

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

##### a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Istilah Bahasa Indonesia untuk ”pembelajaran berfokus proyek” adalah “*project based learning*” atau PjBL. Pendekatan pedagogis ini mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dengan masalah dunia nyata (Fujiawati, Permana, & Roekmana, 2020, hlm. 46). Menurut (Wahyuni, 2019, hlm. 85) model *project based learning* merupakan cara bagi guru untuk mengendalikan cara peserta didik belajar di kelas dengan meminta mereka mengerjakan proyek. Dengan fokus pada proses pembelajaran yang berpunca pada produk, *project based learning* (PjBL) menempatkan peserta didik di pusat semua kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, peserta didik diberi banyak otonomi dalam memilih kegiatan pembelajaran mereka sendiri dan dalam berkolaborasi dalam proyek kelompok hingga produk akhir tercapai (Nababan, Marpaung, & Koresy, 2023, hlm. 706).

Salah satu definisi pembelajaran berbasis proyek adalah ”pendekatan pengajaran terbatas waktu di mana peserta didik bekerja dalam tim untuk mengidentifikasi, meneliti, merumuskan, membuat prototipe, dan menguji hipotesis tentang solusi potensial untuk masalah sosial dan lingkungan yang mendesak” (Setiawati dkk., 2024, hlm. 35). Model pembelajaran terstruktur, pembelajaran berbasis proyek (Silalahi, 2024, hlm. 09) mengharuskan peserta didik terlibat dalam tugas-tugas teoritis dan praktis yang rumit. Oleh karena itu, *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan pendidikan yang memprioritaskan proyek dan menggunakan masalah sebagai batu loncatan untuk memperoleh dan menerapkan informasi baru. Dengan memimpin dalam memilih kegiatan pendidikan mereka sendiri, peserta didik dalam model ini berubah menjadi titik fokus pendidikan mereka

sendiri. Sebagai sebuah kelompok, mereka mengerjakan proyek pembelajaran dan membuat sesuatu yang nyata pada akhirnya. Selama *project based learning*, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata yang mempengaruhi komunitas lokal dan lingkungan mereka melalui desain, konstruksi, kreasi, atau produksi. Dengan demikian, *project based learning* dapat membantu peserta didik mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, yang akan berguna bagi mereka saat menghadapi kendala di dunia nyata.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah model pendidikan yang berorientasi pada proyek dan menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan serta mengintegrasikan pengetahuan yang baru. Dalam model ini, peserta didik menjadi subjek atau pusat dari proses belajar dan diberi keleluasaan dalam memilih aktivitas belajar mereka sendiri. Mereka berkolaborasi untuk menyelesaikan proyek pembelajaran dan menciptakan sebuah produk sebagai hasil akhirnya. Pembelajaran PjBL dilaksanakan dalam waktu tertentu dan melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat, menciptakan, atau menghasilkan sesuatu untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan komunitas dan lingkungan. Dengan cara ini, PjBL dapat mendukung peserta didik dalam mengasah keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Karakteristik Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Pembelajaran model *project based learning* (PjBL) memiliki beberapa karakteristik. Menurut Rahayu dkk (2020, hlm. 114) karakteristik model *project based learning* meliputi:

- 1) Kerangka kerja dibangun oleh peserta didik
- 2) Memberikan peserta didik masalah atau tantangan untuk dipecahkan
- 3) Setelah menerima masalah, peserta didik merumuskan rencana untuk memperbaikinya
- 4) Merupakan tanggung jawab kolektif peserta didik untuk menemukan solusi atau masalah
- 5) Evaluasi merupakan proses yang berkelanjutan

- 6) Peserta didik secara konsisten memikirkan kembali apa yang telah mereka lakukan
- 7) Evaluasi kualitatif dilakukan pada produk, dan
- 8) Ada ruang untuk perubahan dan kesalahan dalam lingkungan belajar.

Sedangkan Menurut Mutawally (2021, hlm. 02) model *project based learning* memiliki karakteristik pembelajaran yang efektif, diantaranya

- 1) Menginstruksikan peserta didik untuk meneliti konsep dan isu penting
- 2) Merupakan Langkah kedua dalam investigasi
- 3) Terhubung dengan kebutuhan minat peserta didik
- 4) Berpusat pada peserta didik, dengan penekanan pada pengembangan produk dan presentasi individual
- 5) Mengacu pada pengetahuan tentang pemikiran kreatif dan analisis serta kemampuan pencarian data untuk melakukan investigasi, membuat kesimpulan, dan menghasilkan hasil, dan
- 6) Berkaitan dengan masalah nyata yang ada.

Fitur utama paradigma pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman pendidikan kualitasnya sendiri yang berbeda. Peserta didik dalam lingkungan pembelajaran berbasis proyek diharapkan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang konsep pembelajaran dengan mengerjakan proyek autentik yang menyajikan masalah dunia nyata dan solusinya. Penekanan pada otonomi peserta didik merupakan ciri lain dari pembelajaran berbasis proyek; dalam pendekatan ini, peserta didik melakukan tugas ganda sebagai penerima informasi dan sebagai agen pembelajaran mereka sendiri (Turohmah & Hanif, 2024, hlm. 38).

Model PjBL memiliki karakteristik Menurut (Zainuddin dkk., 2023, hlm. 606) bahwa karakteristik model *project based learning* (PjBL) yaitu:

- 1) Isu-isu dunia nyata yang dihadapi peserta didik dalam keseharian mereka
- 2) Tugas-tugas yang relevan dengan pokok bahasan
- 3) Tugas-tugas yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja secara mandiri untuk menemukan solusi
- 4) Menciptakan usaha dalam menanggapi isu-isu terkini.

Adapun Menurut Rahmah dkk (2024, hlm. 16424) mengungkapkan bahwa karakteristik *project based learning* sebagai berikut:

- 1) Terdapat isu atau pertanyaan yang perlu diselesaikan
- 2) Peserta didik Menyusun rencana kegiatan untuk mencapai hasil yang telah disepakati dan peserta didik diarahkan untuk mengambil Keputusan serta Menyusun kerangka kegiatan
- 3) Peserta didik bertanggung jawab dalam mengatur informasi yang diperoleh untuk menyelesaikan proyeknya
- 4) Peserta didik mengevaluasi pengalaman, dan
- 5) Peserta didik secara rutin melakukan refleksi terhadap aktivitas yang dijalannya dan kelas perlu mendukung terjadinya perubahan.

Dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulan dari karakteristik model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik Menyusun kerangka kerja dan merencanakan Solusi untuk masalah yang telah diberikan.
- 2) Memberikan tantangan atau permasalahan kepada peserta didik untuk diselesaikan
- 3) Peserta didik dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk mencari dan mengatur informasi guna menyelesaikan masalah
- 4) Proses penilaian dilaksanakan secara terus-menerus dan produk dinilai dengan pendekatan kualitatif
- 5) Peserta didik secara teratur merenungkan aktivitas yang telah dilakukan dan kelas harus mendukung terjadinya perubahan
- 6) Mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan pertanyaan yang penting serta melakukan penelitian secara mandiri.
- 7) Berpusat pada peserta didik dan memanfaatkan keterampilan berpikir kreatif, analitis, serta pencarian data

- 8) Mengenai masalah isu yang nyata dan autentik, serta memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

**c. Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Model *project based learning* memiliki beberapa kelebihan, menurut Anggraini & Wulandari (2021, hlm. 295) kelebihan dari model *project based learning*, antara lain :

- 1) Mendorong peserta didik untuk memperoleh perspektif yang lebih luas tentang isu-isu dunia nyata yang memerlukan tindakan
- 2) Mendidik peserta didik secara langsung melalui metode pelatihan dan mempersiapkan mereka untuk berpikir kritis dan menerapkan keterampilan tersebut dalam konteks dunia nyata, dan
- 3) Beradaptasi dengan prinsip-prinsip modern yang membutuhkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam teori, praktik, dan aplikasi.

Berdasarkan Dewi (2022, hlm. 221-222) mengungkapkan beberapa kelebihan dalam model pembelajaran *project based learning* (PjBL) seperti:

- 1) Peserta didik cenderung lebih bersemangat dalam belajar ketika menggunakan model pembelajaran PjBL
- 2) PjBL membantu peserta didik menjadi lebih baik dalam bekerja sama dan belajar dari satu sama lain
- 3) PjBL berpotensi menumbuhkan imajinasi dan orisinalitas peserta didik
- 4) Berkat PjBL, kreativitas dan presentasi akademik peserta didik dapat meningkat,
- 5) PjBL membantu peserta didik menjadi komunikator yang lebih baik. Mengapa? Karena proyek kelompok memerlukan partisipasi peserta didik
- 6) PjBL berpotensi meningkatkan kemampuan manajemen, keterampilan memecahkan masalah, dan kapasitas untuk mengukur sumber belajar, dan
- 7) PjBL juga menjadikan kelas sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar.

Adapun kelebihan model *project based learning* menurut Melinda & Zainil (2020, hlm. 1532) yaitu:

- 1) Dapat mendorong pembelajaran dengan memberikan peserta didik

- 2) Dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam mencari solusi atas masalah
- 3) Dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka
- 4) Dapat menumbuhkan kolaborasi antar peserta didik
- 5) Dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan dan memanfaatkan kemampuan komunikasi mereka.
- 6) Dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan pemroses mereka untuk materi pelajaran
- 7) Mampu mentransfer informasi kepada peserta didik untuk digunakan dalam proyek konstruksi, dan
- 8) Mampu menumbuhkan lingkungan kelas yang ramah membuat pembelajaran menyenangkan bagi semua yang terlibat.

Sedangkan Menurut Arifianti (2020, hlm. 2081) Model *project based learning* memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas penting dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar
- 2) Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik
- 3) Peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan dan unggul dalam menyelesaikan masalah yang rumit
- 4) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan memanfaatkan kemampuan komunikasi mereka
- 5) Poin kelima adalah memberikan peserta didik pengalaman nyata dalam manajemen proyek
- 6) Menawarkan kegiatan kelas yang mendorong partisipasi dari semua peserta didik, dan
- 7) Membina lingkungan belajar yang menarik dan produktif selama pembelajaran.

Kelebihan model *project based learning* menurut Amelia & Aisyah (2021, hlm. 190) , antara lain:

- 1) Mempersiapkan mereka untuk menghadapi sifat dinamis kehidupan kerja. Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan kepercayaan diri terhadap kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas yang bermakna
- 2) Peserta didik didorong untuk mendengarkan perspektif satu sama lain dan menegosiasikan solusi untuk membentuk sikap kerja mereka saat menyelesaikan proyek.
- 3) Membantu anak-anak menjadi komunikator dan pekerja sosial yang lebih baik
- 4) Keempat, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik
- 5) Mengajar peserta didik untuk secara efektif menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai disiplin ilmu, dan
- 6) Mengajar mereka untuk secara efektif menggunakan teknologi sebagai alat untuk pembelajaran mereka sendiri.

Sehingga dapat disimpulkan kelebihan model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik
- 2) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berfikir secara kritis
- 3) Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi peserta didik
- 4) Meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kerja sama di antara para peserta didik
- 5) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengolah materi pembelajaran dan memanfaatkan teknologi
- 6) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang rumit
- 7) Menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan efisien
- 8) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan informasi dari berbagai disiplin ilmu yang dikuasai

Dengan begitu, model PjBL dapat mendukung peserta didik dalam mengasah keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

#### **d. Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Selain kelebihan-kelebihan yang telah dikemukakan, terdapat juga beberapa kekurangan pemanfaatan model *project based learning* (PjBL). Menurut Widiyaningsih dkk. (2024, hlm. 1448) kelemahan dari model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah memerlukan waktu yang lama untuk menyelesaikan masalah, biaya yang dikeluarkan relatif besar, pola pikir guru yang lebih menyukai metode pembelajaran di kelas membuat penerapan model PjBL menjadi sulit, dan bagi peserta didik yang kesulitan menemukan sumber informasi, mereka akan kesulitan mencari solusi dari masalah tersebut.

Adapun menurut Mustofa dkk, (2024, hlm. 98) kekurangan pada model *project based learning* yaitu:

- 1) Keberadaan tim pengajar sangat diperlukan karena memerlukan peralatan yang lebih rumit
- 2) Guru perlu mampu membagi waktu agar suasana kelas tetap mendukung
- 3) Sikap kurang semangat peserta didik dapat berpengaruh sehingga kelas menjadi kurang mendukung, oleh sebab itu, guru bisa memberikan dukungan kepada peserta didik, dan juga memberikan waktu beberapa menit untuk menyiapkan proyek tersebut.

Sedangkan menurut Herputranti (2022, hlm. 1209) kekurangan dari model *project based learning*, diantaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permasalahan yang rumit.
- 2) Peserta didik yang mengalami kendala dalam eksperimen dan pengumpulan data akan menghadapi tantangan
- 3) Jumlah peralatan yang perlu disiapkan sehingga disarankan untuk menerapkan *team teaching* dalam proses pembelajaran, dan
- 4) Melakukan banyak media dan sumber belajar.

Pendapat Fitriyah (2024, hlm. 77) kekurangan model *Project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan banyak peralatan yang harus disiapkan. Telah menjadi pengetahuan umum bahwa fasilitas yang tersedia di setiap sekolah di Indonesia tidaklah seimbang, sehingga isu mengenai biaya ini harus diperhatikan.
- 2) Kemungkinan terdapat satu atau dua peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam kelompok. Kendala ini juga kerap muncul Ketika ada salah satu Pelajaran yang memerlukan kerja sama dalam kelompok atau diskusi.
- 3) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permasalahan dan menciptakan produk.
- 4) Memerlukan biaya yang cukup. Selalu isu biaya yang menjadi tantangan dan ancaman bagi semua pihak, baik sekolah, guru, maupun peserta didik.
- 5) Membutuhkan guru yang terampil
- 6) Tidak sesuai untuk peserta didik yang cepat menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan, dan
- 7) Kesulitan untuk melibatkan semua peserta didik dalam pembelajaran kelompok. Kelemahan dari model pembelajaran berbasis adalah; a. memerlukan guru yang terampil dan siap belajar, b. memerlukan fasilitas, alat, dan bahan yang cukup, dan c. sulit untuk melibatkan semua peserta didik dalam kerja sama kelompok (Sartika dkk., 2024, hlm 85).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* (PjBL) memiliki sejumlah kelemahan, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan masalah yang kompleks
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup tinggi
- 3) Membutuhkan pendidik yang mahir dan bersedia untuk belajar
- 4) Membutuhkan sarana, peralatan, dan material yang memadai
- 5) Susah untuk mengikutsertakan semua peserta didik dalam kolaborasi kelompok
- 6) Ada kemungkinan beberapa peserta didik kurang ikut serta dalam kelompok
- 7) Membutuhkan peralatan yang lebih kompleks dan jumlah yang lebih besar
- 8) Peserta didik yang menghadapi hambatan dalam percobaan dan pengumpulan data akan mengalami tantang

Dengan demikian, model PjBL membutuhkan perencanaan dan persiapan yang baik untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

**e. Langkah- Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)**

Langkah-langkah model *project based learning* menurut Setiawan dkk, (2021, hlm. 1881) antara lain :

- 1) Penetapan proyek, penetapan proyek bisa berupa tugas langsung atau dari isu-isu yang perlu diselesaikan
- 2) Perancangan urutan Tindakan untuk menyelesaikan proyek, mengatur Langkah-langkah kegiatan yang diperlukan dalam penyelesaian tugas atau proyek
- 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek mencakup penjadwalan berdasarkan Langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah ditetapkan sebelumnya, dan
- 4) Penyelesaian proyek melalui bantuan dan pengawasan guru.

Adapun Menurut Dinda & Sukma (2021, hlm. 51) Langkah-langkah model *project based learning* yaitu:

- 1) Memulai proses belajar dengan pertanyaan dasar menghadapi suatu masalah. Masalah ini adalah peserta didik kurang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis serta menyelesaikan masalah
- 2) Mendesain proyek menghadapi suatu masalah. Masalah tersebut adalah peserta didik belum akrab dalam berdiskusi dengan anggota kelompok mereka masing-masing
- 3) Penyusunan jadwal kegiatan menghadapi sebuah masalah. Masalah tersebut adanya peserta didik yang tidak taat pada prosedur kerja yang telah ditentukan.
- 4) Terdapat sebuah permasalahan. Permasalahan tersebut adalah orang tua peserta didik lebih suka membuat proyek untuk peserta didik dari pada membimbing peserta didik dalam menyelesaikan proyek tersebut.

- 5) Penilaian mengalami suatu kendala. Permasalahan tersebut adalah hasil karya peserta didik yang belum optimal akibat waktu yang terbatas, sehingga peserta didik terburu-buru dalam menyelesaikan proyeknya, dan
- 6) Evaluasi memiliki suatu masalah. Masalahnya adalah peserta didik tidak menunjukkan perhatian saat guru melaksanakan evaluasi.

Dalam mengimplementasikan model *Project based learning*, tentu perlu Langkah-langkah yang dapat dijadikan pedoman. Menurut Manullang dkk (2024, hlm. 26-27) mengatakan bahwa *project based learning* memiliki Langkah-langkah yang menjadi pembeda dari model pembelajaran lainnya. Berikut penjelasannya:

- 1) *Start with the big question/essential question*. Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan penting, yaitu pertanyaan yang dapat memberikan tugas kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan. Model pembelajaran ini selalu dimulai dengan mengidentifikasi apa sebenarnya pertanyaan fundamental, yang nantinya akan menjadi landasan atau permulaan untuk memberikan tugas proyek kepada peserta didik dalam melaksanakan kegiatan.
- 2) *Design a plan for the project*. Merancang proyek atau menyiapkan desain proyek. Perencanaan mencakup pedoman, pemilihan kegiatan yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting dengan menggabungkan berbagai disiplin yang relevan, serta memberikan informasi tentang alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan proyek. Perencanaan ini dilakukan secara Bersama antara guru dan peserta didik.
- 3) *Create a Schedule*. Menyusun rencana waktu adalah Tindakan konkret dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat krusial untuk memastikan proyek yang dilaksanakan sesuai dengan waktu yang ada dan memenuhi sasaran. Guru dan peserta didik secara Bersama-sama Menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek.
- 4) *Monitor the students and the progress of the project*. Memantau aktivitas dan kemajuan proyek, serta peserta didik menilai proyek yang tengah dikerjakan. Walaupun peserta didik diberikan kebebasan dalam menerapkan strategi dan

metode untuk menyelesaikan proyek, guru tetap memiliki tanggung jawab untuk mengawasi peserta didik selama proses pengerjaan proyek.

- 5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*). Di fase ini, setelah para peserta didik menyelesaikan aktivitas proyek, mereka akan melaporkan hasil dari proyek yang telah dilakukan, dan guru akan mengevaluasi pencapaian yang didapat peserta didik, baik dari aspek pengetahuan (*knowledge*) yang terkait dengan konsep relevan topik, maupun keterampilan dan sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik.
- 6) Evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*). Tahap terakhir dalam proses pembelajaran adalah, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang telah dilaksanakan.

Berikut ini adalah Langkah-langkah model *project based learning* untuk guru diantaranya:

- 1) Pertanyaan utama, guru menghubungkan pengalaman peserta didik dengan pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan.
- 2) Merancang perencanaan produk, guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok secara mandiri, dan membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok, kemudian mengarahkan peserta didik untuk memahami LKPD tersebut.
- 3) Menyusun jadwal pembuatan, guru memberitahukan bahwa pelaksanaan proyek dilakukan selama jam pelajaran
- 4) Mengawasi aktivitas dan kemajuan proyek, guru mendampingi proses pengerjaan proyek dan memberikan bantuan jika ada yang mengalami kesulitan.
- 5) Mengajukan hasil, pengajar memberikan arahan kepada murid untuk melaksanakan presentasi hasil belajar, dan
- 6) Evaluasi proses pembelajaran, guru mengarahkan peserta didik untuk merangkum materi yang telah dipelajari, kemudian guru melakukan penilaian terhadap peserta didik yang dikerjakan secara mandiri (Putri, 2024, hlm. 16).

Sedangkan Menurut MS dkk (2024, hlm. 21-22) memaparkan berbagai langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, antara lain

- 1) Menyiapkan pertanyaan mengenai proyek atau tugas yang telah diberikan. Langkah ini adalah Langkah pertama bagi peserta didik untuk menjelajahi pertanyaan yang harus sesuai dengan masalah yang dihadapi.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan proyek. Selanjutnya, langkah nyata untuk memberikan jawaban atas setiap pertanyaan, rencana pelaksanaan proyek dapat dikembangkan melalui eksperimen.
- 3) Menyusun jadwal yang terorganisir sebagai Langkah penting dalam pelaksanaan proyek. Jadwal memiliki peranan yang krusial agar proyek bisa dilaksanakan tepat waktu serta sesuai dengan tujuan yang telah disepakati, dan
- 4) Mengawasi pelaksanaan dan tahap-tahap pengerjaan proyek. Peserta didik memperhatikan setiap rincian proses proyek yang sedang dikerjakan.

Sehingga dapat disimpulkan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa Langkah yang harus diikuti, berikut Langkah-langkah model *project based learning* (PjBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan proyek dan pertanyaan inti, di mana guru mengaitkan pengalaman peserta didik dengan pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang diajarkan
- 2) Menyusun perencanaan produk dan merancang rencana pelaksanaan proyek, Dimana guru memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok secara mandiri serta mendistribusikan LKPD kepada setiap kelompok
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan proyek, Dimana guru menginformasikan bahwa proyek akan dilaksanakan selama waktu pembelajaran
- 4) Mengawasi dan memantau kegiatan serta perkembangan proyek, di mana guru mendukung proses kerja proyek dan memberikan pertolongan jika ada yang mengalami hambatan
- 5) Evaluasi terhadap produk yang dihasilkan, Dimana guru menilai pencapaian yang diperoleh peserta didik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap
- 6) Penilaian pengalaman serta refleksi mengenai kegiatan dan hasil proyek, Dimana guru dan peserta didik mengadakan refleksi terhadap kegiatan dan hasil dari proyek yang telah dilakukan

Oleh karena itu, model PjBL dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi anggota Masyarakat yang aktif dan bertanggung jawab serta membantu mereka bersiap menghadapi tantangan di dunia nyata.

**f. Sintaks Model *Project Based Learning***

Sintaks model pembelajaran *project based learning* (PjBL) menurut Wardhani dkk (2023, hlm. 142) yaitu

- 1) Merancang suatu proyek
- 2) Menyusun Langkah-langkah dalam penyelesaian tugas proyek
- 3) Menyusun jadwal
- 4) penyelesaian tugas proyek dan kegiatan monitoring
- 5) Menyusun laporan dan kegiatan presentasi, dan
- 6) mengevaluasi tugas proyek

Pemdadat Hidayah dkk (2024, hlm. 115) sintaks model pembelajaran *project based learning* antarlain:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar
- 2) Mendesain pelaksanaan proyek
- 3) Menyusun jadwa
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek
- 5) Menguji hasil, dan
- 6) Mengevaluasi pengalaman.

Sintaks merupakan Langkah-langkah atau prosedur yang digunakan dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran ini, berikut merupakan sintaks model *Project based learning* (Al Aziiz & Kurnia, 2024, hlm. 2393-2394) :

a. Fase 1: penentuan pertanyaan mendasar

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang memberi tugas kepada peserta didik untuk melaksanakan suatu aktivitas. Pertanyaan ini dirancang dengan tema yang sesuai dan diawali dengan analisis yang mendalam. Pertanyaan yang dirancang 8 sebaiknya tidak gampang dijawab dan dapat membimbing peserta didik untuk mengembangkan proyek. Pertanyaan seperti itu pada

umumnya bersifat terbuka (*divergen*), provokatif, menantang, memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*), dan berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Guru berusaha membuat topik yang dibahas sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Fase 2: menyusun perencanaan proyek

Perencanaan dilaksanakan secara bersama antara guru dan peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik diharapkan akan merasa “punya” atas proyek itu. Perencanaan mencakup ketentuan, pemilihan aktivitas yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting, dengan mengintegrasikan berbagai materi yang ada, serta mengenali alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian proyek.

c. Fase 3: menyusun jadwal

Dengan cara kolaboratif, guru dan peserta didik merancang jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Kegiatan, (2) menetapkan waktu akhir untuk penyelesaian proyek, (3) mendorong peserta didik untuk merancang metode yang baru, (4) mengarahkan peserta didik saat mereka menciptakan metode yang tidak berkaitan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk memberikan penjelasan (alasan) mengenai cara pemilihan waktu. Jadwal yang telah disetujui perlu disepakati bersama supaya guru bisa memantau kemajuan belajar dan pelaksanaan proyek di luar kelas.

d. Fase 4: memantau peserta didik dan kemajuan proyek

Sepanjang proyek berlangsung, guru memiliki tugas untuk mengawasi aktivitas peserta didik. Pengawasan dilaksanakan dengan cara mendukung peserta didik di setiap tahapan. Dengan demikian, guru berfungsi sebagai pembimbing dalam kegiatan peserta didik. Untuk memudahkan pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang mampu mendokumentasikan semua kegiatan yang signifikan.

e. Fase 5: penilaian hasil

Penilaian memudahkan guru untuk menilai estándar kompetensi, yang berfungsi dalam menilai perkembangan setiap peserta didik, memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang dicapai peserta didik, serta membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran selanjutnya.

f. Fase 6: evaluasi pengalaman

Setelah proses belajar selesai, guru dan peserta didik mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan serta hasil proyek. Refleksi dilakukan baik secara individu maupun dalam kelompok. Pada fase ini peserta didik diminta untuk menyampaikan perasaan dan pengalaman mereka selama menyelesaikan proyek. Para guru dan murid melakukan diskusi untuk meningkatkan kinerja selama proses belajar, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu penemuan baru (*new inquiry*) sebagai solusi untuk masalah yang diajukan di tahap awal pembelajaran.

Sintaks model *Project based learning* ada enam tahap yaitu

- 1) Penentuan pertanyaan
- 2) Mendesain pelaksanaan proyek
- 3) Menyusun jadwal
- 4) Memonitor siswa dan kemajuan proyek
- 5) Menguji hasil, dan
- 6) Mengevaluasi pengalaman (Hidayah, Andaryani, dkk., 2024, hlm. 337).

Model *Project based learning* (PjBL) memiliki sintaks, yaitu:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar
- 2) Menyusun perencanaan
- 3) Menyusun jadwal
- 4) Memantau peserta didik dan kemajuan proyek
- 5) Penilaian hasil, dan
- 6) Evaluasi pengalaman (Yuniati & Indriayu, 2024, hlm. 261).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terdiri dari enam tahap, yaitu :

- 1) Penetapan pertanyaan dasar, yaitu pertanyaan yang memberikan tugas kepada peserta didik untuk menjalankan suatu kegiatan
- 2) Merancang pelaksanaan proyek, yaitu perencanaan yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik
- 3) Membuat jadwal, yakni merancang rencana aktivitas untuk menyelesaikan proyek secara bekerja sama

- 4) Mengawasi murid dan perkembangan proyek, yaitu guru bertanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik selama proyek dijalankan
- 5) Penilaian hasil adalah penilaian yang membantu guru dalam mengevaluasi estandar kompetensi dan memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang dicapai oleh peserta didik
- 6) Evaluasi pengalaman, yaitu penilaian yang dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir, untuk menilai kegiatan yang telah dilaksanakan serta hasil dari proyek

Dengan demikian, model PjBL dapat mendukung peserta didik dalam mengasah keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab, sekaligus membantu mereka bersiap menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata.

## **2. Media Video**

### **a. Pengertian Media Video**

Astutik (2021, hlm. 82) mendefinisikan media video pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik audio maupun visual, yang di dalamnya terdapat berbagai pesan pembelajaran,” yang meliputi tetapi tidak terbatas pada kerangka teori, *body of knowledge*, konsep materi, pedoman *procedural*, dan prinsip pembelajaran. Video di definisikan oleh Fadilah dkk (2023, hlm. 07) sebagai “rangkaian gambar bergerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang tersusun menjadi alur”, dan “media video” juga mencakup pesan yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuannya. Salah satu bentuk media audiovisual yang menampilkan gerak adalah video. Salah satu bentuk media audiovisual yang dapat menggambarkan objek bergerak dengan suara yang sinkron adalah media video. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Marliani (2021, hlm. 129) video merupakan media salah satu jenis media yang memadukan gambar bergerak dengan audio untuk menyampaikan makna.

Media video pembelajaran didefinisikan sebagai “media yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan diingat oleh pemirsa” (Pramono, 2022, hlm. 11). Video merupakan sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan

memberikan ilusi, gambar serta fantasi pada gambar yang bergerak, video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu, gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (*frame per second*) (Afifah, 2021, hlm. 184).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan audio dan visual. Media video dapat menampilkan gambar bergerak dengan suara yang sesuai, sehingga dapat membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media video pembelajaran dapat berisi pesan-pesan pembelajaran seperti konsep, prinsip, prosedur, teori dan aplikasi pengetahuan. Dengan demikian, media video pembelajaran dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran.

Pada bagian ini, peneliti memilih media video dari YouTube; video-video ini akan diputar sebelum pelajaran dimulai dan selama pembuatan proyek. Di hamparan internet yang luas, YouTube lebih unggul dibandingkan semua situs web berbagai video lainnya. Tujuan dari penggabungan YouTube ke dalam kelas adalah untuk menyediakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan partisipasi, peserta didik terlibat secara aktif di kelas melalui penggunaan YouTube untuk pembelajaran (Arham, 2020, hlm. 02).

#### **b. Kelebihan Media Video**

Kemampuan media video untuk menampilkan objek atau pesan pembelajaran yang sebenarnya menjadikannya alat yang ampuh untuk meningkatkan pengalaman belajar, menarik perhatian peserta didik, dan menginspirasi mereka untuk belajar (Purwanti, 2015, hlm. 44). Penggunaan media video memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, menyediakan gambar bergerak dan suara yang menyertainya, dan memungkinkan mereka untuk mengamati fenomena yang sulit dilihat secara langsung (Yuanta, 2020, hlm. 94).

Adapun kelebihan dari media pembelajaran menggunakan video:

- 1) Mengatasi pembelajaran online jarak jauh

- 2) Video yang diberikan dapat diulang-ulang dan dapat digunakan dalam waktu yang lama
- 3) Materi yang di sampaikan mudah diingat
- 4) Meningkatkan kreativitas dan ide peserta didik serta pandangan peserta didik dalam video pembelajaran yang disajikan
- 5) Harus memikat minat peserta didik dalam proses belajar
- 6) Kekuatan suaranya dapat disesuaikan antara lembut atau nyaring
- 7) Objek yang sedang diperhatikan dapat dilihat dari jarak dekat, dan
- 8) Mengembangkan imajinasi (Widiya dkk., 2021, hlm. 298).

Kelebihan yang dimiliki media video antara lain:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu
- 2) Dapat menggambarkan kejadian-kejadian di masa lalu dengan realistis dalam waktu yang singkat
- 3) Dapat membawa peserta didik menjelajahi dari satu negara ke negara lain dan dari satu zaman ke zaman yang lainnya
- 4) Bisa diulang-ulang jika diperlukan untuk meningkatkan kejelasan
- 5) Pesan yang disampaikan singkat dan mudah untuk diingat
- 6) Mengasah ide dan pandangan peserta didik
- 7) Mengembangkan imajinasi
- 8) Menjelaskan konsep-konsep yang tidak nyata dan memberikan keterangan yang lebih realitis
- 9) Dapat berfungsi sebagai saluran utama untuk mendokumentasikan kenyataan sosial yang akan dianalisis di dalam kelas, dan
- 10) Dapat berfungsi sebagai pencerita yang mampu merangsang imajinasi peserta didik dalam mengekspresikan ide-ide mereka (Aliyyah dkk., 2021, hlm. 60).

Beberapa kelebihan dalam penggunaan media video menurut Marliani (2021, hlm. 130), antara lain:

- 1) Video dapat memberikan aspek baru dalam proses pembelajaran
- 2) Video bisa menunjukkan gambar yang bergerak kepada peserta didik dan dilengkapi dengan suara yang menyertainya, dan

- 3) Video dapat memperlihatkan fenomena yang sulit untuk diamati secara langsung dan mendukung pembelajaran yang menarik serta efektif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menyajikan objek pembelajaran dengan cara yang nyata dan realistis
- 2) Dapat memasukan aspek baru dalam proses belajar
- 3) Menyajikan gambar yang bergerak kepada peserta didik dengan suara yang menyertainya
- 4) Dapat menunjukan fenomena yang sulit untuk dilihat secara langsung
- 5) Mengatasi waktu dan jarak dalam pembelajaran daring
- 6) Dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa di masa sebelumnya secara nyata dalam waktu yang singkat
- 7) Dapat membawa peserta didik menjelajahi dari satu negara ke negara lainnya dan dari satu zaman ke zaman lainnya
- 8) Bisa diulang-ulang jika diperlukan untuk meningkatkan kejelasan
- 9) Pesan yang disampaikan ringkas dan gampang untuk diingat
- 10) Mengembangkan gagasan dan perspektif peserta didik
- 11) Mengembangkan imajinasi
- 12) Menguraikan ide-ide yang tidak ada dan menyajikan penjelasan yang lebih realistis

Oleh karena itu, media video dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran, memicu semangat peserta didik, dan memperkaya pengalaman belajar.

### **c. Kekurangan Media Video**

Proses pemanfaatan media pembelajaran video menghadapi beberapa faktor penghambat utama, salah satunya adalah masalah waktu yang sering dialami oleh guru saat menggunakan media video. Persiapan guru untuk menyiapkan media ini selalu memakan waktu belajar, sehingga membuat waktu pembelajaran menjadi kurang efisien karena durasinya menjadi terbatas dan mengurangi efektivitas penyampaian materi, yang sering kali mengganggu waktu belajar mata pelajaran berikutnya

(Serungke dkk., 2023, hlm. 3508). Adapun kekurangan media video pembelajaran antara lain:

- 1) Ada sejumlah peserta didik yang memiliki minat rendah sehingga interaksi dengan materi kurang aktif dan mengurangi konsentrasi pada video pembelajaran, dan
- 2) Materi yang disajikan dalam video pembelajaran tidak secara langsung efektif dalam membantu peserta didik memahami dengan mendetail karena kemampuan memori setiap individu bervariasi (Sari dkk., 2025, hlm. 202).

Kekurangan dari penerapan media video dalam pembelajaran yakni sebagai berikut;

- 1) Pemanfaatan media audio visual berupa video pembelajaran memerlukan lingkungan gelap saat ditayangkan
- 2) Penggunaan media video tidak bisa dilihat dan diperlihatkan di sembarang lokasi, dan
- 3) Dalam proses pembuatan media video diperlukan keterampilan yang khusus (Rizki, 2025, hlm. 31).

Video pembelajaran memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, terkadang sulit untuk memastikan bahwa semua peserta didik benar-benar terlibat dan memperhatikan materi yang diajarkan. Sekelompok peserta didik mungkin lebih mudah terdistraksi oleh elemen-elemen luar saat menonton video, seperti gadget lain atau gangguan dari lingkungan. Kedua, tidak terdapat komunikasi langsung antara pengajar dan peserta didik, yang dapat menyulitkan peserta didik untuk segera mengajukan pertanyaan atau meminta penjelasan lebih lanjut. Ketiga, koneksi internet yang tidak stabil atau lambat dapat menjadi kendala dalam memutar video, terutama bagi peserta didik yang memiliki akses terbatas atau terputus. Keempat, dalam beberapa situasi, konten yang ditampilkan dalam video bisa jadi terlalu padat atau terlalu cepat untuk dipahami oleh beberapa peserta didik, tanpa adanya pilihan untuk memperlambat atau mengulang bagian yang sulit dimengerti. Terakhir, penggunaan video pembelajaran dapat menjadi kendala bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus, seperti mereka yang bergantung pada teks alternatif atau terjemahan bahasa (F. Dewi, 2025, hlm. 16-17). Dibalik kelebihan penggunaan media interaktif berbasis video, terdapat beberapa kelemahan,

salah satunya adalah jika media tersebut diputar berulang kali pada interval yang sama, dapat menyebabkan kejenuhan dan mengurangi minat menonton, karena individu telah mengingat gambar dan suara yang ada di media tersebut. Selain itu, jika media interaktif yang berbasis video ditayangkan di youtube, diperlukan koneksi internet untuk dapat menontonnya (Lutfianti dkk., 2025, hlm. 87).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kekurangan media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Masalah durasi yang sering dihadapi guru saat memanfaatkan media video, sehingga mengurangi efisiensi waktu pembelajaran
- 2) Terdapat beberapa peserta didik yang memiliki minat rendah, sehingga interaksi dengan materi menjadi kurang aktif dan mengurangi konsentrasi pada video pembelajaran
- 3) Materi yang terdapat dalam video pembelajaran tidak langsung efektif dalam membantu peserta didik memahami secara mendalam karena kapasitas memori setiap orang berbeda-beda.
- 4) Penggunaan media audio visual yaitu video pembelajaran membutuhkan suasana gelap saat ditampilkan
- 5) Penggunaan media video tidak dapat dilihat dan ditampilkan di sembarang tempat
- 6) Dalam proses pembuatan video, dibutuhkan keterampilan yang khusus
- 7) Sulit untuk memastikan bahwa setiap peserta didik benar-benar aktif dan memperhatikan materi yang diajarkan
- 8) Tidak terdapat komunikasi langsung antara pengajar dan peserta didik
- 9) Koneksi internet yang tidak konsisten atau lambat bisa menjadi hambatan saat memutar video
- 10) Isi yang ditampilkan dalam video mungkin terlalu padat atau terlalu cepat untuk dimengerti oleh sebagian peserta didik.

#### **d. Langkah-Langkah Media Video**

Pada kegiatan penggunaan media video pembelajaran menerapkan langkah-langkah dalam penggunaan video sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan laptop, LCD, proyektor, layar proyektor, dan juga materi pembelajaran
- 2) Meminta peserta didik untuk duduk dengan tenang di tempat duduknya agar proses belajar dapat berjalan dengan baik
- 3) Menampilkan video yang berkaitan dengan isu yang sedang diteliti oleh peneliti
- 4) Peserta didik akan mendapatkan kuis berhadiah, sebagai tanda bahwa pengajar telah berhasil dalam menyampaikan video dalam proses belajar, dan
- 5) Pada akhir sesi pembelajaran, dua peserta didik akan diinterogasi melalui wawancara mengenai minat mereka terhadap penggunaan media video di dalam kelas (Malik & Maunah, 2023, hlm. 250).

Adapun langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran adalah:

- 1) Guru menyampaikan materi
- 2) Menguraikan kepada peserta didik tentang pemanfaatan media audio visual dalam proses belajar
- 3) Menyajikan informasi
- 4) Menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang menguji, dan
- 5) Evaluasi (Permatasari & Oktaviarini, 2021, hlm. 206).

Adapun langkah-langkah dari media video yaitu:

- 1) Persiapan video pembelajaran, mempersiapkan dan mengatur materi yang akan disampaikan
- 2) Pelaksanaan media, yang pertama mengatur posisi kursi, lalu menyampaikan materi, kemudian diminta untuk menyelesaikan tugas
- 3) Menutup video pembelajaran dengan memberikan tugas yang relevan dengan materi yang telah dipelajari saat itu (Melani et al., 2022, hlm. 117).

Langkah penggunaan media video dalam pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut

- 1) Mempersiapkan laptop, audio, kabel dan video yang akan diputar
- 2) Memastikan posisi duduk peserta didik dalam kondisi nyaman
- 3) Saat akan mengajak peserta didik untuk menonton video, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta metode pembelajaran, dan

- 4) Selanjutnya, peserta didik bersiap untuk menyaksikan video yang ditayangkan (Fitria, 2014, hlm. 61)

Pendapat mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pendidik ketika menggunakan media video juga dikemukakan oleh Fauzi dkk (2024, hlm. 06) bahwa langkah-langkah dalam penggunaan media video yaitu:

- 1) Dalam menyiapkan materi, seorang guru perlu mempersiapkan unit pembelajaran terlebih dahulu, kemudian memilih media video yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Durasi media, pengajar perlu menyesuaikan waktu media dengan waktu pembelajaran
- 3) Persiapan kelas, mencakup persiapan peserta didik dan peralatan yang akan dipakai, dan
- 4) Tanya jawab, setelah pemakaian media video, bertujuan untuk mengevaluasi seberapa dalam pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan. Untuk menghasilkan video dalam konteks pembelajaran, jelas berbeda dengan pembuatan video untuk tujuan pribadi.

Menurut Biassari & Putri (2021, hlm. 66-67) , langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menetapkan gagasan, gagasan yang baik umumnya muncul dari persoalan yang dirasakan. Masalah dapat diartikan sebagai perbedaan antara keadaan yang nyata dan harapan yang diinginkan.
- 2) Merumuskan tujuan, yang dimaksud dengan rumusan tujuan disini adalah penjelasan mengenai kompetensi yang diharapkan, sehingga setelah menonton video pembelajaran interaktif ini, peserta didik dapat menguasai kompetensi yang telah ditentukan
- 3) Melaksanakan survei/mengumpulkan materi, survei ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung video pembelajaran interaktif yang akan kita produksi
- 4) Menyusun kerangka isi, material/informasi/data yang telah dihimpun melalui survei tentunya harus sangat terkait dengan tujuan yang telah ditentukan

- 5) Menyusun *treatment*, *treatment* merupakan pengembangan lebih dalam dari sinopsis yang telah dibuat sebelumnya
- 6) Menyusun *story board*, di dalam *story board* terdapat elemen-elemen visual dan audio serta istilah-istilah yang ada dalam video, dan
- 7) Dalam menulis atau membacakan naskah, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh penulis naskah, yaitu; menerapkan gaya bahasa yang umum digunakan, kalimat harus mudah dipahami, ringkas, dan memberikan informasi, serta memilih kosakata yang sesuai dengan konteks.

Sehingga dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran
- 2) Meminta peserta didik untuk duduk dengan rileks di kursinya
- 3) Menampilkan video yang relevan dengan topik pembelajaran
- 4) Melaksanakan penilaian dan memberikan tugas yang sesuai dengan materi yang sudah dipelajari
- 5) Melaksanakan sesi tanya jawab guna menilai pemahaman peserta didik

Langkah-langkah pembuatan video sebagai berikut:

- 1) Menentukan konsep dan sasaran pembelajaran
- 2) Menjalankan penelitian dan mengumpulkan bahan
- 3) Menyusun struktur konten dan penanganan
- 4) Membuat *story board* dan menyusun naskah
- 5) Menghasilkan dan mengedit video

Dengan cara ini, pemanfaatan media video untuk pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif dalam meraih tujuan pendidikan

### **3. Hasil Belajar**

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

Pengertian hasil belajar adalah proses untuk menilai belajar peserta didik lewat aktivitas penilaian atau pengukuran hasil belajar, hasil belajar ini dapat menjelaskan tujuan utamanya yaitu untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan yang diraih oleh

peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian diwakili dengan skala nilai yang berupa huruf, kata, atau simbol (Fernando dkk., 2024, hlm. 66). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada individu yang dapat diamati dan diukur melalui pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki. Perubahan itu dapat diartikan sebagai adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya serta yang tidak mengetahui menjadi mengetahui (Angelia, 2024, hlm. 258).

Sedangkan Menurut Siregar (2024, hlm. 220) hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh, bukan hanya salah satu aspek dari potensi manusia, melainkan mencakup pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Perubahan perilaku yang dimaksud diatas adalah perubahan yang menyeluruh, ketika seseorang sudah mengalami pergeseran perilaku yang mencakup pola-pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, penghargaan, dan keterampilan, maka orang tersebut telah mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Sedangkan menurut Setiawati dkk (2024, hlm. 37) hasil belajar adalah pencapaian perubahan perilaku yang cenderung bertahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam periode waktu tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang diraih individu setelah proses pembelajaran, yang dapat membawa perubahan perilaku seperti pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga meningkat dibandingkan sebelumnya (Mubarak dkk., 2024, hlm. 1103).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar berlangsung. Hal ini dapat memberikan perubahan tingkah laku yang positif, seperti pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan yang lebih baik. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan skala nilai yang berupa huruf, kata, atau simbol. Perubahan perilaku yang dimaksud adalah perubahan yang menyeluruh, mencakup pola-pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, penghargaan, dan keterampilan. Dengan

demikian, hasil belajar merupakan kemampuan yang diraih individu setelah proses pembelajaran, yang dapat membawa perubahan perilaku yang positif.

#### **b. Ciri-ciri Hasil Belajar**

Ciri-ciri dari hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dalam diri seseorang atau individu. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri, antara lain:

- 1) Pembelajaran ditandai oleh terjadinya perubahan tingkah laku (perubahan perilaku). Ini berarti bahwa hasil pembelajaran hanya dapat terlihat dari perilaku, yaitu adanya perubahan perilaku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa memperhatikan perubahan perilaku hasil pembelajaran itu
- 2) Perubahan perilaku yang tetap relatif konstan, yang menunjukkan bahwa perubahan dalam perilaku akibat pembelajaran dalam periode tertentu akan bertahan atau tidak mengalami perubahan. Namun, perubahan perilaku itu tidak akan direncanakan seumur hidup
- 3) Perubahan perilaku adalah akibat dari latihan atau pengalaman
- 4) Pengalaman atau latihan tersebut dapat memberikan dorongan. Sesuatu yang memperkuat tersebut akan memberikan rangsangan atau stimulus untuk mengubah perilaku
- 5) Perubahan yang dilakukan dengan kesadaran. Peserta didik yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan dalam perilaku yang dialaminya. Contohnya, dengan sadar pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik meningkat, dan
- 6) Perubahan berkelanjutan. Perubahan dalam perilaku belajar akan mengakibatkan perubahan selanjutnya yang dirasakan oleh peserta didik (Ria, 2025, hlm. 41-42). Adapun Menurut Rusidik dkk (2023, hlm. 944) hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan internasional, ini dalam pengertian pengalaman atau praktik yang dilakukan secara sengaja dan penuh kesadaran
- 2) Perubahan ini bersifat positif dan mendalam, menunjukkan sesuai harapan (*normatif*) atau standar keberhasilan (kriteria sukses)

- 3) Perubahan ini signifikan dan mendalam, dengan makna khusus bagi pembelajaran yang relatif stabil dan dapat menghasilkan kegunaan sepanjang waktu.

Selanjutnya ciri-ciri belajar menurut Mila (2023, hlm. 24) diantaranya yaitu:

- 1) Pembelajaran ditandai oleh adanya perubahan perilaku
- 2) Perubahan tingkah laku yang cukup menetap
- 3) Perubahan perilaku tidak selalu dapat langsung terlihat selama proses pembelajaran, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
- 4) Perubahan perilaku adalah akibat dari pelatihan atau pengalaman, dan
- 5) Pengalaman atau latihan tersebut bisa memberikan dorongan.

Dijelaskan oleh Rokhmah (2021, hlm. 36) membagi beberapa ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Hasil pembelajaran mencakup kapasitas berupa pengetahuan, sikap, dan aspirasi
- 2) Perubahan mental dan fisik yang terjadi, dan
- 3) Memiliki pengaruh dalam pengajaran dan pendampingan

Adapun ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar mencakup kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, serta cita-cita
- 2) Mempunyai pengaruh dalam pengajaran dan pendampingan
- 3) Perubahan dalam aspek mental, perilaku, dan fisik (PUTRI, 2023, hlm. 44).

Sehingga dapat disimpulkan ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan perilaku, hasil belajar ditandai oleh perubahan perilaku yang dialami oleh individu. Perubahan ini terlihat dari pola pikir, tindakan, dan interaksi dengan sekitar
- 2) Perubahan yang tetap, perubahan perilaku yang terjadi akibat proses belajar adalah perubahan yang tetap dan sulit untuk diubah
- 3) Perubahan yang disadari, perubahan dalam perilaku yang muncul akibat dari belajar merupakan perubahan yang disadari oleh individu. Seseorang dapat merasakan perubahan yang terjadi pada dirinya
- 4) Perubahan yang terus menerus, perubahan dalam perilaku yang muncul akibat proses pembelajaran adalah perubahan yang terus menerus. Perubahan ini tidak

hanya berlangsung dalam waktu singkat, tetapi juga dapat bertahan untuk waktu yang lama

- 5) Perubahan yang positif, perubahan sikap yang muncul akibat proses belajar merupakan perubahan yang positif. Perubahan ini dapat memperbaiki kualitas hidup seseorang dan mendukung individu dalam meraih tujuan mereka

Dengan demikian, pencapaian belajar dapat diukur dari perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang, baik dalam aspek mental, perilaku, maupun fisik.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik. Menurut Damayanti (2021, hlm. 10-11) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:
  - a) Faktor fisiologis, adalah elemen yang berhubungan dengan tubuh peserta didik. Keadaan fisik peserta didik ini terbagi menjadi dua aspek, yaitu kondisi fisik dan fungsi fisik. Keadaan jasmani merujuk pada kondisi fisik peserta didik saat menjalani proses belajar, seperti kesehatan, tubuh yang sehat dan bugar akan mendukung peserta didik dalam belajar.
  - b) Faktor psikologis, dalam pembelajaran adalah aspek yang ada dalam jiwa seseorang anak saat menghadapi materi pelajaran. Faktor psikologis ini dapat mencakup kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Faktor ini, jika dapat berfungsi dengan baik, akan membuat proses belajar menjadi lancar.
2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik, meliputi:
  - a) Faktor non sosial, adalah elemen selain manusia yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti kondisi cuaca, suasana lingkungan, serta peralatan audio visual yang digunakan untuk belajar, yang dapat kita sebut sebagai alat-alat pembelajaran.
  - b) Faktor sosial, merupakan elemen manusia di luar peserta didik, baik itu manusia hadir secara langsung maupun tidak langsung, yang hadir secara langsung seperti

guru, orang tua, teman sebaya dan lain sebagainya, sedang yang tidak hadir secara langsung seperti foto-foto, surat, nyanyian dan sebagainya.

Pendapat Marlina & Sholehun (2021, hlm. 68) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu ada faktor internal dan faktor eksternal, khususnya:

#### 1. Faktor Internal

- a) Minat, merupakan sesuatu yang penting, dan harus dimiliki saat kita ingin melaksanakan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki ketertarikan yang besar terhadap suatu hal, maka ia akan mengalami kesulitan dan kurang bersemangat untuk melakukannya.
- b) Bakat, adalah kemampuan alami yang merupakan potensi yang perlu dikembangkan atau dilatih lebih lanjut. Pada dasarnya, setiap individu memiliki kemampuan di bidang tertentu dengan tingkat kualitas yang bervariasi. Kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam bidang tertentu memungkinkan mereka meraih keberhasilan dalam sektor ini.
- c) Motivasi, adalah kumpulan upaya untuk menciptakan keadaan tertentu, sehingga seseorang bersedia dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi adalah aspek penting yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik agar mereka bersemangat dalam belajar.
- d) Cara belajar, merupakan suatu strategi yang diterapkan oleh peserta didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan, tentunya dengan metode belajar yang disukai oleh peserta didik itu sendiri. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, semua peserta didik menjawab bahwa mereka memiliki metode belajar masing-masing di rumah, misalnya beberapa peserta didik belajar di rumah dengan orang tua, kakak, dan melihat video pembelajaran.

#### 2. Faktor Eksternal

- a) Lingkungan sekolah, adalah lokasi dimana peserta didik menjalani aktivitas belajar. Di lingkungan sekolah terdapat guru-guru dan kepala sekolah. Peran pengajar sangat krusial dalam proses belajar, di mana pengajar perlu menjelaskan

suatu materi yang kadang-kadang memerlukan alat bantu agar peserta didik lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

- b) Lingkungan keluarga, adalah pengaruh utama dan fundamental bagi kehidupan, pertumbuhan, serta perkembangan individu.

Sedangkan menurut Marlina & Sholehun (2021, hlm. 223-225) hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan eksternal.

#### 1. Faktor Internal

- a) Aspek fisiologis, keadaan umum fisik yang menunjukkan tingkat kesehatan organ-organ tubuh dan sendi-sendi, dapat memengaruhi motivasi dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dalam menjaga kesehatan tubuh, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti pola makan dan minum yang teratur, berolahraga, serta tidur yang cukup.
- b) Aspek psikologis, terdiri dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhi jumlah dan mutu pencapaian belajar peserta didik. Faktor psikologis yang memengaruhi suksesnya proses belajar mencakup segala hal yang berkaitan dengan keadaan mental individu.
- c) Kecerdasan peserta didik, kecerdasan merupakan kemampuan yang meliputi tiga jenis, yaitu kemampuan untuk cepat dan efektif beradaptasi serta menyesuaikan diri dengan situasi baru, memahami atau menerapkan konsep-konsep abstrak secara efisien, serta mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
- d) Sikap peserta didik, sikap (*attitude*) adalah gejala internal yang bernuansa afektif yang mencerminkan kecenderungan untuk bereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang cukup konsisten terhadap objek orang, benda, dan lain-lain, baik dengan cara positif maupun negatif
- e) Bakat peserta didik, adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang berpotensi untuk meraih kesuksesan di masa mendatang. Dengan kata lain, setiap individu sebenarnya memiliki bakat yang berpotensi untuk meraih prestasi hingga tingkat tertentu.

- f) Ketertarikan peserta didik, ketertarikan adalah elemen psikologis yang berfungsi memotivasi individu untuk mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga ia mau terlibat dalam kegiatan yang berhubungan dengan objek yang diminatinya
- g) Motivasi, adalah dorongan yang merupakan suatu usaha yang disadari untuk memengaruhi perilaku individu agar hatinya tergerak untuk beraksi melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

## 2. Faktor Eksternal

- a) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi masyarakat juga mempengaruhi hasil belajar. Jika disekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakat terdapat individu-individu berpendidikan tinggi dan memiliki sikap positif, maka hal ini secara otomatis akan memengaruhi dan mendorong anak untuk rajin dalam belajar.
- b) Lingkungan sosial keluarga mencakup ayah, ibu, anak-anak dan kerabat yang tinggal di rumah. Pengaruh orang tua sangat besar terhadap keberhasilan anak dalam proses belajar.
- c) Lingkungan sosial sekolah, faktor-faktor sekolah yang berdampak pada pembelajaran ini meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru dan peserta didik, interaksi antar peserta didik, disiplin sekolah, mata pelajaran serta waktu sekolah, dan standar mata pelajaran.
- d) Lingkungan non sosial, mencakup elemen-elemen seperti gedung sekolah, tempat tinggal, perangkat belajar, kondisi cuaca, serta waktu yang dimanfaatkan oleh peserta didik. Jika gedung sekolah tidak memadai, maka proses belajar mengajar pun tidak akan berjalan dengan baik.

Adapun menurut Arrosyad dkk (2023, hlm. 225-226) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar dalam bentuk soal cerita yakni:

- 1. Faktor Internal, faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri
  - a) Kesehatan fisik memiliki dampak besar pada segala hal, terutama saat menjalani aktivitas, baik itu belajar, dimana kesehatan fisiknya menentukan keberhasilan atau kegagalan aktivitas yang dilakukan.

- b) Kecerdasan, elemen ini sangat berperan penting dalam keberhasilan peserta didik selama proses belajar mereka. Peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi tetapi tidak berminat pada pelajaran tertentu tidaklah menguntungkan, sementara peserta didik dengan kecerdasan rendah atau rata-rata namun memiliki minat dan semangat yang tinggi akan sangat positif. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengoptimalkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan mencapai keberhasilan.
  - c) Pengalaman, pengalaman awal seperti ketakutan terhadap IPAS dapat menghalangi kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.
  - d) Motivasi, yaitu dorongan yang dari dalam diri seperti membangun kepercayaan diri bahwa ia mampu, serta dorongan dari luar (eksternal) seperti diberikan pertanyaan yang menarik dan menantang, dapat mempengaruhi hasil penyelesaian masalah.
  - e) Minat, kesulitan belajar yang muncul disebabkan oleh kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik guna meningkatkan minat belajarnya, guru berupaya merancang pembelajaran agar peserta didik tertarik dengan topik yang disukai
  - f) Kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai tingkat konsep IPAS dapat menyebabkan perbedaan dalam kemampuan mereka saat menyelesaikan masalah.
  - g) Keterampilan, merupakan kemampuan dalam memanfaatkan akal, pikiran, ide, dan kreativitas untuk mengerjakan, mengubah, atau menciptakan sesuatu agar lebih bermakna dan menghasilkan nilai dari hasil kerja tersebut.
2. Faktor Eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik
- a) Faktor keluarga, orang tua menjadi cerminan bagi anak-anaknya. Semua yang diajarkan, dilakukan, dan dicontohkan kepada anaknya akan diterima dan dilaksanakan oleh anak tersebut. Anak akan berperilaku sewenang-wenang dan tidak terkontrol karena sikap orang tua yang acuh tak acuh terhadap perkembangan anak mereka sendiri, menyebabkan anak merasa tidak dipandu menuju kesuksesan dalam hal apapun, termasuk belajar.

- b) Faktor sekolah, suasana kelas yang mendukung, serta fasilitas yang memadai mendorong peserta didik untuk bersemangat dalam belajar dan menyerap berbagai hal positif dari lingkungan mereka
- c) Faktor lingkungan atau masyarakat, terlalu banyak kegiatan sosial peserta didik dapat mengakibatkan proses pembelajaran mereka terhenti, sehingga orang tua harus memperhatikan aktivitas anak di masyarakat agar peserta didik tidak melupakan tanggung jawab mereka dalam belajar.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik menurut Nisa (2025, hlm. 596) dipengaruhi oleh hasil interaksi antara berbagai faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara terperinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1. Faktor Internal, faktor internal adalah elemen yang berasal dari diri peserta didik, yang berpengaruh terhadap hasil kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mencakup motivasi belajar, kecerdasan, ketekunan, kebiasaan belajar, minat, perhatian, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor Eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yaitu berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat.
  - a) Keadaan keluarga memengaruhi hasil belajar peserta didiknya. Keluarga dengan kondisi ekonomi yang tidak menentu, konflik antara suami dan istri, serta kurangnya perhatian dari orang tua
  - b) Keadaan sekolah juga memengaruhi seperti cara guru dalam mengajar, hubungan antar peserta didik, disiplin di sekolah, waktu, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan bangunan, serta pekerjaan rumah.

Dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:
  - a) kesehatan jasmani, yang berpengaruh pada kemampuan belajar dan fokus
  - b) kecerdasan, yang berpengaruh terhadap kapasitas dalam memahami dan memproses informasi

- c) motivasi dalam belajar, yang berpengaruh pada kemampuan untuk mempelajari dan mencapai sasaran
  - d) ketekunan, yang berpengaruh pada kemampuan untuk terus mengembangkan diri dan tidak putus asa
  - e) kebiasaan belajar, yang berpengaruh pada kemampuan untuk belajar dengan baik
  - f) minat, yang mempengaruhi kemampuan untuk belajar dan meraih tujuan
  - g) perhatian, yang berpengaruh terhadap kemampuan untuk berkonsentrasi dan mempelajari
  - h) kondisi fisik dan kesehatan, yang berpengaruh pada kemampuan belajar dan fokus
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi:
- a) Keadaan keluarga, yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar dan fokus
  - b) Keadaan sekolah, yang berdampak pada kemampuan belajar dan fokus
  - c) Lingkungan sekolah, yang berdampak pada kemampuan belajar dan fokus
  - d) Fasilitas belajar, yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar dan fokus
  - e) Hubungan antar peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajar dan fokus
  - f) Disiplin di sekolah berpengaruh pada kemampuan belajar serta konsentrasi
  - g) Waktu dan standar pembelajaran, yang memengaruhi daya belajar dan fokus

#### **d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Apabila seorang peserta didik mampu menyerap informasi saat proses pembelajaran dan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk belajar serta mendapatkan hasil terbaik dari pengalaman itu, hasil belajar dapat meningkat, menurut Dakhi (2020, hlm. 470) untuk meningkatkan hasil belajar diantaranya:

- 1) Kemampuan guru dalam memahami peserta didik, menguasai materi ajar, bersikap komunikatif saat menyampaikan materi dan memiliki kepribadian yang matang serta berwibawa, sangat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik

- 2) Pembelajaran yang sukses dapat terjadi jika pengajar yang menyampaikan materi memiliki kemampuan yang baik.
- 3) Peran orang tua dalam memberi motivasi dan mengawasi aktivitas belajar anak juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik

Motivasi yang dimiliki peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar mereka di pelajaran tertentu. Peserta didik dengan motivasi tinggi dalam belajar cenderung meraih hasil belajar yang baik, yang berarti semakin besar motivasinya, semakin keras usaha dan kerja yang dilakukan, maka prestasi belajarnya pun akan semakin baik. Oleh karena itu, motivasi sangat penting dalam proses pengajaran (Fernando dkk., 2024, hlm. 62). Guru adalah salah satu yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar murid-muridnya. Guru dapat melakukannya melalui dua aspek, yaitu lingkungan belajar dan proses pendidikan. Penerapan model dan media pembelajara oleh guru dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (S. H. Siregar, 2024, hlm. 843).

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran dan menggali potensi yang dimiliki peserta didik agar kreativitas yang ada pada mereka dapat muncul (Alwinda & Wiguna, 2022, hlm. 155). Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dilakukan dengan peserta didik berdiskusi dan mempertimbangkan jawaban yang paling akurat, sehingga akan memperkuat daya ingat peserta didik. Peningkatan memori akan sejalan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik (Lubis, 2020, hlm. 131). Untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode kerja kelompok, metode ini dapat mengurangi ketidak pahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Nugraheni dkk., 2022, 1683).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar ada beberapa hal yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Meningkatkan keterampilan pengajar, yaitu dengan mengerti peserta didik menguasai bahan ajar, bersikap komunikatif, dan memiliki kepribadian yang dewasa serta berwibawa

- 2) Menciptakan pembelajaran yang efektif, yakni dengan memiliki instruktur yang memiliki keterampilan yang baik dalam menyampaikan isi materi
- 3) Peran orang tua, yaitu dengan memberikan dorongan dan memantau kegiatan belajar anak
- 4) Meningkatkan semangat belajar peserta didik, yaitu dengan membuat mereka memiliki motivasi yang kuat dalam belajar, agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal
- 5) Mengimplementasikan model dan media pembelajaran, yaitu dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong kreativitas peserta didik
- 6) Melibatkan peserta didik secara aktif, yakni dengan mendorong mereka untuk berdiskusi dan mengevaluasi jawaban yang paling tepat, sehingga dapat meningkatkan daya ingat mereka
- 7) Menggunakan pendekatan kerja kelompok, yang bertujuan untuk mengurangi kebingungan peserta didik mengenai materi pelajaran dan meningkatkan prestasi belajar mereka

**e. Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik memiliki 3 ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Muhibin dalam Siti (2025, hlm. 29-31) menuliskan jenis dan indikator hasil belajar peserta didik diantaranya:

1. Ranah kognitif, sejumlah indikator dalam area ini meliputi ingatan, pemahaman, penerapan dan analisis. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbeda-beda diantaranya:
  - a. Ingatan; mampu mengulang, mampu menyebutkan kembali, pemahaman, dapat menjelaskan kembali, dapat menyimpulkan dengan kata-kata sendiri dan dapat membandingkan contoh yang diberikan guru dengan contoh yang dialami peserta didik

- b. Menerapkan; dapat mengilustrasikan hasil pembelajaran dalam kehidupan nyata, dapat mengubah materi, dan dapat mengkategorikan materi atau contoh dalam aktivitas sehari-hari.
  - c. Menganalisa; mampu menyelesaikan masalah yang ada, dapat mengidentifikasi permasalahan atau contoh konkret, dan dapat menghubungkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan peserta didik.
2. Ranah afektif terdiri dari sejumlah indikator, yaitu penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, serta penghayatan. Berikut kata kerja operasional yang terdapat dalam setiap indikator:
- a. Peserta didik bisa menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan
  - b. Bagaimana peserta didik bisa menghargai perbedaan dengan menghormati dan menganggap suatu pendapat itu bernilai
  - c. Bagaimana para peserta didik dapat percaya
  - d. Bagaimana peserta didik bisa mengimplementasikan dalam diri dan tingkah laku sehari-hari
3. Ranah psikomotorik mencakup berbagai indikator, yaitu keterampilan bergerak dan beraksi serta kemampuan ekspresi verbal dan non-verbal.

Adapun menurut Ricardo & Meilani (2017, hlm. 85) , ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi
- 2) Ranah afektif mencakup penerimaan, tanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan penetapan karakteristik nilai
- 3) Ranah psikomotorik mencakup gerakan dasar, gerakan umum, gerakan koordinatif, dan gerakan kreatif.

Ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan ketika menentukan indikator hasil belajar, menurut Audie (2019, hlm. 588) :

- 1) Aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penggunaan, analisis, sintesis, dan penilaian .

- 2) Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai. Aspek afektif mencakup lima tingkat kemampuan yaitu menerima, merespons atau bereaksi, menilai, mengorganisir, dan karakteristik yang berkaitan dengan suatu nilai atau kumpulan nilai
- 3) Aspek psikomotorik terkait hasil pembelajaran keterampilan dan kemampuan untuk bertindak.

Sedangkan menurut Romli & Darmawan (2025, hlm. 131) indikator hasil belajar terdiri dari 3, berikut 3 indikator hasil belajar:

- 1) Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan penilaian
- 2) Ranah yang efektif, mencakup menerima, menjawab dan menilai
- 3) Ranah psikomotorik mencakup kecakapan dan pengembangan diri yang diterapkan dalam kompetensi keterampilan dan praktik untuk meningkatkan penguasaan keterampilan

Hasil belajar peserta didik pada dasarnya merupakan perubahan perilaku yang muncul dari proses pembelajaran, adapun juga indikator dari hasil belajar menurut Shodiq & Darmawan, (2025, hlm. 293) seperti:

- 1) Kognitif merupakan area yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, pengetahuan, dan pemahaman peserta didik. Ini meliputi kemampuan peserta didik untuk menyerap informasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi tertentu. Tingkat ini biasanya dinilai melalui hasil ujian tertulis, tes pemahaman, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Afektif mencakup elemen sikap, nilai, perasaan, dan emosi peserta didik yang diperoleh dari proses pembelajaran. Indikator ini meliputi penerimaan, reaksi, penilaian, serta internalisasi nilai-nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran. Afektif terlihat dari minat peserta didik, motivasi dalam belajar, serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.
- 3) Psikomotorik berhubungan dengan kemampuan fisik atau pergerakan yang didapat melalui proses belajar. Area ini mencakup kolaborasi antara fungsi otot dan saraf sebagai reaksi terhadap proses pembelajaran. Contoh psikomotorik

adalah kemampuan peserta didik untuk melakukan praktik keterampilan, seperti menggambar, menulis, eksperimen laboratorium, atau keterampilan dalam olahraga.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan penilaian. Indikator dalam ranah ini meliputi; a. ingatan mampu mengulang, menyebutkan kembali dan memahami, b. pemahaman, dapat menjelaskan kembali, menyimpulkan dengan kata-kata sendiri, dan membandingkan, c. penerapan, dapat mengilustrasikan hasil pembelajaran dalam kehidupan nyata, mengubah materi dan mengkategorikan, d. analisis, mampu menyelesaikan masalah, mengidentifikasi permasalahan, dan menghubungkan materi dengan situasi nyata.
- 2) Ranah Afektif, yang mencakup penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Indikator dalam ranah ini meliputi; a. penerimaan, dapat menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan, b. sikap menghargai, dapat menghargai perbedaan dengan menghormati dan menganggap suatu pendapat itu bernilai, c. pendalaman, dapat percaya diri, d. penghayatan, dapat mengimplementasikan dalam diri dan tingkah laku sehari-hari.
- 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup keterampilan bergerak dan beraksi serta kemampuan ekspresi verbal dan non verbal. Indikator dalam ranah ini meliputi; a. gerakan dasar, dapat melakukan gerakan dasar seperti menggambar, menulis, b. gerakan umum, dapat melakukan gerakan umum seperti berjalan, berlari, c. gerakan koordinatif, dapat melakukan gerakan koordinatif seperti mengendarai sepeda, berenang, d. gerakan kreatif, dapat melakukan gerakan kreatif seperti menari, bermain musik.

#### **4. Pembelajaran IPAS**

Pendapat R. M. Dewi dkk (2025, hlm. 318) IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Sekolah Dasar (SD) bersama dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup serta benda mati di alam semesta dan hubungannya, serta menganalisis kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan sekitar (MARIA, 2025, hlm. 02). IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu subjek yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS mencakup pembelajaran mengenai sains dan sosial, termasuk studi tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta budaya (Sinaga dkk., 2025, hlm. 23). IPAS adalah pelajaran terintegrasi yang dibuat untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan dan memberikan pengalaman (Pratiwi dkk., 2024, hlm. 165). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam, atau yang dikenal sebagai IPA, adalah cabang ilmu yang mempelajari peristiwa atau fenomena yang berkaitan dengan alam (Sibersema, 2024, hlm. 09).

Sehingga dapat disimpulkan dari pengertian diatas bahwa IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Tujuan dari IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan dan pengalaman kepada peserta didik. Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. IPAS juga dapat membantu peserta didik memahami hubungan antara alam dan manusia. Dalam pembelajaran IPAS, guru dapat menggunakan pendekatan yang terintegrasi, yaitu menggabungkan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Peneliti ini, peneliti memilih untuk memusatkan perhatian pada mata pelajaran IPS dengan materi Indonesiaku Kaya Raya Alasan pemilihan materi ini adalah dapat membantu peserta didik memahami dan menghargai kekayaan alam Indonesia, serta pentingnya melestarikan sumber daya alam, dan dapat mengembangkan rasa nasionalisme cinta tanah air. Dengan memfokuskan pada materi IPS, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang masyarakat, budaya, dan isu-isu sosial yang terkait.

Dengan mempelajari IPS SD, menurut Indartik (2024, hlm. 36) peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat:

- 1) Mendorong minat dan rasa ingin tahu agar peserta didik terdorong untuk mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia
- 2) Berpartisipasi secara aktif dalam memelihara, menjaga, serta melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana
- 3) Mengasah keterampilan ikuri untuk menemukan, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata
- 4) Memahami identitas dirinya, menyadari bagaimana konteks sosial di sekitarnya, serta menginterpretasikan bagaimana kehidupan individu dan masyarakat bertransformasi seiring berjalannya waktu
- 5) Mempelajari syarat yang diperlukan bagi peserta didik untuk bergabung dalam suatu komunitas dan bangsa serta memahami makna keanggotaan dalam masyarakat, bangsa, dan Dunia, agar dia dapat berperan dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar
- 6) Menguasai pengetahuan dan memahami konsep-konsep dalam IPAS serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari

Peserta didik memiliki peran penting dalam pembelajaran IPS karena mereka terlibat aktif dalam mengidentifikasi masalah sosial, berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama. Mereka juga dituntut memiliki kesadaran sosial dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi IPS. Peran ini mendukung

terbentuknya warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPS dengan materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V Sekolah Dasar, yang dibagi ke dalam beberapa sub materi dalam beberapa pertemuan berikut ini:

**Tabel 2. 1 Sub Materi Indonesiaku Kaya Raya**

No.	Sub Materi	Pembahasan Materi	Pertemuan
1.	Bagaimana bentuk Indonesiaku	a. Informasi Peta b. Letak Geografis c. Negara maritim dan agraris	Pertemuan 1
2.	Indonesiaku Kaya Hayatinya	a. Keanekaragam hayati b. Keanekaragaman flora dan fauna c. Pemanfaatan keanekaragaman hayati	Pertemuan 2 & pertemuan 3
3.	Indonesiaku Kaya Alamnya	a. Sumber daya alam b. Dampak pengambilan sumber daya alam dan pelestariannya	Pertemuan 4

## 5. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan bagi peneliti. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Handika dkk (2021) berjudul “ Pengaruh Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktifitas belajar dan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh model *Project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yaitu penelitian

yang ditinjau dari sudut paradigma penelitian yang menekankan pada pengujian teori-teori melalui pengukuran variable-variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisa data dengan prosedur statistik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, angket dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis ini penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model *Project based learning* hasil belajar peserta didik kelas V. Analisis ini peneliti menemukan hasil yang lebih baik atau pengaruh yang positif terhadap penerapan model *Project based learning* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan Ekonomi berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V.

2. Peneliti yang dilakukan oleh Taupik & Fitria (2021) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA peserta didik Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merinci bagaimana pendekatan pedagogis *Project Based Learning* memengaruhi perolehan pengetahuan ilmiah peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian yang umum digunakan dalam studi kuantitatif sering kali berbentuk desain kuasi-eksperimental. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* untuk memilih lima sekolah dasar dari Cluster II Koto Salak sebagai populasinya. Di SDN 02 Koto Salak, 19 peserta didik dari kelas VA berperan sebagai subjek eksperimen dan 19 peserta didik dari kelas VB berperan sebagai subjek kontrol. Untuk menganalisis data untuk penelitian ini, para peneliti terlebih dahulu memeriksa normalitas dan homogenitas, dan kemudian mereka menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis mereka. Setelah menerima perlakuan menggunakan *Project Based Learning*, kelompok eksperimen meningkat dari skor pra-tes rata-rata 49,842 menjadi skor pasca-tes rata-rata 82,631. Sebagai perbandingan, skor pra-tes rata-rata kelompok kontrol adalah 53,221 dan skor pasca-tes mereka setelah menerima instruksi tradisional adalah 71,105. Setelah dilakukan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 3,8421$  dan  $t_{tabel} = 2,028$  dengan taraf nyata

0,05. Dengan demikian  $t_{hitung}=3,8421 > t_{tabel}= 2,028$  maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan model *Project based learning* terhadap pencapaian hasil belajar IPA peserta didik Sekolah Dasar dalam model pembelajaran tema Lingkungan Sehat.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nisah dkk (2021) yang berjudul “Keefektifan Model *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Tim peneliti di balik penelitian ini bermaksud untuk menentukan seberapa baik model pembelajaran berbasis proyek bekerja dengan sains sebagai objek capaian pembelajaran untuk peserta didik kelas empat di sekolah dasar. Penelitian analitis menggunakan desain *pretes-posttes* satu kelompok menjadi ciri penelitian ini. Metode pengumpulan data melibatkan tes dan non-tes, dan analisis dilakukan menggunakan uji prasyarat dan hipotesis. Dengan menggunakan media teknologi digital, khususnya WhatsApp Group, untuk memotivasi siswa memperoleh pengetahuan melalui proyek dengan capaian pembelajaran yang optimal selama pandemi, model *project based learning* dapat dimanfaatkan sebagai strategi alternatif untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Analisis tersebut juga menemukan bahwa siswa kelas empat di SDN Tahunan mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran IPA mereka dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek selama pandemi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh S. R. Putri & Ahmadi (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana paparan siswa kelas lima terhadap video pembelajaran memengaruhi literasi digital, minat membaca, dan prestasi akademik mereka. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Untuk mengumpulkan informasi, survei dan ujian digunakan. Tes MANOVA digunakan sebagai metode untuk analisis data. Dalam analisis data, ditemukan bahwa mayoritas tingkat implementasi penyediaan video pembelajaran untuk siswa kelas lima berada dalam kisaran sangat baik (71,10 persen), bahwa

tingkat literasi digital peserta didik kelas lima berada dalam kisaran tinggi (51,7 persen), bahwa tingkat minat baca peserta didik kelas empat berada dalam kisaran tinggi (43,6 persen), dan bahwa 47,0 persen peserta didik mencapai tingkat hasil pembelajaran yang sangat tinggi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran memiliki pengaruh terhadap literasi digital, minat membaca, dan prestasi akademik peserta didik kelas lima.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningsih dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika peserta didik Kelas VA”. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif berkenaan hasil belajar peserta didik kelas VA pada materi pelajaran matematika volumen kubus dan balok pada tahun ajaran SDN Kestalan No.05 Surakarta 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *perexperimental*. Desain *pretest-posttest* satu kelompok. Populasi utama dan sampe penelitian 28 peserta didik kelas VA. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji instrumen menggunakan rumus K-R untuk uji validitas dengan perhitungan korelasi titik dua serial, dan uji reliabilitas, 20. Mengenai metode analisis data yaitu. Menggunakan uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis dalam penelitian ini dengan uji *Paired sampel T-test*. Berdasarkan analisis data  $t_{hitung}$  sebesar 4,790. Jadi dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} = 4,790 > t_{tabel} = 2,059$ , yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka hipotesis pengaruh media pembelajaran interaktif adalah untuk tahun ajaran 2021/2022 materi volumen kubus dan balok kelas VA SDN Kestalan No.05 Surakarta. Maka kesimpulannya yaitu menggunakan media video pembelajaran interaktif terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VA pada tahun ajaran 2021/2022 di jurusan matematika SD Negeri Kestalan No.05 Surakarta.

## B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan suatu kerangka yang digunakan untuk mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang telah direncanakannya. Kerangka

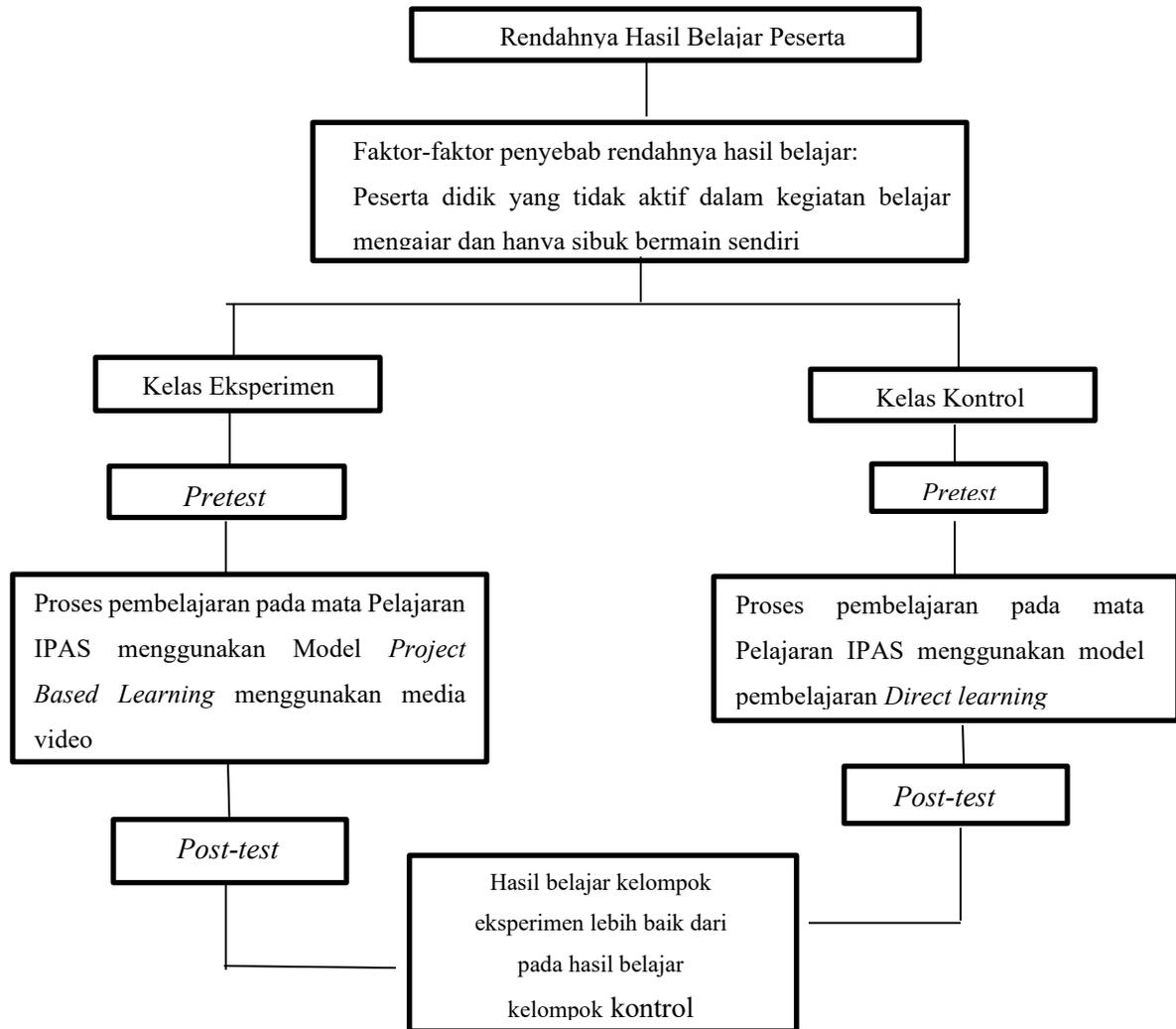
pemikiran disusun dalam elemen-elemen utama yang perlu dikerjakan terlebih dahulu (Kependudukan & Nasional, 2023, hlm. 73). Kerangka Berpikir adalah penjelasan mengenai struktur pemikiran yang teratur untuk menyelesaikan masalah yang sedang diteliti, termasuk menjelaskan objek yang diteliti (Samsudin & Islami, 2023, hlm. 215). Pengertian kerangka berpikir adalah suatu model atau representasi yang berupa konsep yang di dalamnya menggambarkan mengenai hubungan antara satu variable dengan variable yang lain (Elisabeth, 2021, hlm. 06). Kerangka berfikir adalah model konseptual mengenai hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Mawarni & Kusjono, 2021, hlm. 80). Kerangka berpikir merupakan sebuah model atau ilustrasi dalam konsep yang menggambarkan hubungan antara satu variable dan variable lainnya (Handayani dkk., 2022, hlm. 248).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah rencana yang membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian. Ini seperti peta yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diambil untuk mencapai tujuan. Kerangka berpikir juga menjelaskan hubungan antara variable-variable yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Dengan demikian, kerangka berpikir membantu peneliti untuk memahami masalah dengan lebih baik dan menemukan solusi yang tepat.

Tujuan penelitian ini untuk menunjukkan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas V SDN 193 Caringin Bandung. Peserta didik di SDN 193 Caringin Bandung khususnya peserta didik kelas V ini mendapatkan permasalahan ketika pembelajaran yaitu peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan hanya sibuk bermain sendiri, saling berbicara dengan temannya satu sama lain dan mengganggu temannya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan itu dilakukan pada saat pembelajaran IPAS sehingga membuat rendahnya hasil belajar peserta didik, karena model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas memerlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Disini peneliti memilih model pembelajaran *Project Based Learning* dan menggunakan media video di kelas eksperimen karena kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu meningkatkan kemampuan belajar sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan kerja sama, mengembangkan kemampuan komunikasi, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah. Sedangkan kelebihan dari media video yang digunakan yakni membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan pemahaman, menghemat waktu, dapat menunjukkan proses, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Adapun langkah-langkah dari model *Project Based Learning* ini yaitu menentukan pertanyaan mendasar, membuat desain proyek, menyusun jadwal proyek, memantau kemajuan proyek, menilai hasil dan mengevaluasi pengalaman. Sementara itu, pada kelas kontrol digunakan model pembelajaran *Direct Learning*, yaitu model pembelajaran langsung yang juga memiliki tahapan tersendiri, antara lain: (1) memetakan kebutuhan belajar peserta didik secara individual maupun kelompok, (2) mengelompokkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajarnya, (3) memilih materi yang sesuai dan tepat bagi tiap kelompok, (4) merancang aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan, serta (5) melaksanakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media video di kelas eksperimen, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol. Oleh karena itu, berikut disajikan bagan kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai acuan dalam memahami alur pelaksanaan dan tujuan dari penelitian yang dilakukan :



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

(Sumber: Peneliti, diakses pada 01 Januari 2025)

## C. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi merupakan salah satu konsep krusial dalam penulisan skripsi atau penelitian akademis. Secara umum, asumsi merupakan dasar pemikiran awal yang digunakan dalam penulisan skripsi atau pelaksanaan penelitian. Mukhid (2021, hlm.

60) asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan fundamental mengenai suatu hal yang menjadi landasan dalam berpikir dan bertindak selama proses penelitian. Asumsi merupakan pengetahuan yang didapatkan melalui metode ilmiah, yaitu dengan melakukan penelitian yang sistematis, teratur, dan berbasis empiris terhadap suatu hubungan fenomena alam (Komariah, 2023, hlm. 41). Asumsi dalam kamus ilmiah umum berarti prasangka, anggapan sementara (yang kebenarannya harus dibuktikan). Jadi, asumsi merupakan suatu pemikiran yang menganggap sesuatu benar, tetapi kebenarannya belum terverifikasi, karena untuk membuktikan asumsi tersebut perlu dilakukan penelitian secara langsung (Nur, 2024, hlm. 27). Asumsi merupakan anggapan yang diterima sebagai dasar atau landasan pemikiran karena dianggap benar, sedangkan mengasumsikan berarti menduga, memperkirakan, menghitung dan meramalkan (Ayunda, 2024, hlm. 31). Asumsi adalah hal yang sering dijumpai dalam suatu penelitian, dan peneliti sangat memerlukan asumsi ini saat melakukan penelitian (Phia, 2024, hlm. 22).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah anggapan atau dugaan awal yang digunakan sebagai dasar pemikiran dalam melakukan penelitian. Asumsi belum tentu benar, sehingga perlu dibuktikan melalui penelitian. Asumsi juga langkah awal dalam mencari jawaban atas pertanyaan penelitian.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah respons sementara untuk rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah tersebut telah diungkapkan dalam bentuk kalimat tanya (Khoirun, 2024, hlm. 24). Hipotesis merupakan jawaban awal untuk permasalahan atau submasalah yang dijelaskan secara teori dalam sebuah kerangka konseptual dan masih memerlukan pembuktian secara empiris (Qisti, 2024, hlm. 26). Kalimat hipotesis merupakan reaksi pertama terhadap perumusan masalah. Karena bersifat sementara, hipotesis ini memerlukan pembuktian menggunakan data yang terkumpul (Saniyyah, 2024, hlm. 39). Hipotesis merupakan solusi sementara yang diuji dengan penelitian. Dikatakan sebagai jawaban sementara karena hipotesis adalah respons awal terhadap masalah yang telah dirumuskan. Di samping itu, kebenaran hipotesis perlu dibuktikan secara langsung dengan menganalisis data di lapangan (Kurnia, 2024, hlm. 36).

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk pertanyaan yang diajukan dalam penelitian, di mana pertanyaan tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat (Wijaya dkk., 2023, hlm. 86). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, jawaban ini masih perlu dibuktikan dengan data dan fakta, hipotesis bukanlah jawaban akhir tapi jawaban awal yang perlu diuji dan dibuktikan secara nyata. Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Project based learning* (PjBL) menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Project based learning* (PjBL) menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Project based learning* (PjBL) menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik

- b. Hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media video

$H_a$  : Terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS yang menggunakan model *Project based learning* (PJBL) berbantuan media video

$H_o$  : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar peserta didik dalam pembelajar IPAS yang menggunakan model *Project based learning* (PJBL) berbantuan media video