

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Hayun *and* Syawaly 2020). Untuk mengelola pembelajaran pendidik harus dapat membuat rangkaian atau desain pembelajaran yang dapat menghubungkan berbagai komponen pembelajaran dengan menggunakan prosedur yang dapat ditempuh melalui model pembelajaran. Menurut (Yusuf *et al.* 2019) model pembelajaran adalah serangkaian strategi yang berlandaskan pada teori-teori dan penelitian. Model ini mencakup rasional, langkah-langkah, serta tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa, termasuk sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan proses pembelajaran, mulai dari tahap awal, saat pelaksanaan, hingga akhir pembelajaran, yang melibatkan baik guru maupun siswa.

Menurut (Khoerunnisa *and* Aqwal 2020) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik. (Muhardini *et al.* 2023) mengartikan model belajar sebagai pola yang digunakan sebagai pedoman guna merancang pembelajaran di kelas atau tutorial. Sedangkan menurut Arend (dalam Mulyono, 2018:89), model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola

pilihan para pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Penggunaan model dalam pembelajaran dapat membantu pendidik mencapai tujuan atau kompetensi belajar secara maksimal. Dan model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yang mendukung.

b. Ciri - ciri Model Pembelajaran

Pada hakikatnya model pembelajaran memiliki makna yang luas dari strategi, metode, teknik serta pendekatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dengan model pembelajaran berjalan secara maksimal, didalamnya harus mencakup beberapa ciri dari model pembelajaran. Menurut (Agus Purnomo 2022) model pembelajaran memiliki 4 ciri khusus yaitu :

- 1) Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita- cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif

serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran. (Trianto, 2010).

Selanjutnya menurut (Sabila *et al.* 2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki lima ciri khusus yang dapat dikenali, yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran mempunyai urutan langkah-langkah sistematis. Model pembelajaran merupakan rangkaian prosedur untuk memodifikasi proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik dengan asumsi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Setiap model pembelajaran menetapkan hasil belajar dengan tujuan khusus dengan harapan peserta didik mampu hasil belajar dengan menyelesaikan prosedur pengejaran dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati yang telah disusun secara rinci dan khusus.
- 3) Menetapkan keadaan lingkungan secara khusus dan juga spesifik dalam model mengajar.
- 4) Menggambarkan ukuran keberhasilan dan menjelaskan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti rangkaian pembelajaran dalam bentuk perilaku yang seharusnya.
- 5) Semua model pembelajaran memilih cara untuk membuat peserta didik berkreasi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran di atas dapat dikatakan bahwa, model pembelajaran merupakan hal penting yang harus ditentukan dan dirancang oleh guru sebelum melaksanakan proses mengajar. Dengan menentukan model pembelajaran, guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan prosedur yang sistematis, tujuan, perilaku dengan menjelaskan hasil belajar yang dapat diukur setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.

c. Macam – macam Model Pembelajaran

Menurut (Setyorini, 2022) ada beberapa macam model pembelajaran yang sering digunakan yaitu :

- 1) Model Pembelajaran Konvensional/ model ceramah

Pembelajaran Konvensional merupakan pembelajaran yang terpusat pada guru, mengutamakan hasil bukan proses, siswa ditempatkan sebagai objek dan bukan subjek pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Model pengajaran dengan cara berceramah atau menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Model ini merupakan model yang paling praktis dan ekonomis, tidak membutuhkan banyak alat bantu.

2) Model Pembelajaran Diskusi

Model Pembelajaran Diskusi merupakan sarana untuk memahami pemikiran siswa dan bagaimana memproses gagasan dan informasi yang diajarkan melalui komunikasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, baik antar siswa maupun komunikasi dengan guru. Model diskusi merupakan model pengajaran yang erat hubungannya dengan belajar pemecahan masalah. Model ini juga biasa dilakukan secara berkelompok atau diskusi kelompok

3) Model Pembelajaran Demonstrasi

Demonstrasi merupakan cara penyajian pelajaran dengan cara meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari (Sutarto & Indrawati dalam Sa'diyah & Indrawati, 2015). Model demonstrasi digunakan pada pengajaran dengan proses yaitu menggunakan benda atau bahan ajar pada saat pengajaran. Bahan ajar akan memberikan pandangan secara nyata terhadap apa yang akan dipelajari, bisa juga melalui bentuk praktikum.

4) Model Pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*)

Menurut Gunantara (2014) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Siswa dapat termotivasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dapat mengembangkan cara berpikir kritis siswa. Model PBL ini dilakukan dalam kelas kecil, siswa diberikan kasus untuk menstimulasi diskusi kelompok. Kemudian siswa mengutarakan hasil pencarian materi terkait kasus dan didiskusikan dalam kelompok.

5) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pengajaran modern yang dilakukan dengan cara mengembangkan cara belajar siswa menjadi lebih

aktif, mandiri, dan pemahaman yang lebih baik. Siswa mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri, sehingga dapat diingat lebih baik. Strategi ini dinamakan strategi penemuan. Siswa menjadi lebih aktif mencari, memahami, dan menemukan jawaban atau materi terkait. Siswa juga mampu menganalisa pengetahuan yang diperolehnya kemudian ditransfer kepada masyarakat.

6) Model Pembelajaran *Inquiry*

Menurut Ulandari, dkk (2019) Model Pembelajaran *Inquiry* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, dapat menyelidiki permasalahan yang ada dan menemukan sendiri solusi dari masalah tersebut. Model *inquiry* merupakan model yang mampu membangun siswa untuk menyadari apa yang dia dapatkan selama belajar. Guru tetap memiliki peranan penting dalam model ini yaitu dengan membuat design pengalaman belajar

7) Model *Projek Based Learning*

PjBL menurut *Buck Institute For Education* (BIE) dalam Trianto (2014) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan peluang bagi siswa agar lebih mengekspresikan kreatifitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Hasil belajar menurut (Susanto, 2013) adalah perubahan- perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

2. Model Problem Based Learning

a. Pengertian model Problem Based Learning

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam memperoleh pengetahuan baru berdasarkan pengalaman aktivitas yang sebenarnya (Liska *et al.* 2024). Model ini dirancang untuk digunakan dengan masalah kompleks yang perlu dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, dan berjangka waktu relatif melalui integrasi konsep dari berbagai komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Model pembelajaran berbasis masalah menurut

(Erwin, 2018:149) merupakan serangkaian kegiatan belajar mengajar yang menitikberatkan pada pemecahan masalah yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada model *problem based learning* siswa dapat langsung merasakan permasalahan yang dipelajari ketika belajar, dan pengetahuan yang diperoleh siswa hanya bergantung pada guru. Masalah PBL mengacu pada masalah dunia nyata yang dihadapi siswa setiap hari dan memberikan siswa konteks untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dan membangun pengetahuan baru. Didalam kelas siswa memiliki beragam minat, bakat dan potensi sehingga kesemua itu harus mampu difasilitasi oleh guru dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat salah satunya adalah dengan mengembangkan sebuah modul ajar yang berdiferensiasi, modul ajar ini sejalan dengan konsep merdeka belajar yang saat ini digaungkan pemerintah (Muhardini *et al.* 2023).

Menurut (Herlina, Syahfitri, and Ilista 2020) menyatakan bahwa contoh pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu anak didik pada menyebarkan kecakapan memecahkan kasus, mempertinggi pemahaman & pengetahuan, dan keaktifan pada menerima pengetahuan. Sedangkan menurut (Purnamaningrum, 2012:39-41) Model *Problem Based Learning* (PBL) dipakai menggunakan menyajikan kasus konkret atau pada kehidupan sehari-hari, sebagai akibatnya anak didik bisa membentuk pengetahuan baru menggunakan mencari solusi buat merampungkan suatu kasus yg tersaji & mendorong anak didik buat berpikir kreatif. Menurut (Toharudin *et al.*, 2011: 99) mendefinisikan pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan contoh pembelajaran yang memiliki karakteristik-karakteristik permasalahan pada global konkret menjadi dasar pada dalam peningkatan berpikir kreatif dan penyelesaian permasalahan (Liska *et al.* 2024).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model yang membuat peserta didik lebih berani menjawab pertanyaan, selain itu peserta didik mampu berpikir cepat dan mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Dalam model ini peserta didik akan lebih aktif karena dapat mendorong peserta

didik untuk berani mengemukakan pendapat sehingga bisa kondisi kelas disaat pembelajaran lebih menyenangkan.

b. Kelebihan Model Problem Based Learning

Menurut (Handayani *and* Koeswanti 2021) bahwa model pembelajaran berbasis masalah mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Mendorong peserta didik untuk menantang diri mereka sendiri sekaligus memberikan kepuasan saat menemukan pengetahuan baru.
- b) Bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu,
- c) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan yang mereka miliki agar dapat memahami dan mengatasi masalah di dunia nyata.
- d) Mendukung mereka dalam mengembangkan pengetahuan baru serta bertanggung jawab terhadap pembelajaran yang mereka jalani.
- e) Bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus memfasilitasi penyesuaian mereka terhadap informasi yang baru.

c. Kekurangan Model Problem Based Learning

Menurut Ulfa Hermansyah (2020, hlm.2259) bahwa model pembelajaran berbasis masalah mempunyai beberapa kekurangan sebagai berikut:

- a) Siswa sering kali merasa ragu untuk mencoba karena kurangnya perhatian dan keyakinan bahwa masalah yang dipelajari terlalu sulit untuk diatasi.
- b) Persiapan yang matang untuk model Pembelajaran Berbasis Masalah sangat diperlukan agar model tersebut dapat berhasil.
- c) Siswa cenderung enggan mempelajari sesuatu tanpa ada alasan yang jelas mengapa mereka harus berusaha menyelesaikan permasalahan yang sedang mereka hadapi.

d. Langkah-langkah penggunaan Model Problem Based Learning

Menurut Arends (2008) menjelaskan terdapat beberapa sintaks pembelajaran model *problem based learning* yaitu :

- a) Orientasi Masalah: Guru memperkenalkan peserta didik pada masalah yang dihadapi, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memberikan konsep dasar dan petunjuk yang diperlukan untuk proses belajar.

- b) Organisasi Pembelajaran: Untuk membantu peserta didik, guru mendukung mereka dalam mengidentifikasi konsep yang terkait dengan masalah dan mengorganisir tugas-tugas pembelajaran yang relevan.
- c) Pendampingan Penyelidikan: Guru membimbing peserta didik dalam mencari informasi yang tepat, menyelesaikan eksperimen, dan menemukan solusi yang paling sesuai untuk menyelesaikan masalah.
- d) Pengembangan Hasil Karya: Dalam proses kreatif, guru membantu peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai dengan standar yang ditentukan.
- e) Analisis dan Evaluasi: Guru membantu peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah mereka pelajari, untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

Menurut (Ramadhani *et al.* 2024) dalam penerapan pembelajaran berbasis masalah, terdapat beberapa langkah yang sebaiknya diperhatikan : 1) Penyesuaian dengan kondisi peserta didik : masalah yang diajukan sebaiknya berlandaskan pada pemahaman terakhir yang dimiliki oleh peserta didik. 2) Keterkaitan dengan materi pelajaran : peserta didik harus diarahkan untuk memahami materi yang berkaitan saat mereka menyelesaikan masalah atau melaksanakan kegiatan pembelajaran. 3) Penyelesaian yang memerlukan penjelasan : solusi masalah yang diajukan harus mendorong peserta didik untuk memberikan alasan yang memadai sebagai validasi terhadap jawaban mereka. 4) Menggairahkan dan menantang : masalah yang dihadapi harus menarik dan menantang, di mana awalnya guru dapat memberikan bantuan, tetapi secara bertahap bantuan tersebut harus dikurangi. 5) Tingkat kesulitan yang tepat : sebaiknya hindari memberikan masalah yang terlalu sulit, yang tidak dapat diselesaikan oleh peserta didik walaupun dengan bantuan yang memadai. 6) Keterlibatan yang tidak membosankan : hindari pula menyajikan masalah yang dapat diselesaikan tanpa adanya tantangan, agar proses pembelajaran tetap menarik dan melibatkan peserta didik.

3. Media Audiovisual

a. Pengertian Media *Audiovisual*

Menurut (Tiara Febriani 2024) media audiovisual adalah kombinasi dari alat dengar (audio) dan alat pandang (visual) sehingga disebut media audio visual. Audiovisual dapat mengoptimalkan penyajian bahan ajar kepada siswa dan juga memenuhi kelengkapan media yang dibutuhkan siswa. media audio visual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Segala proses pembelajaran yang menggunakan media yang mengandung unsur gambar dan suara sehingga indera pendengar dan penglihatan aktif merespon merupakan ciri-ciri pembelajaran media *audiovisual* ,dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Audiovisual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Menurut (Gunawan 2018) media *audiovisual* adalah penyampaian pesan pembelajaran yang lebih efektif dengan unsur audio memungkinkan siswa menerima informasi melalui pendengaran, sementara elemen visual membantu dalam proses pembelajaran dengan menampilkan gambar-gambar yang hidup, yang diproyeksikan melalui lensa proyektor dan disertai suara. Lalu menurut Menurut Yudhi Munadi (2008:55), media audio visual adalah sarana yang melibatkan kedua indera, pendengaran dan penglihatan, secara bersamaan dalam satu proses. Pesan yang disampaikan melalui media ini dapat bersifat verbal maupun non-verbal, terlihat dalam bentuk yang khas, baik seperti media audio visual maupun sebagaimana yang ditemukan dalam media audio. Sementara itu, (Satya Wacana *University Press* 2022 2022) mendefinisikan media audio visual sebagai media yang menampilkan unsur suara dan gambar. Tipe media ini memiliki keunggulan, karena menggabungkan kedua elemen yang sering digunakan dalam media sebelumnya.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah sarana yang mengandung unsur suara dan gambar, berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan dari materi pelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Jenis – jenis Media *Audiovisual*

Menurut (Yusuf *et al.* 2019) ada beberapa jenis media audiovisual yaitu:

- 1) Televisi, atau TV, merupakan media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan cara *audiovisual* dilengkapi dengan elemen gerakan. Saat ini, televisi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat.
- 2) Video merupakan gambar bergerak yang disertai dengan suara, yang dapat ditayangkan melalui berbagai medium, termasuk video dan video compact disk (VCD). Seperti halnya media audio, program video yang disiarkan sering dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat faktual, seperti berita atau peristiwa penting, maupun fiktif, seperti cerita. Selain itu, video dapat bersifat informatif, edukatif, atau sebagai instruksi. Salah satu fitur video yang sangat berguna dalam proses pembelajaran adalah *slow motion*, yang memungkinkan gerakan objek atau peristiwa cepat diperlihatkan dengan perlahan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) adalah alat optik dan elektronik yang memiliki sistem optik efisien, menghasilkan cahaya yang sangat terang tanpa menggelapkan lampu ruangan. Alat ini dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan baik ke layar. Media LCD berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif untuk menampilkan gambar visual guna membantu mencapai tujuan pembelajaran. (Hujair, 2015:144).

Lalu menurut Syaiful dalam (media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
- 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit,

mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

c. Kelebihan Media *Audiovisual*

Menurut (Susanti *and* Fahyuni 2020) media audiovisual ini memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- 1) dapat di analisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.
- 3) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan menggunakan media visual.
- 5) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihatnya berkali kali.

Menurut (Fitria 2014), penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan. Salah satunya, media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang sulit untuk diperoleh secara langsung. Contohnya, saat siswa ingin mempelajari kehidupan di dasar laut, mereka dapat menyaksikan film, karena tidak mungkin bagi mereka untuk menyelam secara langsung. Selain itu, media audio visual juga memungkinkan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Dalam batasan tertentu, media ini dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang memadai, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru.

d. Kekurangan Media *Audiovisual*

Menurut (Susanti *and* Fahyuni 2020) juga media audiovisual memiliki beberapa kekurangan yaitu :

- 1) Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti
- 2) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangan yang gelap
- 3) Untuk media televisi, tidak bisa dibawa kemana – mana karena cenderung ditempat tertentu.

Menurut Wina Sanjaya (2014:109), terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan media audio-visual selama proses pembelajaran, antara lain: 1) Biaya pengadaannya yang tergolong mahal. 2) Ketergantungan pada sumber energi listrik, sehingga media ini tidak dapat digunakan di semua lokasi. 3) Kualitas suara atau gambar yang kurang jelas dapat mengakibatkan penyampaian materi menjadi kurang optimal.

e. Karakteristik Media *Audiovisual*

Menurut (Nuraini 2018) pengajaran melalui media audio-visual secara jelas melibatkan penggunaan perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, pemutar kaset, dan proyektor visual lebar. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari teknologi media audio-visual:

- 1) Biasanya bersifat linier.
- 2) Menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Digunakan sesuai dengan cara yang telah ditentukan oleh perancang atau pembuatnya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari ide-ide nyata atau konsep-konsep abstrak.
- 5) Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

Dengan demikian, media audio-visual menjadi alat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka menerima pelajaran. Ini terkait erat dengan prestasi belajar, yang menjadi indikator dan ukuran perubahan perilaku peserta didik (Nurmawati, 2016, hlm. 53). Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai transformasi yang terjadi dalam diri peserta didik, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar (Susanto, 2013, hlm. 5).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 144), hasil belajar dapat ditinjau dari dua perspektif: pertama, dari sisi peserta didik, hasil belajar menunjukkan peningkatan tingkat perkembangan intelektual dibandingkan

dengan pembelajaran sebelumnya. Peningkatan ini tercermin dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara dari sudut pandang guru, hasil belajar ditandai dengan terselesaikannya materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari dan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, yang kemudian akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya. Karena hasil belajar akan turut serta dalam membentuk pribadi individu yang ingin selalu mencapai hasil yang lebih baik lagi ke depannya sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik lagi. Hasil belajar juga merupakan perolehan dari prestasi yang dicapai secara maksimal oleh peserta didik berkat adanya usaha sadar untuk mendapatkannya.

b. Manfaat Hasil Belajar

Sudjana & Ibrahim (2013, hlm. 3) menyebutkan bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan menjadi keadaan yang lebih baik, sehingga bermanfaat:

- 1) Menambah pengetahuan.
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
- 3) Lebih mengembangkan keterampilan yang di miliki.
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.
- 5) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Menurut Kunandar (2013, hlm. 68), manfaat dari hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar mencerminkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi tertentu.
- 2) Hasil tersebut berfungsi untuk mengevaluasi proses belajar peserta didik, membantu mereka memahami diri sendiri, serta membuat keputusan mengenai langkah selanjutnya, baik dalam pemilihan program, pengembangan kepribadian, maupun penjurusan.
- 3) Hasil belajar juga berperan dalam mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi peserta didik dan potensi prestasi yang bisa dikembangkan, sekaligus

menjadi alat diagnostik bagi guru untuk menentukan kebutuhan remedial atau pengayaan bagi peserta didik.

- 4) Selain itu, hasil belajar membantu menemukan kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk sesi pembelajaran berikutnya.
- 5) Hasil belajar juga berfungsi sebagai alat kontrol bagi guru dan sekolah dalam memantau kemajuan siswa.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Simamora *and* Kesumawati 2020) beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi:

1) Kecerdasan Anak

Kemampuan berpikir peserta didik sangat berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mereka dalam memecahkan masalah. Kecerdasan ini memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran, karena dapat menentukan sejauh mana peserta didik berhasil mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah kondisi di mana peserta didik berada pada tahap perkembangan yang optimal, memungkinkan organ-organ dalam tubuhnya berfungsi dengan baik. Dalam konteks belajar, kesiapan ini sangat penting untuk menilai hasil belajar. Kematangan peserta didik berkaitan erat dengan minat mereka terhadap pembelajaran. Seiring meningkatnya tingkat kematangan, minat belajar peserta didik pun cenderung akan meningkat.

3) Bakat Peserta Didik

Bakat dapat diartikan sebagai potensi kemampuan yang dimiliki seseorang untuk meraih kesuksesan di masa mendatang. Setiap peserta didik sebenarnya memiliki bakat, tetapi sering kali bakat tersebut tidak teridentifikasi karena kurangnya pengembangan. Bakat berperan signifikan dalam mempengaruhi tingkat prestasi belajar peserta didik.

4) Kemampuan Belajar

Kemauan adalah dorongan yang memotivasi anak untuk bersemangat dan aktif dalam meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemauan belajar peserta didik merupakan tanggung jawab guru, sebab sering kali mereka belum

sepenuhnya menyadari pentingnya belajar untuk masa depan. Oleh karena itu, guru perlu terus memberikan dorongan agar peserta didik lebih bermakna dalam aktivitas belajar mereka.

5) Minat

Minat mencerminkan keinginan tinggi terhadap sesuatu. Ketika peserta didik merasa tertarik untuk belajar, kegiatan pembelajaran akan fokus pada aspek-aspek yang meningkatkan hasil belajar, karena mereka akan lebih aktif dan berusaha ketika menyadari bahwa hasil yang mereka capai memuaskan.

6) Model Penyajian Materi Pelajaran

Model yang diterapkan oleh guru dalam penyampaian materi dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penyajian materi sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik untuk menghindarkan siswa dari rasa jenuh dan bosan. Mengemas kegiatan dengan cara yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkontribusi serta berinovasi akan lebih mendorong minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

d. Indikator hasil belajar

Moore (dalam Rini dan Ricardho, 2017, hlm. 327) menjelaskan bahwa indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah utama yaitu :

- 1) Ranah kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yang meliputi penerimaan, respons, dan penilaian terhadap nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup gerakan dasar, gerakan generik, gerakan terkoordinasi, dan gerakan kreatif.

Selain itu, menurut (Kadir. Abdul 2015), indikator hasil belajar juga terdiri dari tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yang menggambarkan kemampuan siswa dalam mengulang atau mengungkapkan kembali konsep dan prinsip yang telah dipelajari selama proses belajar.
- 2) Ranah afektif, yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) Ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan keterampilan melakukan tugas fisik melalui penggunaan anggota tubuh.

Tabel 2. 1 Proses Kognitif sesuai dengan level kognitif bloom

Proses Kognitif		Definisi
C1	LOTS	Mengingat
C2		Memahami
C3		Menerapkan/Mengaplikasikan
C4	HOTS	Menganalisis
C5		Menilai/Mengevaluasi
C6		Mengkreasi/Mencipta

Tabel 2. 2 Ranah Afektif

Proses Afektif		Definisi
A1	Penerimaan	Kepekaan peserta didik untuk menerima rangsangan dari luar
A2	Menanggapi	Menunjukkan sikap partisipasi untuk menerima rangsangan dari luar
A3	Penilaian	memberikan nilai dan kepercayaan terhadap stimulus tertentu.
A4	Mengelola	konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakterisasi	keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola tingkah lakunya.

Tabel 2. 3 Ranah Psikomotor

Proses Psikomotor		Definisi
P1	Imitasi	Meniru tindakan seseorang
P2	Manipulasi	Melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara dengan mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi.
P3	Presisi	Melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan.
P4	Artikulasi	Memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru.
P5	Naturalisasi	Menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Ilmu Alam dan Sosial

Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada dasarnya bertujuan agar siswa dapat memahami konsep dengan baik dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk proyek atau karya yang dapat membantu mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, masalah yang dihadapi sering kali tidak hanya terbatas pada isu-isu ilmiah, tetapi juga berkaitan dengan berbagai permasalahan sosial yang saling terhubung. Hal ini menunjukkan bahwa kedua bidang ilmu tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain, melainkan saling melengkapi dalam memahami dan menghadapi tantangan yang ada. Menurut (Suhelayanti *and* Rahmawati 2023) kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Karakteristik ini berdampak pada strategi dan pendekatan yang perlu diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan strategi pengajaran yang efektif pada materi IPAS harus disesuaikan dengan konsep-konsep yang terkandung dalam materi tersebut. Misalnya, kurangnya pemahaman masyarakat mengenai upaya menjaga kelestarian lingkungan menunjukkan masih adanya tantangan dalam memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Menurut (Suhelayanti, Z, and Rahmawati 2023) ada dasarnya, IPAS (Integrasi Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar (SD) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang, khususnya dalam mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada siswa tentang hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial. Berikut adalah beberapa ciri khas dari pembelajaran IPAS di SD:

- a) Integratif: Pembelajaran IPAS menekankan keterkaitan antara pengetahuan alam dan sosial, sehingga siswa dapat melihat hubungan antara berbagai konsep dan fenomena baik di dalam maupun di luar kelas.

- b) Kontekstual: Proses pembelajaran IPAS dilakukan dengan mengaitkan materi kepada konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga materi yang diajarkan relevan dengan realitas sosial dan lingkungan yang mereka hadapi.
- c) Aktif dan Menyenangkan : Pembelajaran ini dirancang untuk memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam proses belajar. Kegiatan yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar.
- d) Berbasis Pengalaman : IPAS memanfaatkan pengalaman langsung dan pengamatan siswa terhadap fenomena alam dan sosial, sehingga mereka dapat membangun pemahaman melalui pengalaman nyata.
- e) Kooperatif : Pembelajaran IPAS mendorong kerjasama di antara siswa. Kolaborasi dalam kelompok dapat meningkatkan pemahaman melalui diskusi, pertukaran informasi, dan solusi masalah secara bersama-sama.
- f) Relevan dan Aplikatif : Materi yang diajarkan dalam IPAS diupayakan agar relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki nilai praktis. Siswa diharapkan dapat mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata yang mereka hadapi.
- g) Mengembangkan Keterampilan : Selain mengedepankan pengetahuan, pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, berpikir logis, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi siswa.

b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang dikutip oleh Trianto (2010), ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) mencakup empat kelompok utama yaitu :

- a) makhluk hidup dan proses kehidupan, yang meliputi manusia, hewan, tumbuhan, interaksi mereka dengan lingkungan, serta aspek kesehatan.
- b) Benda dan materi, termasuk sifat-sifat serta kegunaannya, yang mencakup benda padat, cair, dan gas.
- c) Energi dan perubahan yang mencakup gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, serta pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta, yang mencakup tanah, bumi, tata surya, serta benda langit lainnya.

Keempat kelompok materi tersebut disajikan dengan pendekatan spiral, di mana setiap topik diajarkan di semua tingkat kelas dengan tingkat kedalaman yang berbeda; semakin tinggi tingkat kelas, semakin mendalam pembahasannya. Sedangkan ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut E. Mulyasa (2006) mencakup :

- a) Manusia, tempat, dan lingkungan
- b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c) Sistem sosial dan budaya serta keempat, perilaku ekonomi dan kesejahteraan

c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Menurut (Muhardini *et al.* 2023) proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah memiliki ciri khas yang membedakannya dari mata pelajaran lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari pembelajaran IPA:

- a) Pembelajaran IPA melibatkan hampir semua indra, proses berpikir, dan berbagai Gerakan otot.
- b) Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA sangat beragam, mencakup observasi, eksplorasi, dan eksperimen.
- c) Untuk mendukung pengamatan, pembelajaran IPA memerlukan berbagai alat, mengingat keterbatasan kemampuan alat indra manusia. Data yang hanya diperoleh melalui pengamatan indera sering kali kurang objektif, padahal IPA sangat mengutamakan objektivitas.
- d) Kegiatan pembelajaran IPA sering kali melibatkan aktivitas ilmiah seperti seminar, konferensi, atau simposium, di samping studi pustaka dan kunjungan ke objek tertentu, serta penyusunan hipotesis.
- e) Proses belajar IPA adalah aktif, di mana siswa diharapkan untuk aktif mengamati objek dan peristiwa, mengajukan pertanyaan, memperoleh pengetahuan, merumuskan penjelasan mengenai fenomena alam, menguji penjelasan tersebut dengan berbagai cara, dan mengkomunikasikan ide-ide mereka kepada orang lain.

Dengan karakteristik-karakteristik ini, pembelajaran IPA menjadi pengalaman yang dinamis dan interaktif, memberikan siswa kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses penemuan dan pemahaman dunia di sekitar

mereka. Lalu menurut (Muhardini *et al.* 2023) karakteristik proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi beberapa aspek penting yaitu :

- a) IPS merupakan sebuah disiplin ilmu yang bersumber dari berbagai bidang lain, antara lain geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, humaniora, pendidikan, dan agama.
- b) Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam IPS diambil dari struktur keilmuan yang meliputi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, kemudian disusun menjadi pokok bahasan atau tema yang menarik untuk dipelajari.

6. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang di lakukan oleh (Muhardini *et al.* 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS”. Jenis penelitian ini menggunakan Metode penelitian menggunakan Eksperimen one-group pretest-posttest, dengan pengambilan sampling jenuh, jumlah sampel 26 siswa, seluruh siswa kelas V. Pengambilan data menggunakan tes tertulis pretest-posttest, selanjutnya dianalisis menggunakan Uji-T atau Paired Sampel T-Test. Hasil analisis rata-rata nilai pretest 61.08 dan nilai posttest 86,73, hasil uji paired sample t-test tabel diatas memperoleh nilai sig. (2- tailed) 0,00, sesuai dengan pengambilan keputusan uji paired sample ttest jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini membenarkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu subjek yang diteliti adalah peserta didik, mata pelajaran yang di teliti mata pelajaran ipas dan jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak di dalam kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Kedua, penelitian yang di lakukan oleh (Nurhalisa, *et all.*, 2024,) dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Model Problem Based Learning

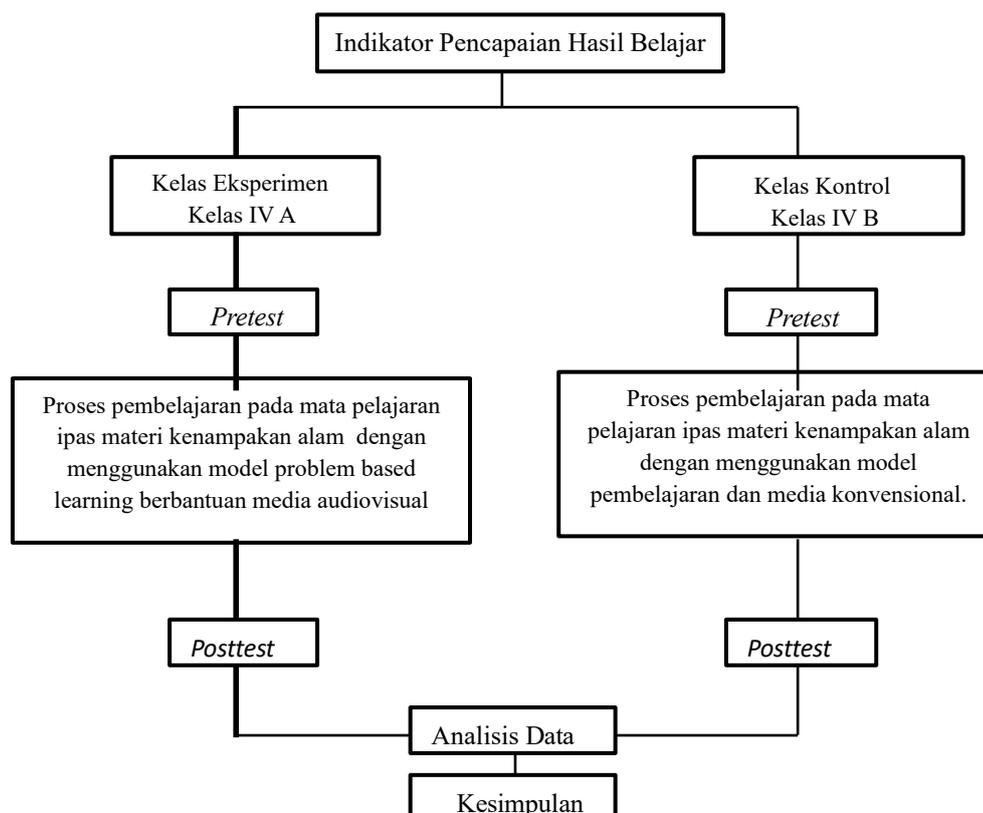
Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi-experiment kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD yang berada di gugus III. Penarikan sampel dilakukan melalui teknik cluster sehingga diperoleh sampel siswa kelas V SD Negeri 231 Padang Assempereng. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial melalui independent sample t test dan paired sample t test. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan model PBL berbantuan media audio. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 231 Padang Assempereng. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu subjek yang diteliti adalah peserta didik, mata pelajaran yang diteliti mata pelajaran ipas dan jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak di dalam kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Ni Kadek, *et all.*, 2021,) dalam penelitiannya yang berjudul “ Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V ”. Penelitian ini tergolong dalam jenis eksperimen semu, yang dirancang dengan pendekatan Post Test Only With Non Equivalent Control Group Design. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 161 siswa kelas V SD. Dari jumlah tersebut, kelas V SD Negeri 2 Selat, yang terdiri dari 30 siswa, dipilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas V SD Negeri 4 Selat, dengan 26 siswa, berfungsi sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan melalui metode simple random sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model ini mencapai 89,1667 dengan standar deviasi 6,30863. Sebaliknya, rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional

adalah 76,3462, dengan standar deviasi 6,56623. Dari analisis uji t, taraf signifikan t (tabel) untuk jumlah responden 56 adalah 2,021. Signifikansi yang dihasilkan pada uji t menunjukkan bahwa $2,021 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning yang didukung oleh media audio visual memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Gugus. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu subjek yang diteliti adalah peserta didik, mata pelajaran yang diteliti mata pelajaran ipas dan jenis metode pendekatan penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak di dalam kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah suatu struktur atau diagram yang berfungsi sebagai alur logika sistematis bagi peneliti (Purwanza *et al.* , 2022), Uma Sekaran (Sugiyono, 2014) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menghubungkan berbagai teori serta mempertimbangkan seluruh faktor yang telah diidentifikasi oleh peneliti. Lebih jauh, kerangka berpikir juga dapat dianggap sebagai rumusan masalah yang disusun secara deduktif, dengan tujuan menghasilkan sejumlah konsep dan proposisi yang akan memudahkan peneliti dalam merumuskan hipotesis (Nuzulia 1967).



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir (Rosma Widiyani 2022)

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1) Asumsi

(Dalam Sugiyono, 2013, hlm. 54) menyebutkan bahwa asumsi merupakan pernyataan diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial peserta didik SDN Junti Girang 01 lebih tinggi dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2) Hipotesis

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis hanya disusun pada jenis penelitian inferensial, yakni jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji. Pengujian suatu hipotesis selalu melalui Teknik analisis statistik inferensial.

Hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final jawaban sementara, dugaan sementara, yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel (Ismail Nurdin & Sri Hartati, 2019). Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Penelitian 1

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar

H₀ : Tidak terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media *audiovisual* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$