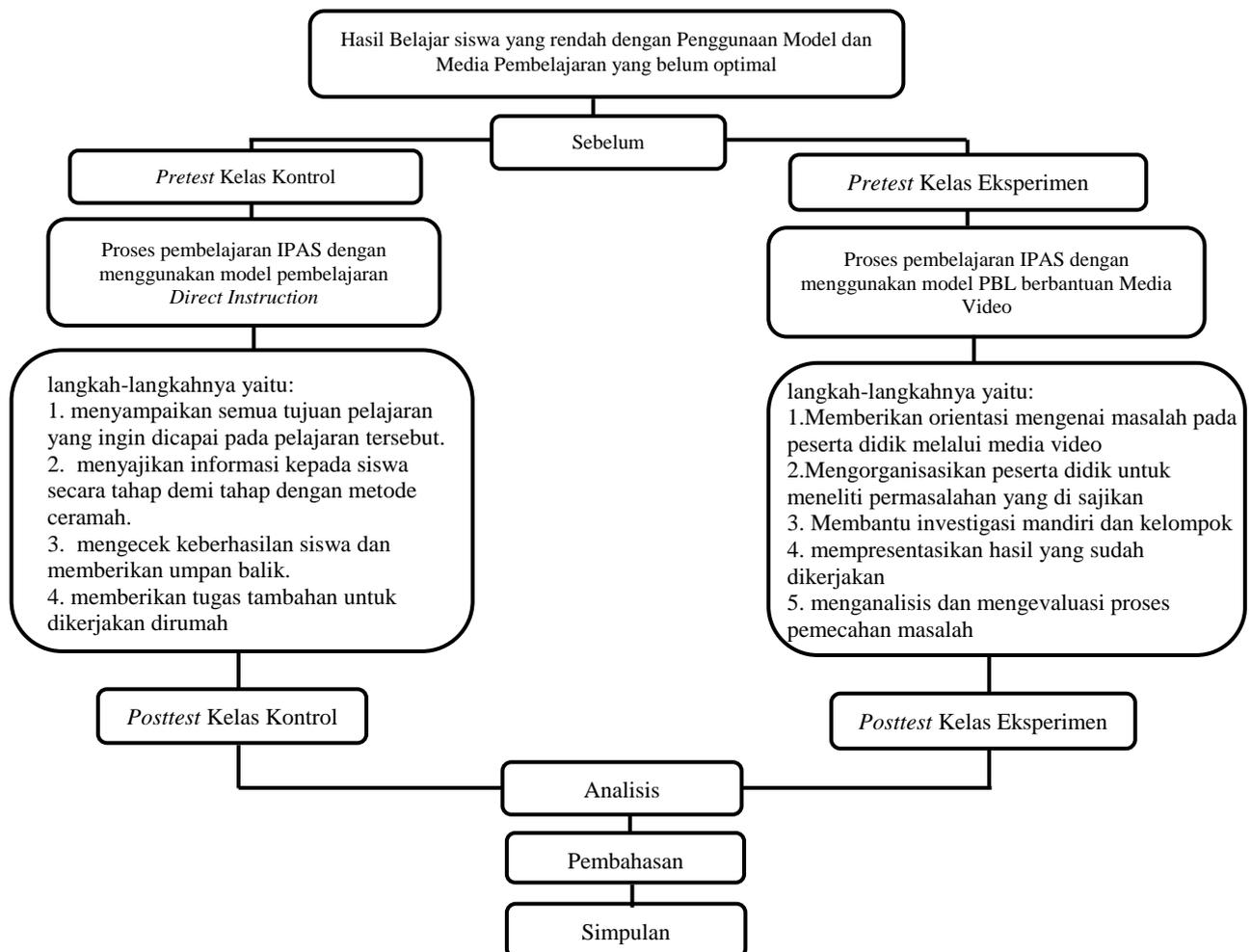
Kondisi siswa SDN Sekepeuris 02 pada saat observasi Sebagian besar siswa kelas IV mengalami rendahnya minat belajar, yang menghambat aktivitas belajar mereka dan berdampak pada sikap belajar yang negatif serta pencapaian hasil belajar yang kurang baik. Kemudian, pembelajaran masih sering menggunakan model *direct instructional* pengajaran yang kuno seperti ceramah tanpa pendekatan konstruktif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan kesulitan menyerap materi yang akan berdampak langsung kepada ketuntasan hasil belajarnya. Disisi lain dalam proses pembelajaran media yang digunakan masih sangat sederhana dan tidak dimanfaatkan dengan baik, bahkan seringkali guru tidak memakai media pembelajaran.

Dengan demikian proses pembelajaran hendaknya memperhatikan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung penggunaan media yang tepat. Penerapan model *problem based learning* yang dikombinasikan dengan media video mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan siswa pun merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang disampaikan guru.

Model PBL memiliki keunggulan utama dalam meningkatkan daya pikir siswa, karena dalam PBL siswa mampu mencari pengetahuannya sendiri, serta adanya proses komunikasi dengan kelompok dan adanya model secara ilmiah yang diterapkan. Sehingga model PBL dapat lebih baik diterapkan jika dibandingkan dengan model *direct instruction* yang hanya berpaku pada materi, suasana pembelajaran yang biasa saja dan suasana belajar yang tidak melibatkan siswa terhadap masalah nyata. Kemudian kelebihan media video yaitu untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran menjadi efektif dan menarik perhatian siswa agar materi yang disampaikan dapat dipahami. Disisi kelebihan, media video pembelajaran juga memiliki kelemahan seperti biaya mahal, membutuhkan listrik dan bersifat hiburan.

Maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan video memiliki banyak manfaat bagi hasil belajar siswa.

Penggunaan video sebagai alat bantu dalam PBL membantu siswa memahami konsep lebih dalam dengan memberikan gambaran nyata dan kontekstual dari masalah yang sedang dipelajari. Gambar dan animasi dapat membantu siswa dengan preferensi visual memahami materi, sementara narasi dalam video dapat membantu siswa yang lebih responsif terhadap informasi *auditory*. Selain itu, video sering kali menyediakan demonstrasi langkah demi langkah atau simulasi yang nyata, yang dapat membuat pembelajaran lebih mudah dipahami karena memperjelas konsep atau prosedur yang kompleks. Ketika materi disajikan dalam format yang menarik dan interaktif seperti video, dibandingkan dengan teks tradisional, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka berpikir dibawah ini dapat dideskripsikan bahwa sebelum proses pembelajaran peserta didik akan diberi *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah diberikan *pretest* peserta didik lalu melakukan proses pembelajaran yang dimana untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media video peserta didik diberikan orientasi mengenai masalah pada peserta didik melalui media video.

Kemudian, mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti permasalahan yang di sajikan, Membantu investigasi mandiri dan kelompok, mempresentasikan hasil yang sudah dikerjakan, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sedangkan pada kelas kontrol guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut, menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah, mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik, memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan dirumah. Setelah kegiatan pembelajaran peserta didik kelas eksperimen dan kontrol diberi *posttest* lalu dianalisis, dibahas dan diberi simpulan.

2.6 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

2.6.1 Asumsi Penelitian

Asumsi diperlukan untuk mengatasi penelaahan suatu permasalahan menjadi lebar, dan asumsi inilah yang memberi arah dan landasan bagi kegiatan penelaahan kita (Irfan, 2018, hlm. 294). Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitian adalah semua pernyataan yang dapat diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian, sehingga dalam penelitian umumnya menggunakan asumsi dasar karena faktor-faktor di kehidupan nyata sangat kompleks.

Asumsi dari penelitian yang akan diteliti yaitu penggunaan model *problem based learning* dengan menggunakan media video dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Model *Problem-Based Learning* (PBL) yang digunakan dalam penelitian ini dilengkapi dengan video yang relevan dan mendukung proses pembelajaran. Video tersebut dianggap memiliki kualitas audio dan visual yang baik dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Kedua, diasumsikan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki akses yang memadai ke teknologi yang diperlukan untuk menonton video. Selain itu,

dianggap bahwa lingkungan belajar mendukung penggunaan video sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media video bertujuan untuk menyediakan ruang bagi siswa untuk menjadi peserta aktif dalam lingkungan belajar mereka, berinteraksi untuk membangun dan mengkonstruksi pengetahuan, dan mendapatkan dukungan timbal balik untuk membuat keputusan dengan menggunakan refleksi dan cara berpikir kritis.

2.6.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan sebagai bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2015, hlm. 96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

$$H_0: \mu = \mu_0$$

$$H_a: \mu \neq \mu_0$$

Adapun ilustrasi dari hipotesis penelitian ini yaitu:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Sekepeuris 02.

H_a : Terdapat pengaruh secara signifikan dalam penggunaan model *Problem Based learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN Sekepeuris 02.

Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_1 ditolak