

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Hasil Belajar

1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi manusia dalam suatu lingkungan seperti lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Seperti pengertian pembelajaran menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 (Junaedi, 2019, hlm. 19) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sejalan dengan pendapat Hariyanto, (2020, hlm. 1) “Pembelajaran adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada peserta didik agar menjadi proses belajar. Dengan demikian interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik juga menjadi bagian keutuhan pembelajaran”. Jadi pembelajaran tidak hanya melakukan interaksi antar peserta didik dan pendidik tetapi ada upaya memberikan stimulus berupa pengarahan kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Melengkapi pendapat dua pendapat di atas, Suardi (2022, hlm. 21) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses di mana seseorang dengan bantuan pendidik, mengubah perilaku mereka untuk mencapai kedewasaan diri sepenuhnya sebagai hasil dari interaksi mereka dengan lingkungannya”. Dari sudut pandang teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sengaja dalam upaya memberikan stimulus dan dorongan pada suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk merubah perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh.

2. Hasil Belajar

Peserta didik yang telah mendapat pembelajaran dari pendidik akan memperoleh hasil dari segi perubahan tingkah laku. Seperti menurut Syahputra (2020, hlm. 49) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran”. Hasil belajar adalah kapasitas peserta didik yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan dalam pembelajaran.

Proses belajar seorang individu yang terlatih dengan baik melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi peserta didik dan pendidik untuk menentukan apakah peserta didik telah lulus atau tidak (Nugraha et al., 2020, hlm. 89). Sedangkan menurut Kristin & Rahayu (2016, hlm. 77) menyebutkan hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dalam mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.

Yandi, *et al.*, (2023, hlm. 14) menjelaskan tentang hasil belajar yaitu:

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari proses interaksi dalam kegiatan pembelajaran dengan kurun waktu tertentu dan perubahan perilaku yang terbentuk selama proses tersebut.

3. Indikator Hasil Belajar

Sebelum menentukan hasil belajar pada pembelajaran harus mengetahui indikator hasil belajar sebagai acuan sesuai dengan Benjamin S. Bloom dalam (Mahmudi, 2022, hlm. 350) dengan *Taxonomi of education objectives* membagi ke dalam tiga kategori. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif merupakan semacam perubahan mental yang terjadi di otak. Proses belajar terdiri dari tindakan yang dihasilkan dari penerimaan stimulus, pembentukan respons, dan modifikasi respons. Menurut Bloom, hasil belajar yang paling tinggi dan kompleks dimulai dari yang paling dasar dan sederhana, yaitu hafalan, hingga evaluasi.
- b. Ranah afektif pada ranah ini, hasil belajar dieliminasi secara bertahap mulai dari yang paling kecil hingga yang paling besar. Dalam hal ini, ranah efektif adalah ranah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang selanjutnya berhubungan dengan sikap dan perilaku.

- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar diurutkan dari yang paling bermanfaat dan membius hingga yang paling menantang. Peringkat ini hanya dapat dicapai jika pengajar telah membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih bermanfaat.

Sejalan dengan pendapat Sudjana (2011, hlm. 23) hasil belajar peserta didik muncul dalam berbagai bentuk. Kategori hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif, yang mencakup enam kategori untuk hasil belajar intelektual, dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:
 - 1) Hasil belajar kognitif tingkat rendah yang paling rendah termasuk dalam hasil belajar pengetahuan atau ingatan.
 - 2) Pemahaman dibagi menjadi tiga kategori. Pemahaman terjemahan adalah tingkat terendah dan dimulai dengan terjemahan dalam arti aslinya. Pemahaman penafsiran, atau membuat hubungan antara apa yang telah dipahami sebelumnya dengan apa yang sedang dipelajari berikutnya, adalah tahap kedua. Pemahaman ekstrapolasi adalah tahap ketiga dalam mengetahui, ketika peserta didik dituntut untuk dapat memahami konten tekstual masa lalu dan menarik kesimpulan tentang hasil yang mungkin terjadi.
 - 3) Aplikasi mengacu pada pemanfaatan abstraksi dalam konteks spesifik atau praktis. Ide, teori, atau petunjuk teknis adalah contoh abstraksi.
 - 4) Analisis adalah proses memecah-mecah suatu hal menjadi bagian-bagian atau aspek-aspek komponennya agar haerarki atau organisasinya menjadi jelas.
 - 5) Penggabungan komponen-komponen atau bagan-bagan ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh disebut sintesis.
 - 6) Evaluasi adalah penentuan nilai dari suatu hal berdasarkan potensi penerapannya pada pembelajaran, materi, metode kerja, tujuan, konsep, dan lainnya.
- b. Ranah afektif yang berkaitan dengan nilai atau sikap. Peserta didik menunjukkan berbagai perilaku yang menunjukkan hasil belajar ranah emosional, termasuk interaksi sosial, kebiasaan belajar, disiplin, ambisi untuk belajar, dan rasa hormat kepada instruktur dan teman sebaya.
- c. Ranah psikomotorik terwujud dalam bentuk kemampuan bertindak secara mandiri dan keterampilan.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Ricardo & Meilani (2017, hlm. 25) adalah:

- 1) Ranah Kognitif terbagi menjadi 5 bagian yaitu yang paling sederhana adalah mengetahui yaitu memahami ide dan fakta mendasar dari suatu subjek. Misalnya, menyebutkan, mendefinisikan, mengklarifikasi, dan mengidentifikasi. Yang kedua memahami yaitu mampu memahami dan menginterpretasikan data, membuat hubungan antar ide, dan menyelesaikan masalah dasar. Contoh: Membandingkan, meringkas, menganalisis, dan menilai. Ketiga menerapkan dalam menggunakan informasi dan pemahaman dalam situasi praktis, menyelesaikan masalah yang lebih menantang, dan membuat penilaian. Menghitung, mendesain, menunjukkan, dan mengilustrasikan adalah beberapa contohnya. Keempat menganalisis dalam memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, melihat tren, dan memahami bagaimana berbagai komponen berhubungan satu sama lain. Contoh: meneliti, merumuskan teori, dan menyelesaikan masalah yang rumit. Kelima mengevaluasi mencakup menimbang argumen dan fakta, membuat kesimpulan, dan memberikan penjelasan. Contohnya: mengkritik, menilai, memberi saran, dan menyimpulkan.
- 2) Ranah efektif terkait dengan nilai, ide, dan sikap yang sangat penting untuk merubah perilaku peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan, dan strategi peningkatan diri yang digunakan dalam kinerja keterampilan dan pertumbuhan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan bahwa semua indikator hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah utama Benjamin S. Bloom dan beberapa ahli lainnya. Ranah kognitif mencakup proses mental mulai dari hafalan hingga evaluasi yang mendalam, menggambarkan perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Ranah afektif berkaitan dengan perubahan sikap, nilai, dan perilaku, menunjukkan bagaimana peserta didik menerima, merespons, dan menilai informasi. Ranah psikomotorik melibatkan keterampilan fisik dan pengembangan diri, dari gerakan dasar hingga kreatif, yang menunjukkan penerapan praktis dari pengetahuan yang dipelajari. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya tentang akumulasi pengetahuan, tetapi juga melibatkan perkembangan sikap dan keterampilan praktis peserta didik yang sangat

penting karena saling berhubungan satu sama lain untuk mendukung hasil belajar yang lengkap dan benar.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses mental atau psikologis yang dipengaruhi oleh sejumlah variabel. Tasya Nabillah (dalam Baharuddin & Wahyuni, 2009, hlm. 19-28) menyatakan bahwa variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

a. Faktor dari dalam (Internal)

- 1) Faktor-faktor yang berkaitan dengan fisiologi berdampak pada keadaan fisik individu.
- 2) Kondisi psikologis seseorang termasuk kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat, dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

b. Faktor dari luar (Eksternal)

- 1) Lingkungan sosial, yang meliputi lingkungan sosial dalam keluarga, masyarakat, dan sekolah.
- 2) Lingkungan non sosial, yang meliputi materi pelajaran, lingkungan alam, dan aspek instrumental seperti peralatan belajar.

Sedangkan menurut Nabillah (dalam Slameto, 2010, hlm. 54) Ada dua bagian untuk deskripsi elemen-elemen yang memengaruhi hasil pembelajaran:

5. Elemen Internal

Faktor yang dihasilkan oleh peserta didik adalah faktor internal. Faktor-faktor ini terdiri dari:

- a. Tubuh yang sehat adalah tubuh yang seluruh komponennya dalam keadaan baik dan bebas dari penyakit. Keadaan atau objek yang sehat disebut kesehatan. Fokus belajar seseorang dipengaruhi oleh kesehatannya. Selain membuat seseorang mudah lelah dan tidak bersemangat, kesehatan yang terganggu akan mengganggu kemampuan seseorang dalam belajar.
- b. Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memusatkan perhatian dan mempertahankan informasi tertentu. Pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat. Jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka akan ada sedikit daya tarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran tidak akan berjalan semulus yang seharusnya.

- c. Bakat adalah kapasitas untuk belajar hanya dengan latihan dan pembelajaran, kapasitas untuk belajar dapat diubah menjadi kemampuan yang sebenarnya. Jelaslah bahwa bakat berdampak pada pembelajaran; ketika peserta didik mempelajari mata pelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka, hasil belajar mereka meningkat karena mereka merasa belajar itu menyenangkan dan lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam prosesnya.
- d. Motivasi merupakan yang sangat berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai. Motif itu sendiri berfungsi sebagai kekuatan pendorong di balik tindakan, dan apakah tujuan tercapai atau tidak, tindakan diperlukan untuk mencapainya.

6. Faktor eksternal

Berikut ini adalah contoh-contoh faktor eksternal, atau unsur-unsur yang berada di luar kendali peserta didik:

- a. Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik anak-anak mereka, dinamika di dalam keluarga, lingkungan di rumah, dan situasi keuangan keluarga, semuanya berdampak pada seberapa baik pendidikan anak-anak mereka.
- b. Strategi pembelajaran di sekolah, kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan peserta didik dengan pendidik, waktu sekolah dan disiplin, standar pelajaran, kondisi gedung, dan tugas-tugas di rumah adalah aspek-aspek yang mempengaruhi pembelajaran.
- c. Faktor masyarakat hal ini disebabkan karena keberadaan masyarakat, masyarakat memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran peserta didik. Pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kegiatan masyarakat yang diikuti oleh peserta didik, pengaruh teman sebaya, dan lingkungan sekitar tempat bergaulnya.

Hanadi (dalam Rusman, 2014, hlm. 130) Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

a. Faktor Internal

- 1) Fisiologis, yang meliputi hal-hal seperti kondisi kesehatan yang baik, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan hal-hal serupa. Hal ini dapat mempengaruhi belajar peserta didik.
- 2) Aspek psikologis, hasil belajar dipengaruhi oleh fakta bahwa setiap peserta didik memiliki pola pikir yang unik. Komponen ini terdiri dari kemampuan kognitif dan

penalaran, keingintahuan, perhatian, dorongan, motivasi, kecerdasan (IQ), bakat, dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

1) Unsur-unsur lingkungan, baik sosial maupun fisik, akan mempengaruhi hasil belajar. Alam sekitar, termasuk kelembapan dan suhu. Belajar dalam ruangan dengan ventilasi yang kurang memadai sepanjang hari tentu tidak sama dengan belajar dalam suasana pagi hari yang dingin.

2) Unsur-unsur instrumental, yang penggunaan dan keberadaannya direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Diantisipasi dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fasilitas, pendidik, dan kurikulum termasuk dalam aspek ini.

Pada pemaparan tersebut disimpulkan bahwa untuk menyediakan lingkungan belajar yang positif dan memberikan bantuan yang dibutuhkan peserta didik dalam mewujudkan potensi mereka secara penuh, para pendidik dan orang tua harus memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pertama faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik. Kedua, faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik. Semua faktor itu bisa sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

5. Pembelajaran IPAS

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksinya, dikenal sebagai ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Ilmu ini juga mempelajari keberadaan manusia sebagai individu dan sebagai entitas sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan sering dicirikan sebagai kumpulan pengetahuan yang berbeda yang disusun secara rasional dan metodis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat.

Melalui berbagai tugas yang mereka selesaikan sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka, peserta didik yang belajar sains dapat memperoleh pemahaman tentang lingkungan mereka dan segala sesuatu di dalamnya. Pembelajaran sains adalah pendekatan metodis untuk menemukan dunia di sekitar kita. Dengan demikian, IPA bukan hanya merupakan suatu proses penemuan

melalui eksperimen dalam proses pembelajarannya tetapi juga merupakan penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip (Depdiknas, 2006, hlm. 23).

Pemahaman peserta didik terhadap lingkungan dan segala isinya sangat terbantu dengan adanya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD). IPAS merupakan penguasaan kemampuan dan informasi yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip yang berupa kumpulan pengetahuan yang diperoleh dari hasil pencarian melalui eksperimen. Oleh karena itu, IPA di SD merupakan langkah awal untuk membantu peserta didik mempelajari informasi lebih mendalam tentang alam sekitar dan berperan aktif dalam pelestariannya.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menggabungkan teori dan eksperimen sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari di kelas. Temuan eksperimen dicatat dalam buku modul pembelajaran sains SD, dan instruktur sains memberikan evaluasi terhadap temuan dan rekomendasi dari eksperimen sains yang telah dilakukan. Hasilnya, pendidikan sains di sekolah dasar menjadi dasar yang kuat untuk menciptakan profil pelajar Pancasila yang ideal dan membantu anak-anak dalam mengatasi hambatan yang mungkin mereka temui di masa depan serta untuk menumbuhkan pola pikir ilmiah pada peserta didik yang diwujudkan dalam bentuk minat yang tajam, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta kesempurnaan tentang makhluk hidup alam sekitar.

B. Model Problem Based Learning

1. Model Pembelajaran

Setiap proses pembelajaran memerlukan penggunaan model pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan implementasi dari pola perencanaan yang digunakan untuk mengatur kegiatan pembelajaran di kelas selama berlangsung (Kristiana & Radia, 2021, hlm. 55).

Model pembelajaran, menurut Arend dalam Mulyono (2018, hlm. 89) adalah kerangka konseptual yang melukiskan proses yang sistematis (teratur) dalam mengorganisasikan pengalaman dan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan belajar

(kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah seperangkat aktivitas pembelajaran yang dibuat untuk memastikan pelaksanaan KBM berjalan dengan baik dan menarik, mudah dipahami, dan mengikuti alur yang telah ditetapkan. Model pembelajaran adalah suatu skema atau pola yang dapat diterapkan pada pembuatan bahan-bahan pembelajaran, pembelajaran di kelas, rencana pembelajaran jangka panjang, dan aplikasi lainnya. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, pendidik dapat menggunakan model pembelajaran sebagai pola pilihan, yang memungkinkan mereka memilih model yang efektif dan relevan (Rusman, 2013, hlm. 133).

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan struktur teoritis yang secara metodis diatur untuk mengkoordinasikan aktivitas dan pengalaman belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan model ini sebagai pedoman untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan berhasil. Hal ini bertujuan agar dengan memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai, proses belajar mengajar akan lebih lancar, lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan pendidik diperbolehkan untuk memilih model pembelajaran berdasarkan materi pelajaran, karakteristik peserta didik, dan lingkungan tempat belajar mengajar.

2. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran yang dilakukan dikelas tentunya tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran, salah satunya model *Problem Based Learning*. Dengan menggunakan situasi dunia nyata, peserta didik dapat mulai menguasai dasar-dasar dari setiap sumber belajar yang telah mereka miliki sebelumnya, yang mengarah pada pembentukan pengetahuan baru melalui *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang dirancang untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan menyajikan tantangan kontekstual yang mendorong pemecahan masalah secara berkelompok dari skenario dunia nyata dan membantu mereka mengembangkan model pembelajaran mereka sendiri. Kemendikbud (dalam Darwati & Purana, 2021, hlm. 63). Agar peserta didik dapat memperoleh kemampuan pemecahan masalah dan informasi yang berhubungan dengan masalah, paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah

mengharuskan mereka untuk memecahkan masalah melalui langkah-langkah metode ilmiah (Maryati, 2018, hlm. 65).

Effendi & Reinata (2020, hlm. 65) mengemukakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu pendekatan pemecahan masalah yang menggunakan situasi dunia nyata sebagai suatu kerangka kerja bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan berpikir kritis, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan untuk memahami suatu masalah serta menilai bagaimana cara menyelesaikannya secara efektif. Dengan mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang otonom dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok, model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat secara efektif memfasilitasi pembelajaran aktif bagi peserta didik.

Sebagaimana menurut (Sari, *et. al.*, 2020, hlm. 50) “Model (PBL) adalah Kegiatan pembelajaran dalam paradigma *Problem Based Learning* (PBL) difokuskan pada tugas-tugas atau masalah umum yang relevan dan disajikan dalam satu konteks”. *Problem Based Learning* membuat peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah disajikan dengan skenario dunia nyata untuk dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang mereka miliki (Kristiana & Radia, 2021, hlm. 104).

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran berbasis masalah (PBL). *Problem Based Learning* memberikan peserta didik masalah dunia nyata untuk dipecahkan, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan kemampuan mereka untuk menyelesaikannya. Peserta didik dapat memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mendapatkan keterampilan hidup dengan menggunakan konsep ini. PBL dapat berhasil mendukung pembelajaran aktif karena membantu peserta didik berkembang menjadi pemikir independen dan anggota kelompok yang terlibat. Sebagai hasilnya, *Problem Based Learning* berkembang menjadi model pembelajaran mutakhir dan sukses yang meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Menurut (Maryati, 2018 hlm.66) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Masalah adalah titik awal pembelajaran.
- b. Pastikan masalah memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- c. Susunlah kelas di sekitar masalah, bukan di sekitar disiplin ilmu.
- d. Menugaskan peserta didik banyak tanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mereka sendiri.
- e. Menggunakan kelompok-kelompok kecil.
- f. Menuntut peserta didik untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari ke dalam suatu kinerja atau hasil.

Amir (2016, hlm. 22) menyebutkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran, masalah merupakan awal dari dialog.
- 2) Masalah yang dibahas adalah masalah dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Berbagai sudut pandang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 4) Masalah menguji pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik, sehingga memerlukan identifikasi area pembelajaran baru dan persyaratan pembelajaran.
- 5) Proses pembelajaran bersifat kooperatif, komunikatif, dan berbasis tim.
- 6) Komponen yang penting adalah pembelajaran yang diarahkan sendiri.
- 7) Langkah penting dalam pembelajaran berbasis masalah adalah memanfaatkan berbagai sumber informasi.
- 8) Untuk memecahkan suatu masalah, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sama pentingnya dengan mengetahui materi pelajaran.
- 9) Sintesis dan integrasi proses pembelajaran termasuk dalam keterbukaan proses PBL.
- 10) PBL mencakup penilaian dan pertimbangan terhadap pengalaman peserta didik.

Sementara itu, Eka & Indra (2019, hlm. 401) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah meliputi penggunaan masalah yang

menghubungkan kemampuan analisis dan investigasi peserta didik dengan keingintahuan mereka tentang materi pelajaran. Hasilnya, PBL membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk berpikir kritis dan analitis serta mencari dan memanfaatkan sumber belajar yang relevan dengan tantangan yang diberikan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada masalah mendorong partisipasi aktif peserta didik disebut pembelajaran berbasis masalah (PBL). *Problem Based Learning* membantu peserta didik dalam memperoleh berbagai kemampuan penting, termasuk pembelajaran mandiri, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Setiap paradigma pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, tidak terkecuali model *Problem Based Learning* (PBL). Rerung (2017, hlm. 90) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- a. Mendorong peserta didik untuk dapat mengatasi kesulitan dalam situasi praktis.
- b. Melalui kegiatan belajar, peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan mereka sendiri.
- c. Pembelajaran berbasis masalah menghilangkan keharusan bagi peserta didik untuk memperoleh materi yang tidak relevan pada saat itu dengan berkonsentrasi pada pemecahan masalah. Hal ini mengurangi kebutuhan peserta didik untuk mempertahankan atau mengingat informasi.
- d. peserta didik terlibat dalam kegiatan ilmiah melalui proyek-proyek kelompok.
- e. peserta didik terbiasa memperoleh informasi dari berbagai sumber, termasuk internet, perpustakaan, wawancara, dan observasi.

Kelemahan Pembelajaran Berbasis Masalah:

- 1) Tujuan metode ini tidak tercapai untuk peserta didik yang malas.
- 2) Membutuhkan banyak biaya.
- 3) Pendekatan ini tidak dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran.
- 4) Akan sulit untuk memberikan tugas di kelas dengan tingkat keragaman peserta didik yang besar.

- 5) Masalah kecakapan kerja kelompok membuat *Problem Based Learning* kurang tepat untuk digunakan di kelas rendah.
- 6) PBL sering kali membutuhkan waktu yang lama.
- 7) pendidik harus mampu mempromosikan proyek kelompok yang produktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *Problem Based Learning* tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Model PBL memiliki kelebihan seperti meningkatkan relevansi pengajaran di kelas dengan situasi dunia nyata, mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang berpengaruh pada hasil belajar, analitis, dan kreatif peserta didik serta menumbuhkan pola pikir yang menyeluruh, ilmiah, dan kritis dengan meminta peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis masalah dari berbagai perspektif.

Model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan yaitu peserta didik sering kali kesulitan untuk mengidentifikasi masalah yang sesuai dengan tingkat pemikiran mereka. Selain itu, model ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, dan tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar karena pembelajaran berbasis masalah mengharuskan peserta didik untuk belajar bagaimana mengumpulkan informasi, menganalisis, merumuskan hipotesis, dan memecahkan masalah. Disini peran pendidik sangat penting dalam membantu peserta didik sehingga diharapkan tantangan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran dapat teratasi.

5. Sintaks *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin (dalam Susanto (2014, hlm. 59), berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam model *Problem Based Learning*:

1. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang diperlukan dengan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pemecahan masalah yang spesifik.
2. Pendidik membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan merencanakan aktivitas pembelajaran yang berhubungan dengan masalah tersebut (menentukan mata pelajaran, tugas, jadwal, dan lain-lain).
3. Pendidik membantu peserta didik dalam mengumpulkan data yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, mengumpulkan informasi, merumuskan hipotesis, dan pemecahan masalah.

4. Pendidik membantu peserta didik dalam mengorganisasikan dan menyiapkan tugas-tugas yang sesuai, laporan yang sesuai, dan memfasilitasi mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Pendidik membantu peserta didik dalam memikirkan kembali atau refleksi hasil mereka apakah sudah sesuai dengan prosedur yang mereka gunakan.

C. Media Pembelajaran *Powtoon*

1. Media Pembelajaran

Untuk menunjang suatu proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar lebih menarik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018, hlm. 89).

Media pembelajaran adalah sumber daya yang dapat digunakan pendidik untuk membantu peserta didik mengembangkan wawasan yang lebih dalam. Pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada peserta didik (Nuritta, 2018, hlm. 172). Menurut Talizaro, (2018, hlm. 105) media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan bakat atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan kesimpulan yang diambil dari beberapa pendapat di atas, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengkomunikasikan ide dan informasi kepada peserta didik selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki fungsi yang signifikan dalam meningkatkan antusiasme dan ketertarikan peserta didik serta terhadap materi pelajaran serta memfasilitasi mereka untuk lebih mudah dan efisien dalam memahaminya. Membantu dan mereka mengatasi kebosanan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan.

2. Pengertian *Powtoon*

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya *Powtoon*. Dengan bantuan *Powtoon* berupa web online, pendidik dapat membuat presentasi dengan berbagai elemen animasi yang menarik, seperti pengaturan garis waktu yang mudah, animasi kartun dan tulisan tangan, dan efek transisi yang mulus. Karena hampir semua opsi dapat diakses di satu layar,

Powtoon mudah digunakan saat membuat presentasi. Siapa pun dapat menggunakan *Powtoon* termasuk peserta didik dan pendidik (Kholilurrohmi, 2017, hlm. 15).

Dengan menggunakan koneksi internet, *Powtoon* adalah aplikasi yang memungkinkan konten diberikan kepada peserta didik dalam bentuk film yang menarik secara visual dengan animasi (Deliviana, 2017, hlm. 88). Platform online bernama *Powtoon* menggunakan animasi untuk memperkenalkan pengguna pada sumber daya Pendidikan tentang animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup, dan pengaturan waktu yang sangat sederhana adalah beberapa elemen animasi yang ditawarkan (Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S., 2019, hlm. 2).

Jadi berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas *Powtoon* merupakan aplikasi *web online* yang menawarkan berbagai fitur menarik untuk membuat presentasi edukatif yang interaktif. Pendidik dapat dengan mudah menambahkan elemen animasi, seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang mulus, untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. *Powtoon* juga menyediakan pengaturan garis waktu yang mudah digunakan untuk mengatur durasi setiap slide. Tentunya hal ini sangat membantu dalam meningkatkan standar pengajaran dan memfasilitasi penerimaan peserta didik terhadap informasi pendidik.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Anggita (2020, hlm. 50) media pembelajaran *Powtoon* yang merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual memiliki kelebihan yaitu interaktif, melibatkan semua panca indera, digunakan dengan cara yang praktis, bekerja sama, lebih banyak variasi, dapat memberikan komentar, dan inspiratif. Sementara kelemahan media *Powtoon* untuk Pendidikan yaitu ketergantungan pada dukungan teknologi harus dimodifikasi agar sesuai dengan kerangka kerja dan keadaan saat ini, mengurangi orisinalitas dan daya cipta dalam media pendidikan lainnya, membutuhkan bantuan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ahli agar dapat berfungsi.

Menurut Jatiningtias (2017, hlm. 37) kelebihan dan kekurangan *Powtoon* adalah aplikasi yang penggunaannya praktis, kolaboratif, inovatif, variative dan

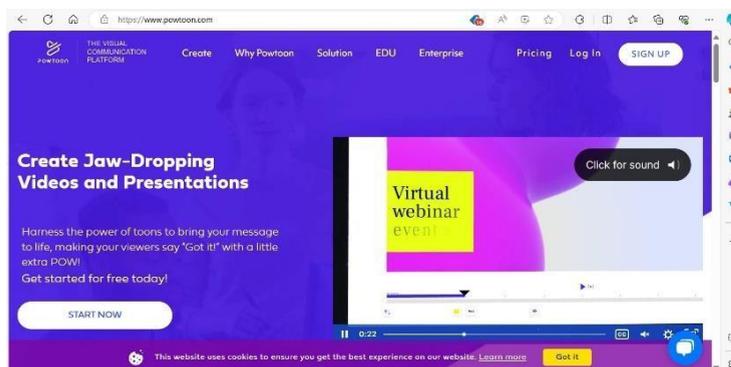
memotivasi. Dapat diperjelas bahwa kelebihan aplikasi *Powtoon* yaitu bisa digunakan oleh siapapun. Hal tersebut karena keberagaman animasi yang tersedia dalam aplikasi sehingga menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan animasi-animasi yang ada. Sementara kekurangan *Powtoon* ketergantungan pada ketersediaan dukungan infrastruktur teknologi, perlu beradaptasi dengan keadaan saat ini dan dijalankan dengan sumber daya manusia.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media *Powtoon* dapat dikatakan bahwa jika dilihat dari kekurangannya, media *Powtoon* membutuhkan pengetahuan dan kemampuan khusus untuk mengelola dan mengoperasikannya. Namun, jika dilihat dari kelebihanannya, media *Powtoon* ini sangat inovatif dalam dunia pendidikan karena lebih beragam, lebih interaktif, dan memiliki animasi yang lebih luas, yang mendorong peserta didik untuk menerima informasi yang ditawarkan oleh pendidik dengan lebih mudah.

4. Sintaks Penggunaan *Powtoon*

Berikut ini adalah langkah-langkah pemanfaatan Media Pembelajaran *Powtoon* menurut Zulfah (2020, hlm. 49):

- a. Ketik *Powtoon* pada kolom pencarian setelah masuk ke Google, lalu pilih www.Powtoon.com.



Gambar 2. 1 Tampilan *Powtoon*

- b. Berikut tampilan halaman utama *Powtoon*. Jika belum memiliki akun, Anda dapat membuat akun dengan mengklik daftar; jika belum, Anda dapat mengklik login.
- c. Setelah berhasil login, Anda dapat memilih template gratis yang sesuai dengan video animasi yang akan Anda buat di program *Powtoon*.

Lihatlah template untuk program pembuatan presentasi, di mana Anda dapat menyelesaikan pengeditan video presentasi.

- 1) Sisi kanan gambar berisi elemen-elemen yang menarik termasuk latar belakang, alat peraga, gerakan, efek teks, dan karakter.
 - 2) Anda dapat mengklik kalimat untuk mengubahnya menjadi kalimat Anda sendiri. Pilih opsi "Efek Teks" untuk menambahkan efek tulisan. Sebagai contoh, pilih efek "Tulisan Tangan". Kemudian, klik ikon tangan dan klik dua kali kotak teks untuk memasukkan teks yang akan ditulis.
 - 3) Garis Waktu (panah merah) dapat digunakan untuk menentukan waktu kemunculan, penghentian, dan menghilangnya objek. Klik item berwarna kuning, lalu seret mouse ke garis waktu berwarna hijau. Pindahkan kotak hijau ke saat yang sesuai.
- d. Periksa video sebelumnya dan lakukan pengeditan yang diperlukan.
 - e. Simpan video tersebut.

Dapat disimpulkan dari penjelasan langkah-langkah penggunaan *Powtoon* dilengkapi dengan video instruksional yang menjelaskan konten yang diajarkan, hal ini dapat memudahkan pemahaman materi pembicara baik bagi pendidik maupun peserta didik.

D. Penelitian Terdahulu

Adapun 3 penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anisa Meila Nurhayati (2023). Menggunakan sampel peserta didik kelas IV dari dua kelas di SDN Andir kelas IV A yang berperan sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B yang berperan sebagai kelompok eksperimen menjadi sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (quasi experimental) dengan menggunakan metodologi kuantitatif, dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. *Pretest posttest* dan lembar observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Uji normalitas, homogenitas, *independent sample t*, dan *paired sample t test* digunakan dalam prosedur pengolahan data. Hasil uji *independent sample t test* dan *paired sample t test* yang memberikan nilai signifikan sebesar 0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh antara kelas

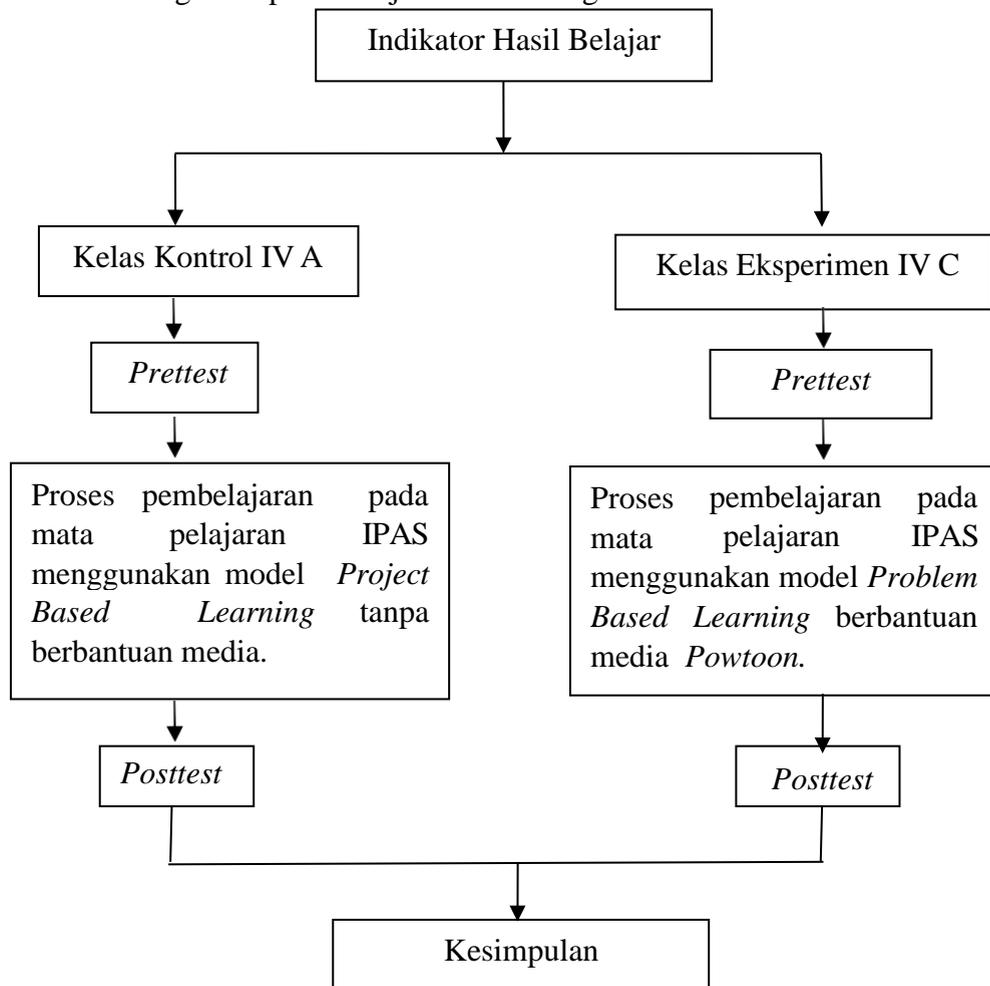
kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil penelitian. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh antara kelas tradisional dengan kelas yang menggunakan paradigma model *Problem Based Learning* dengan dukungan aplikasi *Powtoon*.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD di Gugus Halmahera Kabupaten Blora merupakan penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Ariska Setya Widyaningrum dan Dewi Nilam Tyas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. *Nonequivalent Control Group Design* dalam bentuk *quasi eksperimen* yang digunakan dalam desain penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa kegiatan yang sesuai dengan sintaks dapat digunakan untuk melaksanakan penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media *Powtoon*. Setelah dilakukan uji *Independent t test* menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$, maka H_a dianggap dapat diterima. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar kedua kelas berbeda secara signifikan satu sama lain. Uji N-Gain kelas eksperimen menghasilkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar $0.7309 > 0.6283$, yang lebih besar dari kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah di Gugus Halmahera Kabupaten Blora hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada materi pembelajaran IPA telah dipengaruhi secara signifikan oleh model *Problem Based Learning* yang telah diimplementasikan secara efektif dengan bantuan media *Powtoon*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Afifatul Aliyah dan Sigid Edy Purwanto (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif menggunakan desain *Pretest-Posttest nonequivalent control grup*. Berdasarkan hasil pengujian untuk hipotesis dengan menerapkan uji-t dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($30,098 > 2,0930$), dapat disimpulkan bahwa ditemukan pengaruh media pembelajar *Powtoon* pada hasil belajar matematika untuk materi perkalian peserta didik sekolah dasar.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah garis besar suatu gejala dalam penelitian yang akan dirumuskan dan dipecahkan dalam suatu proses dalam penelitian. Kerangka pemikiran yang peneliti rancang memuat fokus penelitian, analisis penelitian, dan judul bahan yang akan dianalisis sehingga nantinya akan menjadi judul dalam penelitian. Kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel.



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Sumber: Meira (2024, hlm. 28)

Penggunaan model *Problem Based Learning* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar mengajar. Salah satu perangsang yang dapat memacu minat dan semangat belajar adalah penggunaan media pembelajaran berupa *Powtoon*. Media *Powtoon* yang dipilih diharapkan mampu memaksimalkan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Hoy dan Miskel (Sugiyono, 2013, hlm. 67) asumsi yaitu pernyataan yang mampu diterima kebenarannya tanpa diperlukan adanya pembuktian. Asumsi dasar pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 113 Banjarsari lebih tinggi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran model *Problem Based Learning* tanpa berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah solusi potensial terhadap suatu masalah yang perlu divalidasi terlebih dahulu. Hipotesis ini bisa disebut jawaban atau dugaan sementara dari suatu penelitian. Adapun dalam penelitian ini hipotesis penelitiannya antara lain:

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* di SD Negeri 113 Banjarsari.

H1 : Terdapat pengaruh signifikan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powtoon* di SD Negeri 113 Banjarsari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan penelitian

Umumnya dalam pendekatan penelitian dikenal dua macam pendekatan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan penelitian dibuat sebagai langkah awal bagaimana suatu penelitian dilakukan dan untuk menyusun penelitian agar berjalan dengan baik serta mampu mencapai tujuan yang ingin dituju pada penelitian yang telah dilakukan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif, Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dalam proses pelaksanaan penelitiannya banyak menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran, sampai pada hasil atau penarikan simpulannya (Imam, 2021, hlm. 23). Sugiyono (2009, hlm. 14) menjelaskan bahwa metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti subjek atau objek tertentu, yang umumnya pengambilan objeknya dilakukan secara random, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berkaitan dengan analisis data secara kuantitatif atau statistik yang mana banyak menggunakan angka-angka mulai dari proses pengumpulan data sampai hasil dan simpulannya.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen*. Penelitian *Quasi Eksperimen* adalah; “Penelitian yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh percobaan atau perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti”. Selanjutnya berdasarkan jenis data, penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah; “Penelitian yang menggunakan data-data statistik yang dapat diukur”. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Diambilnya desain penelitian menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*