BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso dalam (Sugiantara et al., 2024) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Nasution dalam (Sugiantara et al., 2024) media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang terukur dan dapat dievaluasi dengan lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat menyediakan alat untuk memantau dan mengukur kemajuan siswa secara lebih rinci (Charlina dkk., 2022; Laksana dkk., 2024). Media pembelajaran dapat memberikan siswa keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, tidak hanya terbatas pada literasi dan numerasi, tetapi juga pada keterampilan yang diperlukan dalam era digital, seperti keterampilan teknologi dan literasi media. Media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang kontinu dan konsisten di luar ruang kelas, mendukung kesinambungan pembelajaran di berbagai konteks (Liswati, Yuniarti, dan Sakinah, 2021) (dalam Laksana, 2024).

Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut AECT (Association of Education and Communication

Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan saat ini adalah media pembelajaran ular tangga.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) (dalam Firmadani, 2020)mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdidri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Gerlach dan P.Ely dalam Haling (2007) juga mengemukakan media dalam arti luas dan dalam arti sempit, dalam arti luas media yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pebelajar memperoleh pengetahuna, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini pembelajar, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud dengan media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat lainnya yang di pergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal, setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan. Mengembangan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran/ alat bantu saat pembelajaran serta memanfaatkan teknologi yang ada dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Peran guru tidak hanya sebagai orang yang mengajarkan siswanya tetapi juga bertanggung jawab memberika ilmu untuk masa depan siswa-siswanya kelak.

Berdasarkan pendapat-pendapat tadi, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan alat yang dapat membantu proses belajar

mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran, menurut beberapa ahli diatas menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang perhatian, pikiran, serta perasaan siswa, sehingga mendukung proses belajar yang bertujuan dan terkendali. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperkuat metode pengajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang terukur dan evaluatif, serta memberikan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan digital.

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk fisik dan teknis, seperti buku, gambar, komputer, dan alat elektronik lainnya, yang digunakan untuk menyampaikan informasi visual atau verbal. Secara lebih luas, media juga mencakup orang, materi, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru. Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong proses belajar yang disengaja dan terarah. Media pembelajaran tidak hanya mempermudah proses transfer pengetahuan, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang terukur dan dapat dievaluasi secara lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran memungkinkan untuk memantau kemajuan siswa dengan lebih rinci, serta mendukung pengembangan keterampilan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran mendukung kesinambungan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, menciptakan pengalaman belajar yang konsisten dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Sebagai contoh, salah satu media yang sedang dikembangkan adalah media pembelajaran ular tangga.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam (Sugiantara et al., 2024) pengelompokkan media diantaranya :

1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
2) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.
3) Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti , foto, lukisan dan sebagainya.
4) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

Adapun media elektronik yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik untuk menyampaikan materi. Roblyer (2020) menyebutkan bahwa media elektronik dapat memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif.

1) Komputer.
2) Televisi pendidikan.
3) Tablet.
4) proyektor.

Selanjutnya media cetak merupakan jenis media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar yang dicetak di atas kertas. Menurut Berk (2020), media cetak sangat bermanfaat dalam menyampaikan informasi yang harus dipelajari secara mendalam.

1) Buku teks,
2) modul,
3) lembar kerja siswa (LKS),
4) pamflet,
5) brosur.

Dengan berbagai jenis media pembelajaran ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam mendukung pemahaman siswa. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang diajarkan.

B. Media Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

Menurut Moh Aniq, media ular tangga merupakan media berbasis visual dengan menggunakan konsep permainan ular tangga pada umumnya, perbedaan jelasnya dengan permainan ular tangga biasa yaitu media ular tangga sudah dimodifikasi agar mengandung unsur edukasi saat memainkannya. Beberapa modifikasi yang terdapat dalam media ular tangga adalah dengan meletakkan kartu berisi sebuah perintah atau pertanyaan pada kotak-kotak tertentu yang sesuai engan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hamalik (Kustandi, 2020:15) mengemukakan bahwa pemakaianmedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Sudjana & Rivai dalam Kustandi (2020: 19) menjelaskan beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan siswa untu memahami pembelajaran serta dapat menarik perhatikan siswa agar lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti mengembangkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN 128 Haurpancuh. Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya bahwa Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ini dapat dimainkan dengan cara melempar dadu lalu menjalankan pion. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah jarang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang semakin canggih.

Berdasarkan uji kepraktisan, media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *Promblem Based Learning*memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik dan sudah layak untuk digunakan. Aspek yang dinilai pada uji kepraktisan ini adalah aspek tampilan, aspek materi, aspek kebahasaan, aspek evaluasi dan aspek pengoperasian. Berdasarkan penilaian dari uji kepraktisan media, kelebihan dalam media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah kemudahan dan kepraktisan

dalam pengoprasiannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alti dkk., (2022:96) yang menyebutkan bahwa dalam memilih media pembelajaran juga harus mempertimbangkan kemudahan dalam pengoperasian dan penggunaan media pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efesien.(dalam Devantari et al., 2024)

Suprijono (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah media yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, di mana peserta didik dapat belajar melalui permainan yang mengandung unsur tantangan dan penghargaan. Dalam konteks ini, ular tangga digunakan untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam belajar. Media Ular Tangga ini menyediakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menghasilkan pemahaman yang diintensifkan pada siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, media ular tangga atau permainan papan sejenisnya mampu menambah tingkat perolehan belajar murid secara baik, melakukan studiterkait padamedia ular tangga ini mengacu pada penelitian Budi Ariyanto, Amalia Chamidah, dan Savitri Suryandari (Ariyanto et al., 2020)

Berdasarkan pendapat-pendapat tadi, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media ular tangga adalah media pembelajaran berbasis visual yang dimodifikasi dari permainan ular tangga tradisional, dengan penambahan kartu yang berisi perintah atau pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, dengan mendorong interaksi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut beberapa ahli, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi siswa, serta mempermudah pemahaman materi. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *Promblem Based Learning*memiliki kualifikasi sangat baik, dengan kelebihan kemudahan dalam pengoperasian, sehingga efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran.

b. Manfaat Media Ular Tangga

Manfaat penggunaan media ular tangga menurut Arsyad (2020), media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Permainan yang menyenangkan dan berbasis kompetisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan

terlibat dalam proses pembelajaran. Jadi memiliki manfaat untuk mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Smaldino, Lowther, & Russell (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kelompok seperti ular tangga memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Melalui permainan ini, siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Adapun manfaat media ular tangga menurut Laurel (2022), permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk meningkatkan daya ingat dan konsentrasi mereka. Mereka perlu mengingat langkah-langkah yang sudah mereka lewati dan memusatkan perhatian pada langkah-langkah yang akan datang. Dan Menurut Cheng (2022), permainan ular tangga memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi tekanan belajar. Siswa tidak merasa cemas atau tertekan, karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Ratnaningsih manfaat media ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar
b) Merangsang pengembangan daya fikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, akhlak yang baik
c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan
d) Mengenal kalah dan menang
e) Belajar kerja sama dan menunggu giliran

Mulyati (dalam Ratnaningsih), mengemukakan secara khusus media permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
b) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktifitas belajar individual maupun kelompok
c) Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian anak dan menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin anak.

d) Struktur kognitif yang diperoleh anak sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan.

Hasil penelitian Ade Nurjanah (2018) (dalam Fithri et al., 2022) memberi penguatan terhadap manfaat penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasilyang siginifikan pada dua kondisi yakni pemerolehan nilai posstest dan normal gain.Kelas yang menggunakan model konvensional berada pada kategori tinggi tetapi dengan rata-rata Ngain tidak efektif, sedangkan pada kelas eksperimen perolehan nilai *posttest* berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai sangat efektif. Sehingga dapatdisimpulkan pada penggunaan media ular tangga di SD Negeri 2 Setiamulya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa.

c. Kelebihan Media Ular Tangga

Rofiah (2022) berpendapat bahwa media ular tangga yang dilengkapi dengan gambar dan desain visual yang menarik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan visualisasi dalam permainan ini membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan mengerti topik yang diajarkan. Prasetyo (2020) menambahkan bahwa dengan melibatkan elemen permainan, media ular tangga mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa lebih fokus dan antusias, sehingga mereka lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

Menurut Wati (2021), terdapat empat kelebihan utama dari media ini:

1) Belajar sambil bermain: Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.
2) Pembelajaran berkelompok: Permainan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, melatih keterampilan sosial dan kolaboratif.
3) Visualisasi materi: Adanya gambar dan desain menarik dalam permainan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.
4) Biaya pembuatan yang rendah: Media ini tidak memerlukan biaya mahal dalam pembuatannya, sehingga praktis dan ekonomis untuk diterapkan.

d. Kelemahan Media Ular Tangga

Menurut Wati (2021), meskipun media ular tangga efektif untuk pembelajaran dasar dan pengenalan materi, media ini kurang cocok untuk materi yang lebih kompleks atau mendalam. Karena sifatnya yang lebih mengarah pada permainan, siswa mungkin kesulitan untuk fokus pada pembelajaran yang lebih abstrak atau rumit. Rofiah (2022) menyatakan bahwa meskipun media ular tangga dapat melatih kerja sama dan interaksi antar siswa, tetapi interaksi sosial yang terjadi lebih terbatas pada aspek permainan, bukan pada diskusi atau pemecahan masalah yang mendalam. Ini mengurangi kesempatan untuk pengembangan keterampilan sosial yang lebih kompleks.

Prasetyo (2020) menambahkan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk memainkan permainan ular tangga bisa cukup lama, terutama jika banyak siswa yang terlibat dalam permainan. Hal ini dapat mengurangi waktu efektif untuk mengajarkan materi pembelajaran lainnya. Slamet (2021) berpendapat bahwa media ular tangga cenderung lebih efektif digunakan dalam pengajaran yang melibatkan banyak interaksi dengan guru atau teman sebaya. Untuk pembelajaran mandiri, media ini tidak cukup fleksibel, karena siswa mungkin kesulitan untuk menggunakannya tanpa bimbingan langsung.

Adapun kelemahan media ular tangga ketika dijadikan sebagai media menurut Santrinawati antara lain:

a) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui ekor ular
b) Penggunaan media ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan pada anak
c) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan
d) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Meskipun ada beberapa kelemahan, media ular tangga tetap dapat menjadi alat yang berguna dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, asalkan digunakan secara bijak dan sesuai konteks.

e. Langkah-langkah Media Ular Tangga

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ular tangga menurut beberapa ahli:

1) Persiapan Media dan Alat (Menurut Sudjana & Rivai, 2020):
   a) Siapkan papan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan kotak-kotak yang memuat perintah, pertanyaan, atau tugas yang relevan dengan materi pembelajaran.

   b) Siapkan dadu dan pion (penanda pemain). Media ini harus dirancang dengan tampilan menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

2) Pengenalan dan Penjelasan Aturan Permainan (Menurut Hamalik, 2020):
   a) Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk pembelajaran. Pemain akan melempar dadu, bergerak sesuai angka dadu, dan mengikuti instruksi yang ada di kotak yang dilalui, seperti menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas.
   b) Dalam hal ini, permainan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi siswa, sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis masalah.
3) Pembagian Kelompok atau Pemain (Menurut Yuliasari, 2023):
   a) Permainan dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok. Jika

dalam kelompok, siswa diharapkan dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan di dalam permainan.

b) Pembagian kelompok atau pemain ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, seperti yang disarankan oleh model pembelajaran berbasis masalah.

4) Pelaksanaan Permainan (Menurut Wena, 2020):
   a) Setiap pemain bergiliran melempar dadu dan bergerak sesuai angka yang muncul. Jika berhenti pada kotak dengan pertanyaan atau tugas, pemain harus menjawab atau melaksanakan perintah yang diberikan.
   b) Pertanyaan atau tugas yang diberikan harus berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan, dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
5) Pemberian Umpan Balik (Menurut Anwar & Jurotun, 2021):
   a) Guru memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas di setiap kotak. Hal ini untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi yang sedang dipelajari.
   b) Umpan balik ini juga berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi.
6) Evaluasi Hasil Pembelajaran (Menurut Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, 2023):
   a) Setelah permainan selesai, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
   b) Diskusi kelas dapat dilakukan untuk membahas apa yang dipelajari selama permainan dan bagaimana siswa bisa menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi kehidupan nyata.
7) Penutupan dan Refleksi (Menurut Rachmawati, 2020):
   a) Guru menutup kegiatan dengan merangkum materi yang telah dipelajari dan mengajak siswa untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari melalui media ular tangga.
   b) Penutupan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

C. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bloom (1956), hasil belajar adalah perubahan dalam kemampuan seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Bloom menyusun Taksonomi Tujuan Pendidikan yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu: 1) ranah afektif (*Affective Domain*) berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan. Meliputi kesadaran, penerimaan, dan internalisasi nilai. 2) Ranah kognitif berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik. Misalnya keterampilan tangan, gerakan tubuh, koordinasi. 3) kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, yang diklasifikasikan dalam taksonomi kognitif: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ini merupakan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan penguasaan terhadap isi pelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah evaluasi komprehensif terhadap kemajuan siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kompetensi atau kecakapan yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada hasil belajar dengan ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir yang dapat diklasifikasikan ke dalam enam tingkat dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. Indikator Hasil Belajar Kognitif menurut Bloom:

1) *Knowledge* (Pengetahuan): Mengingat fakta dan informasi dasar.
2) *Comprehension* (Pemahaman): Menjelaskan ide atau konsep dengan kata sendiri.
3) *Application* (Penerapan): Menggunakan informasi dalam situasi baru.
4) *Analysis* (Analisis): Memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami strukturnya.
5) *Synthesis* (Sintesis): Menggabungkan bagian-bagian menjadi bentuk baru.
6) *Evaluation* (Evaluasi): Memberi penilaian berdasarkan kriteria atau standar.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif mencerminkan kemampuan berpikir siswa yang diklasifikasikan dalam enam tingkat hierarki, dari yang paling sederhana hingga paling kompleks: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Taksonomi ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya mencakup mengingat informasi, tetapi juga memahami, menerapkan, menganalisis, mencipta, dan menilai informasi. Setiap tingkatan memiliki indikator yang menggambarkan penguasaan terhadap materi pelajaran secara bertahap dan menyeluruh.

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Hasil belajar kognitif mencerminkan seberapa dalam peserta didik menguasai materi pembelajaran secara intelektual. Hasil ini tidak hanya mengukur ingatan, tetapi juga mencakup pemahaman, penerapan, hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan penciptaan. Dengan pendekatan yang terstruktur, aktif, dan relevan secara personal, hasil belajar kognitif dapat ditingkatkan secara signifikan. Teknologi dan strategi pembelajaran modern seperti gamifikasi, multimedia interaktif, dan personalisasi terbukti efektif mendorong peningkatan ini.

b. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa yang digunakan dalam mengukur hasil belajar pada siswa. Menurut Bloom (1956) mengelompokkan hasil belajar kognitif menjadi enam tingkatan berpikir yang berjenjang dari yang sederhana hingga kompleks, yaitu:

1) *Knowledge* (Pengetahuan):

Istilah Pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari knowledge dalam Taksonomi Bloom. Cakupan pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat seperti: batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan sebagainya. Dari sudut respon belajar siswa pengetahuan itu dihafal, diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang, menggunakan teknik mengingat. Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan dan sebagainya.

Contoh indikator: menyebutkan, mendefinisikan, mencocokkan.

2) *Comprehension* (Pemahaman):

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep, untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep yang dipelajari. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami sesuatu makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, mengartikan lambang negara dan sebagainya. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Sedangkan yang ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

Contoh indikator: menjelaskan, menguraikan, menafsirkan.

3) *Application* (Penerapan):

Penerapan adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi sesuatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan dan sebagainya.

Contoh indikator: menggunakan rumus, menerapkan konsep dalam kasus nyata.

4) *Analysis* (Analisis):

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai sesuatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe prestasi belajar sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman aplikasi. Kemampuan menalar pada hakikatnya merupakan unsur analisis, yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengkreasi sesuatu yang baru, seperti: memecahkan, menguraikan, membuat diagram, memisahkan, membuat garis dan sebagainya.

Contoh indikator: membedakan, menganalisis, menemukan hubungan sebab-

akibat.

5) *Synthesis* (Sintesis):

Sintesis adalah tipe hasil belajar, yang menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Beberapa bentuk tingkah laku yang operasional biasanya tercermin dalam katakata: mengkategorikan, menggabungkan, menghimpun, menyusun, mencipta, merancang, mengkonstruksi, mengorganisasi kembali, merevisi, menyimpulkan, menghubungkan, mensistematisasi, dan lain-lain.

Contoh indikator: merancang, membuat rencana, mengembangkan proposal.

6) *Evaluation* (Evaluasi):

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judment yang dimilikinya. Tipe prestasi belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua tipe prestasi belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe prestasi hasil belajar evaluasi, tekanannya pada pertimbangan mengenai nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya menggunakan kriteria tertentu. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan sintesis. Tingkah laku yang operasional dilukiskan pada kata-kata menilai, membandingkan, mengkritik, menyimpulkan, mendukung, memberikan pendapat dan lain-lain.

Contoh indikator: menilai, memilih, memberikan argumentasi.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar kognitif menurut Bloom (1956) dikelompokan ke dalam enam tingkatan berpikir, dari yang paling sederhana (menghafal) hingga yang paling kompleks (menilai):

1) Knowledge (Pengetahuan)

   Kemampuan mengingat fakta, istilah, rumus, dan informasi dasar lainnya.

   Contoh indikator: menyebutkan, mendefinisikan, mencocokkan.

2) Comprehension (Pemahaman)

   Kemampuan memahami makna informasi, termasuk menerjemahkan, menafsirkan, dan meramalkan.

   Contoh indikator: menjelaskan, menguraikan, menafsirkan.

3) Application (Penerapan)

Kemampuan menggunakan pengetahuan dan konsep dalam situasi atau masalah baru.

Contoh indikator: menggunakan rumus, menerapkan konsep.

4) Analysis (Analisis)

Kemampuan menguraikan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mengenali hubungan antar bagian tersebut.

Contoh indikator: membedakan, menganalisis, menemukan sebab-akibat.

5) Synthesis (Sintesis)

Kemampuan menyusun bagian-bagian informasi menjadi suatu struktur atau gagasan baru yang bermakna.

Contoh indikator: merancang, membuat rencana, mengembangkan proposal.

6) Evaluation (Evaluasi)

Kemampuan menilai dan memberikan keputusan berdasarkan kriteria tertentu dan argumentasi logis.

Contoh indikator: menilai, memilih, memberikan argumentasi.

D. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil, dalam (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) berpenpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Selain itu, menurut Zubaedi, dalam (Mirdad & Pd, 2020) model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan member petunjuk bagi guru dikelas.

Secara etimologis, model berarti semua “pola” yang dihasilkan. Model dapat dilihat dari tiga jenis kata: kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Dari sudut pandang kata benda, model berarti representasi atau gambar. Model sebagai kata sifat berarti contoh atau ideal. Untuk model sebagai kata kerja berarti untuk

menunjukka atau menunjukkan. Secara umum, model adalah representasi yang mengubah sesuatu yang luas dan kompleks menjadi sesuatu yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami (Asyafah, 2019). Sedangkan menurut pendapat Model pembelajaran menurut Joice & Weil adalah "*a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum or course, to select instructional material, and to guide a teacher action*."Model pembelajaran merupakan gambaran dari suatu lingkungan belajar.

Menurut Permendikbud No.103 Tahun 2014, pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, tatanan logis, susunan, dan budaya (Kemendikbud, 2014). Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa suatu rangkai an kegiatan pembalajaran yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Shilphy (2020, hlm. 13) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah model yang prosedural atau sistematis yang berpedoman pada pencapaian tujuan pembelajaran, yang meliputi strategi, teknik, materi, alat, media, dan metode. Maka model pembelajaran merupakan suatu sistem atau prosedur yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan mencakup strategi, teknik, materi, alat, media, dan metode yang digunakan dalam proses belajar.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dikemukakan Syamsuddin Asyrofi, dkk (2021, hlm. 15-16) sebagai berikut:

1) Berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah langkah pembelajaran *(syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Anjani dkk (2019, hlm. 7-8) model pembelajaran langsung

mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian belajar.
2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung.

Menurut Arend (dalam Mulyono, 2018) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis (berkala) untuk mengatur kegiatan pembelajaran (pengalaman) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan pembelajaran untuk memastikan pelaksanaan KBM relevan, menarik, dapat dipahami, dan memiliki alur yang jelas.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran. Jadi, pada intinya model pembelajaran merupakan pedoman bagi para guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Model pembelajaran didasarkan pada teori pendidikan dan belajar, memiliki tujuan tertentu, serta dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, model pembelajaran memiliki struktur yang mencakup langkah-langkah pembelajaran, prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung. Penerapan model pembelajaran juga memberikan dampak pada hasil belajar serta memerlukan persiapan mengajar yang sesuai dengan model yang dipilih.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

1) Model *Inquiry Learning*

Dalam (Sumarni et al., 2018) beliau berpendapat bahwa model*Inquiry Learning* Terbimbing merupakan suatu model yang menuntun siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan menekankan sikap ilmiah.

2) Model *Problem Based Learning*

Menurut Glazer, dalam (Hotimah, 2020, hlm. 7) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata.

3) Model *Project Based Learning*

Menurut Nakada et al., dalam (Nurhadiyati et al., 2020) mengemukakan bahwa model *Project Based Learning* (PJBL) merupakan model yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memfokuskan pada aktivitas siswa yang berupa pengumpulan informasi dan pemanfaatannya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan siswa itu sendiri maupun bagi orang lain.

4) Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan, dalam (Prasetyo & Abduh, 2021) pengertian *Discovery Learning* ialah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan dan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus di ingat. Dengan menggunakan metode belajar ini, siswa juga dapat belajar berpikir menganalisa dan memecahkan masalahnya.

E. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Menurut Lidinillah dalam (Ardianti et al., 2021) *Problem Based Learning* merupakan proses pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sebagai konteks berpikir agar peserta didik memiliki keterampilan dan dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan konsep yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dibahas. Menurut Polya dalam (Guzmania, 2016) mengatakan bahwa pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Effendi (2012) pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk melatih peserta didik menghadapi berbagai permasalahan yang semakin komplek.

Menurut (Hotimah 2020) (dalam Widyasari et al., 2024) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh keterampilan yang diperlukan di era globalisasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Elsa yuliana et al 2023) yang menyatakan pembelajaran berbasis masalah menggunakan masalah untuk mengajar siswa dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri. Keunggulan dari

pendekatan pembelajaran berbasis masalah adalah: (1) mempermudah pemahaman materi bagi siswa, (2) meningkatkan pengetahuan siswa dengan mengeksplorasi konsep-konsep baru, (3) mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, (4) membantu siswa menerapkan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata, dan (5) mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan keterampilan siswa.

Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni, dalam (Djonomiarjo Guru SMK Negeri & Kab Pohuwato, 2018) model *Problem Based Learning* model yang menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan "budaya berfikir'' pada diri siswa, proses pembelajaran yang seperti ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, Menurut Rachmawati, dalam (Djonomiarjo, 2020) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* ialah suatu kegiatan pembelajaran yang memiliki orientasi pada cara memecahankan suatu masalah pada masalah yang terjadi sehari-hari, yang bertujuan agar peserta didik mampu memecahkan suatu permasalahan dengan logis dan meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis.

Menurut Anwar dan Jurotun (Aulia 2021:190) (dalam Ramadhani et al., 2024) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran. Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan pemberian masalah yang ada dalam kehidupan nyata dan peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang memanfaatkan

masalah kontekstual agar peserta didikdapat terdorong untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat membantu peserta didikuntuk memahami materi karena peserta didik diberikan masalah yang relevan dengan situasi yang pernah atau sedang dialami. Salah satu tanggung jawab peserta didikadalah menyelesaikan masalah dan menemukan solusi dari masalah tersebut (Ardiana dkk., 2021, hlm. 148). Maka Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah kontekstual untuk mendorong peserta didikberpikir kritis dan aktif. Model ini membantu pemahaman materi dengan menghadirkan masalah yang relevan dengan pengalaman peserta didik, sehingga mereka bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusinya.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pembelajaran berdasarkan masalah, jadi peserta didik dituntut untuk dapat berfikir secara kritis untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ditemukan dalam kehidupan nyata. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemberian masalah dari kehidupan nyata untuk melatih siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah. Pendekatan ini membantu siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan konsep yang relevan dengan materi pelajaran melalui penyelidikan dan penerapan dalam situasi nyata. PBL memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah. Model ini juga mengutamakan peran aktif siswa, bukan hanya berpusat pada guru, dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi masalah yang semakin kompleks dalam kehidupan.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Menurut Rosidah, dalam (Rambe et al., 2022) ada lima Langkah model *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut :

1) Orientasi siswa terhadap masalah: Dalam sesi ini, pendidik menyatakan penjelasan mengenai tujuan belajar, kebutuhan/peralatan yang diperlukan dan memberikan motivasi/dorongan pada siswa supaya berpartisipasi aktif dalam tiap tahapan kegiatan pemecahan masalah.

2) Mengorganisasi siswa dalam belajar: Pada sesi ini, guru mengorganisasikan siswa lewat pemberian pertolongan dalam membuat definisi dan organisasi tugas belajar yang berkaitan dengan pemecahan permasalahan.
3) Bimbingan observasi individu ataupun berkelompok: Pada sesi ini, guru memotivasi serta mengarahkan siswa dalam mengumpulkan data yang sesuai. Tidak hanya itu, guru membimbing siswa dalam melaksanakan eksperimen juga untuk mendapatkan uraian penyelesaian permasalahan.
4) Pengembangan serta penyajian hasil karya: Pada sesi ini, guru mengarahkan siswa dalam membuat rancangan serta persiapan presentasi hasil karya berdasarkan laporan pemecahan permasalahan semacam properti, video, foto, dokumen, presentasi dan lain sebagainya.
5) Analisis serta penilaian proses pemecahan permasalahan: Pada sesi ini, guru membimbing siswa dalam proses refleksi dan penilaian terhadap proses pengamatan dalam penyelesaian permasalahan yang sudah dilakukan. Melaksanakan eksperimen juga untuk mendapatkan uraian penyelesaian permasalahan.

Menurut (Masdar & Lestari, 2021) *Problem Based Learning* terdapat sintak atau fase-fase yang dilakukan mulai dari fase 1 sampai fase 5. Sebagai berikut:

1) Orientasi Peserta didikpada masalah.
2) Mengorganisasikan Peserta didikuntuk Belajar.
3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pernyataan ini menyatakan Model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari lima fase utama, yaitu mengorientasikan peserta didikpada masalah, mengorganisasikan mereka untuk belajar, membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok, mengembangkan serta menyajikan hasil karya, dan diakhiri dengan analisis serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Rusmono (dalam Sopratu.,et al 2020 hlm 470) mengatakan terdapat beberapa Langkah pada model problem-based learning diantaranya:

1) Menempatkan peserta didikpada masalah
2) Mengorganisasikan peserta didikuntuk meneliti dan belajar

3) Membantu penyelidikan individu dan kelompok
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil penelitian
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Maka dari pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari beberapa langkah utama, yaitu menghadapkan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan mereka untuk meneliti dan belajar, membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, mengembangkan serta menyajikan hasil penelitian, dan diakhiri dengan analisis serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Menurut (Hotimah, 2020) Model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan :

1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
2) Meningkatakan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBM dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
7) Mengembangkan minat peserta didik untuk secaraterus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
8) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia.

Model *Problem Based Learning* menurut Shoimin dalam (Thabroni, 2022, hlm. 132) memiliki banyak keuntungan, seperti:

1) Mengembangkan kemampuan peserta didikuntuk memecahkan masalah dunia

nyata melalui aktivitas belajar.

2) Meningkatkan pengetahuan peserta didikmelalui materi yang sesuai dengan masalah; mendorong pesrta didik untuk terlibat dalam aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok.
3) Meningkatkan kemampuan komunikasi mereka melalui kegiatan diskusi dan presentasi hasil pekerjaan.
4) Membantu peserta didikmengatasi kesulitan individual melalui kerja kelompok.

Sereliciouz (2021) mengungkapkan beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* sebagi berikut:

1) Peserta didikdiajarkan untuk berpikir kritis secara konsisten dan keterampilan menyelesaikan masalah.
2) Bisa membantu meningkatkan aktivitas peserta didikdi kelas.
3) Peserta didikbelajar dari sumber yang relevan.
4) Karena semua peserta didikdiminta untuk berpartisipasi secara aktif, kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efektif.

d. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Menurut (Hotimah, 2020), disamping kelebihan tentunya model *Problem Based Learning* ini memiliki kelemahan, diantaranya:

1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2) Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajar.

Ada beberapa kekurangan pembelajaran berbasis masalah menurut (Sereliciouz, 2021, hlm. 5):

1) Model ini tidak cocok untuk materi pembelajaran tertentu.
2) Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan materi pembelajaran lebih lama.
3) Peserta didikyang belum terbiasa menganalisis masalah biasanya tidak mau mengerjakannya.

4) Pendidik akan kesulitan mengondisikan penugasan jika jumlah peserta didikdalam satu kelas terlalu banyak.

Maka pernyataan tersebut menyatakan bahwa Model Problem Based Learning (PBL) memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak cocok untuk semua materi, membutuhkan waktu lebih lama, sulit diterapkan pada peserta didikyang belum terbiasa menganalisis masalah, serta pendidik dapat mengalami kesulitan dalam mengelola kelas dengan jumlah peserta didikyang besar. Dari beberapa kekurangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan dalam model Problem Based Learning yaitu bagi Peserta didikyang kesulitan dalam memecahkan suatu masalah dan minat belajar peserta didikrendah maka peserta didikakan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Wulandari (Setiyaningrum, 2018, hlm. 103) yang menyatakan bahwa kekurangan dari model *Problem Based Learning* yaitu diantaranya:

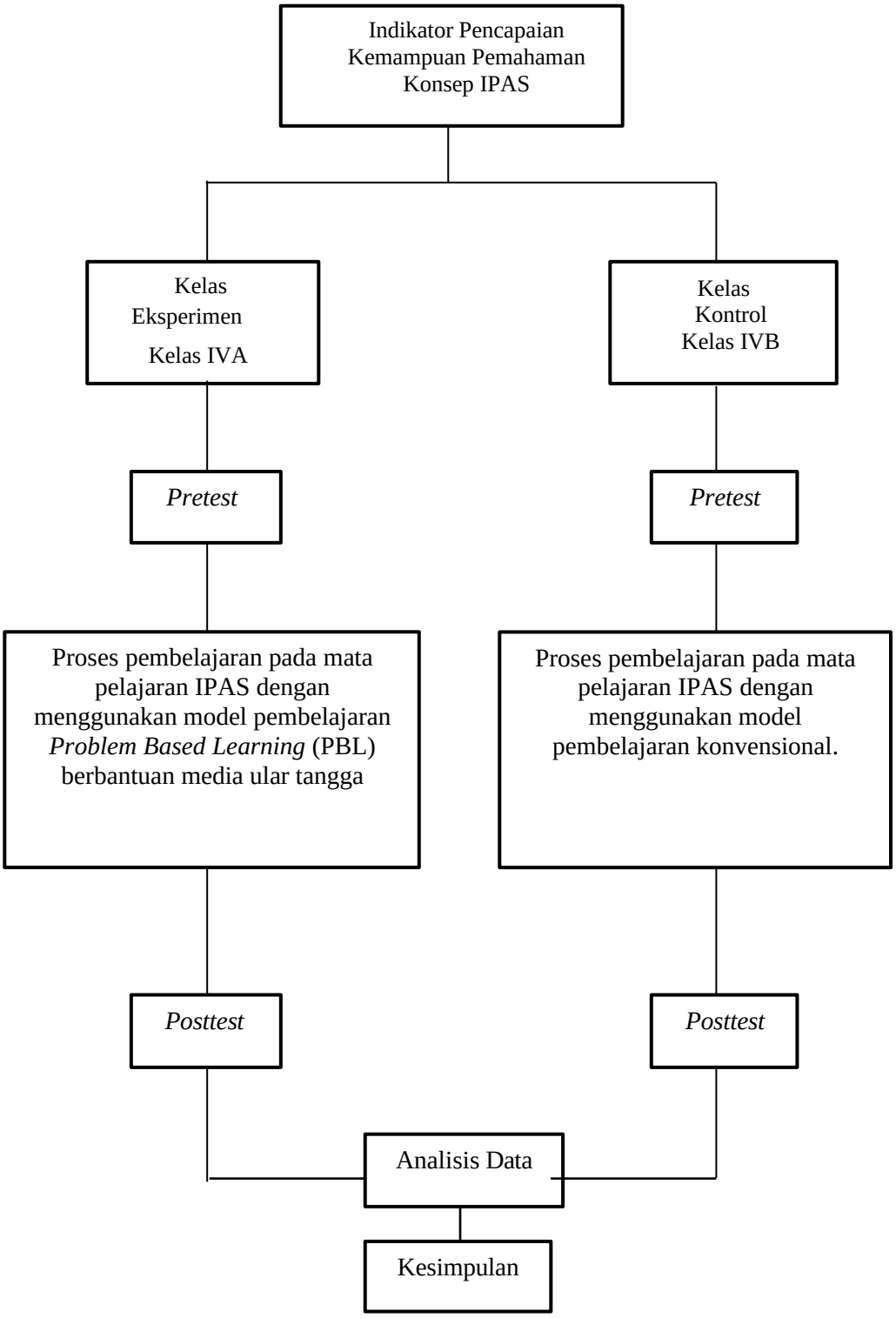
1) jika Peserta didikmengalami kegagalan dalam memecahkan masalah, kemudian minat belajar Peserta didikrendah maka Peserta didikakan takut untuk mencoba lagi,
2) memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan perencanaan penggunaan model *Problem Based Learning*,
3) motivasi belajar Peserta didikkurang, karena Peserta didiktidak paham mengenai masalah yang harus dipecahkan.

Dari pernyataan diatas menyatakan Model Problem Based Learning (PBL) memiliki kekurangan, seperti risiko menurunnya minat belajar peserta didikjika gagal memecahkan masalah, membutuhkan waktu lama dalam perencanaan, dan kurangnya motivasi belajar jika peserta didiktidak memahami masalah yang diberikan.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan dasar dari sebuah penelitian yang digabungkan dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Sugiyono dalam (Syahputri et al., 2023) bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar. Untuk sampel menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model *Problem Based Learning,* sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan pembelajaran konvensional.



Gambar 2.1 Sketsa Kerangka Berpikir

G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut (Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas, 2020, hlm. 22) asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran.

Pada penelitian ini menggunakan asumsi *equality* dari kelompok- kelompok yang akan dibandingkan. Bahwa sebelum diberikan perlakuan kelompok-kelompok yang akan diteliti harus dalam kondisi sederajat, yang menjadikan mereka tidak sederajat adalah karena perlakuan yang diberikan oleh peneliti.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang membutuhkan bukti untuk mendukung kebenarannya. Hipotesis akan ditolak jika salah, dan akan diterima jika benar. Penolakan serta penerimaan hipotesis sangat bergantung pada hasil penyelidikan terhadap fakta yang sudah dikumpulkan.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV sekolah dasar.

H_1 : Terdapat perbedaan antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar konsep IPAS di kelas IV sekolah dasar.