

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Slameto mengartikan belajar sebagai suatu proses yang disengaja yang dilakukan oleh seorang individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru melalui pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2003, hlm. 2). Dapat dikatakan pembelajaran adalah suatu sistem karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengajar siswa.

Menurut Sudjana (2012, hlm. 28), pembelajaran adalah suatu usaha yang bertujuan yang dilakukan oleh guru untuk terlibat dalam melakukan kegiatan belajar. Menurut Hernawan (2013, hlm. 9), pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu proses komunikasi transaksional dua arah antara guru dan siswa serta siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komunikasi transaksional merupakan jenis komunikasi yang diterima, dipahami dan disepakati oleh semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Trianto (2010, hlm. 17) menyatakan bahwa “belajar merupakan aspek kompleks dari aktivitas manusia yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya.” Belajar dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara perkembangan dan pengalaman hidup. Belajar dalam arti kompleks adalah upaya sadar guru untuk mengajar peserta didik (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lain) untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan Aqib (2013, hlm. 66) menekankan bahwa proses pembelajaran adalah suatu upaya metodis yang dilakukan guru untuk menjamin terlaksananya proses pembelajaran secara efektif dan efisien, meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Belajar adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan pemanfaatan sumber belajar dalam lingkungan pendidikan. Upaya yang dilakukan pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2. Hasil Belajar

a. Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang disengaja dan disadari yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru, sehingga menghasilkan perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil sendiri dalam lingkungannya. Hasil belajar sangat penting dalam menentukan tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi.

Istilah “hasil belajar” berasal dari dua kata, “hasil” dan “pembelajaran”, berdasarkan etimologi dalam bahasa. Hasil adalah hasil nyata yang dihasilkan atau dicapai, sedangkan belajar adalah proses aktif berusaha atau berlatih dalam rangka memperoleh pengetahuan atau meningkatkan kecerdasan seseorang. Menurut definisi di atas, hasil belajar adalah pencapaian atau hasil dari proses belajar seseorang dan mengacu pada peningkatan perilaku.

Hasil belajar dapat dipahami dengan memahami makna dari dua kata yang menyusunnya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Slameto (2010, hlm. 3) menyatakan: “Menurut pengertian psikologi, belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup seseorang. Perubahan perilaku ini akan terlihat jelas di semua aspek perilaku.”

Hasil belajar merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2009, hlm. 3), hasil belajar siswa mengacu pada perubahan tingkah laku yang dapat diamati yang terjadi sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut mencakup beberapa aspek seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara tindakan belajar dan mengajar. Di akhir kegiatan mengajar, guru melakukan proses penilaian hasil belajar. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar mewakili akhir pembelajaran dari puncak proses pembelajaran.

Hasil belajar mengacu pada perubahan sikap dan perilaku individu yang terjadi sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah prestasi nyata yang dicapai siswa sebagai hasil proses belajarnya, selaras dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pengajaran adalah hasil belajar yang diinginkan siswa yang akan diperoleh melalui kegiatan belajarnya. Tes hasil belajar digunakan untuk menilai pengetahuan dan

keterampilan yang diperoleh selama proses belajar mengajar. Tes-tes ini harus selaras dengan tujuan pengajaran yang tercantum dalam kurikulum, karena tes tersebut mencerminkan tujuan pengajaran yang dimaksudkan.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator sebagai suatu alat untuk mengukur perubahan yang terjadi dalam suatu peristiwa atau kegiatan. Untuk menganalisis secara efektif sejauh mana hasil belajar seseorang, penting untuk menetapkan indikator-indikator yang menjadi acuan pengukuran. Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm 191) antara lain:

1. Ranah kognitif berkaitan dengan perolehan pengetahuan akademik oleh siswa melalui strategi pembelajaran dan penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku. Berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan perolehan dan penyempurnaan kemampuan melalui keterampilan dan pengembangan diri, yang pada akhirnya mengarah pada penguasaan keterampilan tersebut.

Indikator adalah perilaku yang bisa diukur atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Berikut indikator hasil belajar ranah kognitif menurut oleh Bloom (dalam Sudjana 2009, hlm. 23): Ranah kognitif sebagai berikut

Pengetahuan (C1): Dapat menunjukkan, dapat mengenal, dapat menyebutkan definisi, dapat menghubungkan, dapat membandingkan.

Pemahaman (C2): Dapat menjelaskan, dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri dan dapat menerjemahkan.

Penerapan (C3): Dapat memberikan contoh, dapat menggunakan secara tepat, dan dapat menerapkan dapat menyusun kembali dan dapat memecahkan masalah.

Analisis (C4): Dapat menganalisis, dapat mengelompokkan, dapat memilah-milah, dan dapat membedakan.

Sintesis (C5): Dapat menghubungkan, dapat menyimpulkan, dapat membuat prinsip umum, dapat mengemukakan, dapat merumuskan, dapat mengusulkan, dan dapat menghasilkan.

Evaluasi (C6): Dapat menilai, dapat mengkritik, dapat menafsirkan dan dapat mempertimbangkan.

Gagne (dalam Elvin, 1999, hlm. 11) mengemukakan tiga komponen berbeda bisa dilihat dalam hasil belajar, yang secara khusus disebut kemampuan: (1) Kognitif mengacu pada perolehan dan penerapan pengetahuan, dan melibatkan kemampuan memahami informasi dan mengorganisasikan pikiran dalam untuk memecahkan masalah dan mencapai hasil belajar. (2) Afektif berkaitan dengan perubahan perilaku yang diungkapkan melalui emosi dan sikap. (3) Psikomotor mengacu pada perubahan perilaku pada ranah kognitif, khususnya berfokus pada keterampilan. Namun, kemampuan kognitif dianggap lebih penting karena tidak hanya melibatkan pengorganisasian rangsangan ke dalam pola yang bermakna, tetapi juga keterampilan memecahkan masalah.

Dengan mengetahui indikator hasil belajar, pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai dalam peningkatan pemahaman serta kinerja peserta didik. Indikator hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam menilai dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kinerja siswa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hanadi (dalam Rusman, 2014, hlm. 130) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal
 - a. Faktor fisiologis, umumnya seperti keadaan sehat, tidak mudah lelah, tidak cacat fisik dan sejenisnya. Hal ini dapat berdampak pada pembelajaran siswa.
 - b. Faktor psikologis, pada dasarnya semua siswa mempunyai mentalitas yang berbeda-beda, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain kecerdasan (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif dan berpikir logis.
2. Faktor Eksternal
 - a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam

ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.

- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Syah (2017, hlm. 145), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi tiga macam, yaitu, faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa, faktor Pendekatan pembelajaran, yaitu suatu jenis usaha belajar siswa yang memuat strategi dan metode yang digunakan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Menurut Purwanto (2004, hlm. 102) dalam bukunya Psikologi Pendidikan menyatakan faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kelompok:

- a. Faktor yang ada pada diri sendiri faktor individual. Ini termasuk faktor-faktor Faktor individu meliputi faktor kematangan/pertumbuhan, intelektual, pendidikan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor-faktor yang ada di luar diri individu atau yang kita sebut dengan faktor Sosial. Faktor sosial antara lain: Faktor Keluarga (rumah tangga), guru dan metode pengajarannya, alatnya. Alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, lingkungan dan peluang serta motivasi yang tersedia sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berupa faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Memahami faktor-faktor ini membantu pendidik dan pembuat kebijakan mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik secara menyeluruh. Pendekatan komprehensif dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung dan adil merata bagi semua peserta didik.

3. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS adalah untuk memudahkan pemahaman siswa tentang fungsi alam semesta dan keterkaitannya dengan keberadaan manusia di muka bumi.

Selain itu, karena muatan sains sesuai dengan pengalaman sehari-hari, adanya minat yang kuat terhadap pembelajaran IPA, pembelajaran lebih menyenangkan, dan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan, IPA justru dipandang oleh siswa sekolah dasar sebagai topik yang menyenangkan dan mudah (Hasanah, 2022). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik pada konsep dasar lingkungan alam dan masyarakat serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan saja, namun juga membentuk karakter siswa agar menjadi pribadi yang peduli, berpikir kritis, dan memiliki keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS sering kali menggunakan konteks nyata atau studi kasus yang relevan dengan kehidupan siswa untuk menjelaskan konsep-konsep ilmiah dan sosial. Hal ini membantu siswa melihat relevansi dari apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

4. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Definisi Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran adalah kerangka atau strategi terstruktur yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Tujuannya adalah memberikan struktur yang terorganisir dan efektif agar siswa dapat memahami dan menguasai materi dengan lebih baik. Sebagaimana dikemukakan oleh Sukmadinata & Syaodih (2012, hlm. 151), model pembelajaran mengacu pada rencana spesifik yang menguraikan langkah-langkah tepat dalam membangun lingkungan belajar di mana interaksi berlangsung, yang mengarah pada perubahan atau pertumbuhan pribadi pada siswa. Sebagaimana dikemukakan

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2018, hlm. 144), model pembelajaran adalah suatu pendekatan atau kerangka sistematis yang dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum, membuat bahan pembelajaran, dan memfasilitasi pembelajaran dalam berbagai lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk menyadari pentingnya model pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif. Guru harus memiliki beragam kemampuan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Menurut Finkle dan Torp (dalam Shoimin, 2014, hlm. 130) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan pengembangan metode pemecahan masalah dan pengetahuan serta keterampilan dasar, hal ini dicapai dengan melibatkan siswa dalam memecahkan situasi dunia nyata secara aktif yang tidak memiliki struktur yang jelas. Sedangkan menurut Wisudawati (2014, hlm. 89) mengartikan PBL sebagai model yang menyajikan suatu permasalahan secara realistis dan bermakna bagi siswa, dapat ditelaah secara terbuka, dan dapat dicarikan solusi pemecahannya. Menurut Saputri (2022, hlm. 93) mengatakan bahwasannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu peserta didik menjadi lebih baik dalam memecahkan masalah, memahami lebih banyak tentang apa yang mereka ketahui, dan terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan. Menurut Handayani A, dkk, (2021, hlm. 1320) Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pada pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Saputri A (2022, hlm, 93) menjelaskan bahwa model pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam penyelesaian masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta aktivitas dalam memperoleh pengetahuan. Menurut Handayani A, dkk. (2021, hlm. 1320) Model pembelajaran bermasalah Pembelajaran berbasis adalah suatu rangkaian kegiatan mengajar dan

belajar melalui konsentrasi pemecahan masalah yang sebenarnya terapat di dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran aktif di mana siswa belajar dengan menyelidiki dan memecahkan masalah-masalah dunia nyata. Model ini memberikan kebebasan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran berbasis masalah, siswa diharapkan terlibat dalam proses pembelajaran yang mengharuskan mereka menemukan masalah, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk memecahkan masalah.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Adapun ciri-ciri dalam model *problem based learning* menurut Barrow dan Min Liu (2005) (dalam Shoimin, 2014, hlm. 130) menjelaskan bahwasannya *Problem Based Learning* memiliki karakteristik yaitu:

1. Pembelajaran yang berpusat pada siswa
Artinya proses pembelajaran menekankan pada kemampuan siswa untuk belajar aktif guna mengembangkan keterampilan pengetahuannya.
2. Pembelajaran autentik berbasis masalah
Artinya pembelajaran memunculkan permasalahan nyata atau dunia nyata sehingga siswa dapat memahami, memecahkan, dan menerapkannya dalam kehidupannya.
3. Informasi diperoleh melalui penemuan diri
Artinya siswa dapat mencari dalam memecahkan masalah yang diajukan dan menyelesaikannya hingga menerapkan dalam kehidupannya.
4. Belajar dalam kelompok kecil
Artinya kegiatan pembelajaran pemecahan masalah dilakukan secara berkelompok sehingga siswa mampu bersosialisasi, berinteraksi dan saling bertukar pikiran satu sama lain.
5. Guru sebagai fasilitator
Artinya dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik hanya bertugas memfasilitasi dan memantau aktivitas peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat terkontrol dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Tan & Kek, sebagaimana dikutip (dalam Amir, 2016, hlm. 12) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah ditandai dengan siswa terlibat dalam kegiatan kelompok untuk menemukan solusi terhadap tantangan, diikuti dengan melaporkan hasil pemecahan masalah mereka. Rusman (2012, hlm. 232) menguraikan ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dimulai dengan adanya permasalahan.
2. Permasalahan yang disajikan merupakan permasalahan nyata.
3. Permasalahan memiliki sudut pandang yang berbeda.
4. Belajar bersifat mampu menyampaikan pesan dan saling bekerja sama.
5. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang beragam.
6. Dalam pembelajaran bersifat terbuka.
7. Dalam belajar melibatkan evaluasi dan ingatan kembali peserta didik dalam pengalaman proses belajar.

Model *Problem Based Learning* bercirikan kegiatan belajar mengajar yang fokus pada permasalahan nyata. Peserta didik didorong untuk terlibat aktif dan berpikir kritis untuk memecahkan permasalahan tersebut. Melalui kegiatan pemecahan masalah, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah sebagai inti dari proses belajar. Model ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan kolaboratif dengan cara yang lebih terlibat dan praktis. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL): Model pembelajaran berbasis masalah melibatkan serangkaian proses. Kosasih (2018, hlm 91) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah melibatkan serangkaian proses, sebagai berikut:

1. Observasi, yang membantu siswa fokus pada topik yang sedang dibahas.
2. Menanyakan dan menyajikan masalah, menalar, mengumpulkan berbagai data.
3. Mengasosiasi, merumuskan jawaban dari permasalahan

4. Mengomunikasikan, mempresentasikan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

Arends (2008, hlm. 55) mengemukakan beberapa langkah-langkahnya adalah penerapan PBL melibatkan lima langkah yaitu (1) orientasi peserta didik terhadap masalah; (2) pengorganisasian peserta didik untuk penelitian; (3) Dukungan dengan penyelidikan secara individu maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi- proses pemecahan masalah, masalah digunakan dalam PBL adalah masalah tantangan di dunia nyata. Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Abidin (2014, hlm. 165) sebagai berikut:

- 1) Persiapan pembelajaran

Kegiatan ini berkaitan dengan tindakan yang dilakukan oleh pendidik sebelum dimulainya proses pembelajaran. Pendidik membuat dan mengatur berbagai bahan dan sumber pengajaran, dan juga mempersiapkan siswa untuk menggunakannya secara efektif selama proses pembelajaran.

- 2) Fase 1: menemukan masalah

Pada tahap ini, siswa dengan cermat mengkaji masalah-masalah yang disampaikan guru. Siswa menuliskan rangkaian temuannya dalam bentuk masalah dan memilih masalah yang paling penting. Peran guru pada tahap ini lebih kepada mendorong siswa untuk mencari dan menemukan permasalahan.

- 3) Fase 2: membangun struktur kerja

Pada langkah kedua, siswa secara mandiri mengembangkan langkah-langkah untuk memecahkan masalah. Proses mempersiapkan langkah-langkah ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang diketahui. Merumuskan masalah dan merencanakan pemecahan masalah merupakan tahap akhir dari tahap kedua.

- 4) Fase 3: menetapkan masalah

Pada fase ketiga, siswa mengidentifikasi masalah terpenting dalam kehidupan nyata. Masalah tersebut kemudian disusun dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan dalam uraian masalah. Peran pendidik pada tahap ini lebih banyak memotivasi siswa untuk menemukan masalah.

d. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Arends (dalam Hariyanto dan Warsono, 2012, hlm. 151) menjelaskan Sintaks pembelajaran berbasis masalah serta perilaku guru yang relevan:

Tabel 2. 1
Sintaks Model *Problem Based Learning*

NO	Fase	Perilaku Siswa
1	Fase 1: Melakukan orientasi masalah kepada siswa. Hal ini merupakan langkah awal dalam melakukan percobaan.	Pada fase ini, siswa mendengarkan saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan untuk memecahkan masalah, dan memotivasi siswa.
2	Fase 2: Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Pada fase ini guru membantu siswa mengorganisasikan dan membantu memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah tersebut.
3	Fase 3: Membimbing siswa dalam penyelidikan individu maupun kelompok.	Pada fase ini guru mendorong siswa untuk menyampaikan informasi yang diperlukannya, melakukan percobaan, dan melakukan penelitian untuk memperoleh penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil.	Pada fase ini, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyajikan hasilnya. menyiapkan laporan hasil, dokumentasi, model dan dukungan bagi siswa untuk menyelesaikan tugas bersama temannya.
5	Fase 5:	Pada fase ini, guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses yang mereka lakukan.

NO	Fase	Perilaku Siswa
	Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.	

Sumber: Arends (dalam Warsoni & Hariyanto, 2012, hlm. 151)

5. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan versi jamak dari kata “medium”, yang berarti “perantara” atau “penyalur”. Oleh karena itu, media berfungsi sebagai sarana menyebarkan materi informasi atau menyampaikan pesan. Adam & Muhammad (dalam Baridwan, 2013, hlm. 809) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat fisik dan teknis yang digunakan dalam pendidikan untuk memfasilitasi dalam pembelajaran pengetahuan dari guru ke siswa, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Media merupakan alat yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap individu tentu berkeinginan untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan unggul dan mencapai hasil yang memuaskan. Media berfungsi sebagai sarana penyampai materi pendidikan atau penyampaian pesan (Rusman, 2013, hlm. 159). Menurut Sadiman (2009, hlm 7), media dalam pembelajaran mengacu pada segala sarana yang melaluinya pesan dapat disampaikan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna memperlancar pembelajaran. proses.

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk membantu menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Media ini dapat berupa alat atau bahan mengajar, dapat mencakup berbagai jenis seperti buku, modul, film, video, game, aplikasi, dan lainnya

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara menyajikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan efektif kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Menurut Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012, hlm. 77-76), pemanfaatan bahan ajar dapat meningkatkan baik proses pembelajaran maupun hasil dari segi kognisi siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian cocok digunakan dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 2) menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar dapat meningkatkan proses belajar siswa dan mengarah pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, mengajar dengan media memberikan banyak keuntungan, antara lain:

1. Pengajaran yang efektif akan memikat minat siswa, sehingga menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar.
2. Kejelasan bahan ajar akan ditingkatkan untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik oleh siswa.
3. Metode pengajaran harus bervariasi untuk mencegah kebosanan siswa dan untuk meningkatkan komunikasi verbal.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2001, hlm 2) menyatakan sebagai berikut:

- a. Kelas akan lebih menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar dapat meningkat.
- b. Makna bahan ajar menjadi lebih jelas, agar dapat lebih dipahami oleh siswa.
- c. Metode pengajaran akan lebih beragam, siswa membosankan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar, mengamati secara aktif, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan modern ini dan menawarkan berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat atau teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Rudy Bretz (dalam Sadiman, 2009, hlm 20), jenis media pembelajaran digolongkan menjadi 8 kriteria, yaitu 1) media audiovisual bergerak, 2) media audiovisual diam, 3) media audio semi bergerak, 4) media bergerak media visual, 5) Media gambar diam, 6) Media setengah bergerak, 7) Media audio dan 8) Media cetak.

Gagne (dalam Sadiman, 2009, hlm. 23) mengategorikan media menjadi 7 kelompok berbeda: benda untuk demonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film suara, dan mesin pembelajaran. Wina Sanjaya (2006, hlm. 172-173) mengategorikan materi pembelajaran ke dalam berbagai jenis. Materi pembelajaran dikategorikan berdasarkan ciri-ciri yang melekat ke dalam jenis-jenis yang berbeda:

- a. Media auditif, mengacu pada bentuk media yang bersifat auditori saja, artinya hanya dapat didengar dan tidak menyertakan komponen visual apa pun. Contoh media pendengaran antara lain siaran radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, materi yang hanya bersifat visual dan tidak mengandung unsur pendengaran apa pun. Misalnya saja berbagai bentuk seni rupa seperti foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
- c. Media audiovisual mengacu pada suatu bentuk media yang mencakup fitur suara dan visual. Misalnya: rekaman video, film, dan slide suara. Daya tarik media ditingkatkan dengan menggabungkan aspek pendengaran dan visual.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi dan memungkinkan pemahaman

isi pembelajaran lebih baik. Terdapatnya jenis media pembelajaran seperti diantaranya media audio visual, media audio, media gerak, media gambar, media cetak. Kombinasi yang baik antara media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan inklusif bagi seluruh siswa. Penggunaan berbagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih menarik dan interaktif.

6. Media Video Pembelajaran

a. Pengertian Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran berbasis video merupakan salah satu jenis media pendidikan yang memanfaatkan video sebagai sarana penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Media ini berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan, informasi, atau materi pendidikan kepada penerima atau siswa. Sukiman (2012, hlm. 187-188) mendefinisikan media video pembelajaran sebagai suatu sistem multimedia yang dapat menampilkan gambar visual dan audio secara bersamaan. Menurut Daryanto (2010, hlm. 88), media video mengacu pada media apa pun yang memungkinkan kombinasi sinyal pendengaran dengan visual bergerak. Media video dapat digunakan dalam program pendidikan karena menawarkan pengalaman tak terduga kepada siswa. Selain itu, program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Menurut Sadiman (2009, hlm. 74) mendefinisikan video sebagai salah satu bentuk media audio visual yang menyajikan gambar dan suara. Pesan-pesan tersebut bisa bersifat asli, seperti kejadian, peristiwa penting, dan berita, atau khayalan, seperti cerita. Mereka juga bisa bersifat informasional, edukatif, atau instruksional. Media video pembelajaran adalah alat yang sangat efektif dalam pendidikan. Media video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik. Media video unggul dalam menyampaikan konten yang memerlukan visualisasi, seperti menampilkan tindakan motorik tertentu, gerak wajah, atau keadaan lingkungan tertentu. Video yang menyertakan elemen visual, audio, dan teks dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori,

maupun kinestetik. Berikut contoh ilustrasi gambar yang digunakan dalam konten video edukasi yang relevan dengan topik pembelajaran.



Gambar 2. 1 Tampilan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 2. 1 merupakan gambaran dari penggunaan video pembelajaran menggunakan *youtube* dengan materi mengubah bentuk energi pada kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Media video juga dapat dimanfaatkan dalam bidang studi yang mengkaji keterampilan motorik dan meningkatkan kemampuan kegitan. Rusman (2012, hlm. 220) menyatakan berbagai manfaat media video. Pertama, video memungkinkan penyampaian pesan secara lebih merata kepada siswa. Kedua, video sangat efektif dalam menjelaskan proses yang kompleks. Selain itu, video mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menawarkan pengalaman yang lebih realistis, dan dapat diputar ulang atau dijeda sesuai kebutuhan. Terakhir, video meninggalkan kesan mendalam dan berpotensi membentuk sikap siswa. Kustandi (2013, hlm. 64) mengidentifikasi manfaat yang terkait dengan pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran:

1. Video dapat meningkatkan pengalaman dasar siswa ketika mereka terlibat dalam diskusi, membaca, dan latihan praktis.
2. Video mempunyai kemampuan untuk menangkap dan menampilkan secara visual objek- objek yang seringkali tidak terlihat dengan mata telanjang, seperti fungsi jantung selama siklus detaknya.
3. Memupuk dan meningkatkan motivasi siswa sekaligus membina sikap dan aspek afektif lainnya.
4. Video mengandung nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

5. Video mempunyai kemampuan untuk menampilkan peristiwa kepada kelompok besar dan kecil, serta kepada beragam kelompok atau individu.

Kekurangan media video pembelajaran menurut Rosyid, dkk (2019, hlm. 112) disamping kelebihan pada media video juga terdapat beberapa kelemahan-kelemahan, antara lain:

- a. Memerlukan dana yang relatif banyak/mahal.
- b. Memerlukan keahlian khusus.
- c. Sukar untuk direvisi.
- d. Memerlukan arus listrik.

Pemilihan media video pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan yang ada. Dengan demikian, pendidik dapat memanfaatkan media video secara optimal untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian, perlu adanya referensi penelitian. Penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan menggunakan metodologi yang sama mungkin dapat membantu persiapan dan menjadi referensi berharga dalam melakukan kegiatan penelitian. Secara khusus, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang dibahas:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Ifith Fithriyani, Teti Rostikawati, Yuli Mulyawati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan melalui Penerapan Model *Problem Based Learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen quasi desain dua grup di Sekolah Dasar Negeri Pajajaran. Subyek penelitian siswa kelas IV A dan IV b Sekolah Dasar Negeri Pajajaran Kota Bogor yang terdiri dari 50 siswa, penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar bagian tubuh tumbuhan. Hal ini terlihat dari nilai N- Gain pada kelompok kelas eksperimen sebesar 56,7 sedangkan kelompok kelas kontrol mendapatkan skor N-Gain sebesar 45. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen sebesar 84%, sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 72%. Serta pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima karena thitung (2.11044) > ttabel (1,67722). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bagian Tubuh Tumbuhan melalui penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Ira Nurmasari, Meirza Nanda Faradita, Fajar Setiawan. Dengan judul Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada tahun ajaran 2022/2023 melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media video. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Siklus tersebut terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Partisipan penelitian ini terdiri dari 28 anak kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Instrumen penelitian ini terdiri dari penilaian deskriptif dan catatan observasi. Temuan penelitian PTK ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar pengetahuan pada siklus I dengan menggunakan ukuran ketuntasan tradisional sebesar 73,39%, kemudian meningkat menjadi 90,25% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan PBL dengan media video dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada materi transportasi dan konservasi energi. Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut: (1) Penelitian pemanfaatan pendekatan pembelajaran Problem Based Learning dapat diterapkan pada banyak sumber daya pendidikan. (2) Penelitian ini perlu diteliti lebih lanjut melalui pemanfaatan media alternatif mutakhir guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Ni Pt. Asrika Maha Dewi, I Kt. Dibia, Dw. Nyoman Sudana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran PBL berbantuan media video, (2) hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran tradisional, (3) Perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran sesuai model pembelajaran. PBL didukung melalui media video dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian

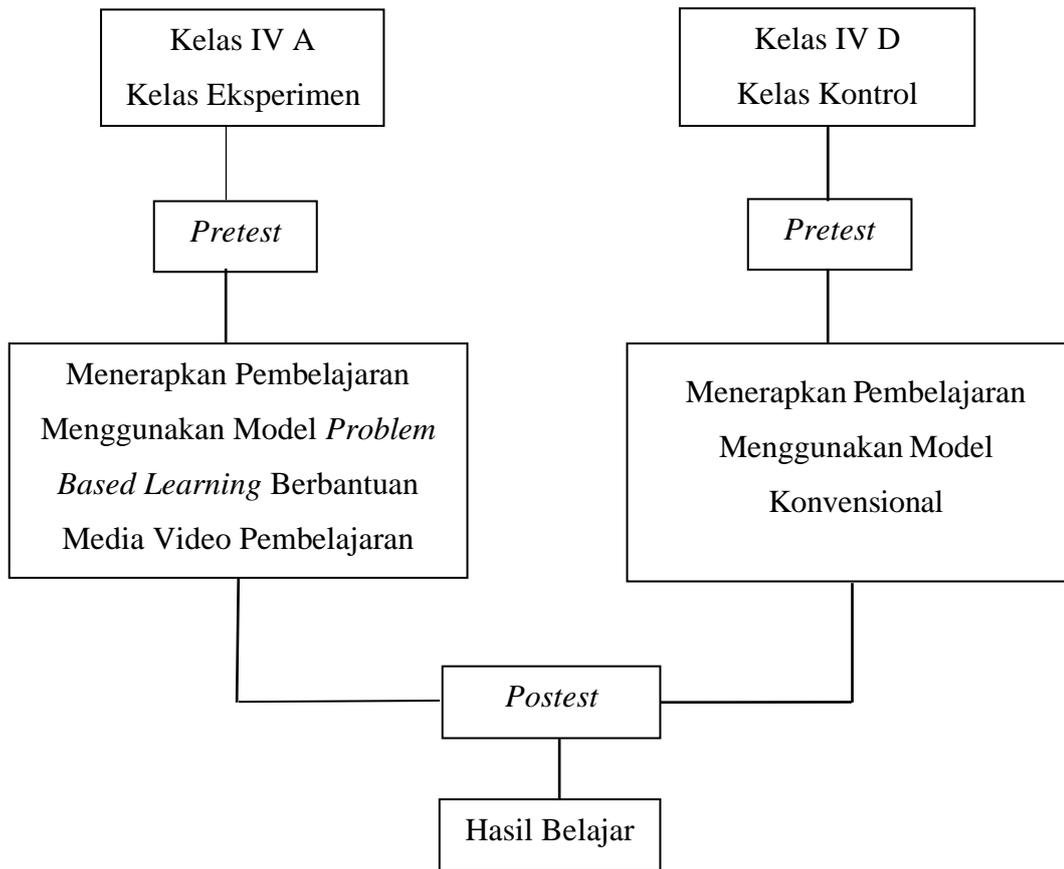
ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain post-test only control group design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Pergung. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik simple random sampling. Sampel diambil dari SD Negeri 2 Pergung sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 3 Pergung sebagai kelompok kontrol. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan media video berada pada tingkat kategori tinggi (di atas rata-rata 30,56), (2) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pembelajaran berada pada tingkat yang tinggi. kategori sedang (di atas rata-rata 21,97), (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan media video dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan media video dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan media video. pembelajaran konvensional ($t = 8,50 > t_{tabel} = 2,00$). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan video lebih unggul dibandingkan model pembelajaran tradisional terhadap hasil belajar IPA

C. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran IPAS, mencakup pengetahuan yang luas mengenai hal-hal yang terjadi di alam semesta. Penggunaan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) mendorong siswa menjadi pembelajar aktif dan belajar secara alami dalam kehidupan nyata dengan menempatkan situasi bermasalah sebagai pusat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, IPAS harus memiliki pembelajaran yang efektif agar dapat memahami materi dengan baik. Salah satunya adalah penggunaan media video sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPAS beberapa temuan yaitu masih banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah dan metode pembelajaran guru terdapat di kelas kurang beragam serta guru kurang memanfaatkan media. Dengan menggunakan model PBL berbantuan media pembelajaran video, siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Pembelajaran pun menjadi lebih menarik,

efektif dan bervariasi. Kerangka konseptual penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pada gambar 2.2 merupakan gambaran kerangka berpikir model pembelajaran berbasis masalah yang berbantuan media video pembelajaran hasil belajar IPAS Kelas IV. Dalam penelitian ini, peneliti memilih dua kelas untuk yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D sebagai kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan setiap kelas diberikan tes awal berupa *pretest* untuk mengukur kemampuan dasar peserta didik dan *posttest* pada akhir pembelajaran untuk mengukur kemampuan hasilnya dalam pembelajaran peserta didik. Berikut ini adalah dua kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran di mana kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media video pembelajaran dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut di atas, peneliti berpendapat bahwa hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan menggunakan video pembelajaran. Model PBL merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa yang berfokus pada penyelesaian masalah kehidupan nyata. Penggunaan media audiovisual dapat menyederhanakan materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan memahaminya.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini jawaban sementara. Berdasarkan kajian teori, penelitian, dan kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar.