

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran selalu dirancang dengan tujuan utama untuk mencapai hasil belajar yang dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Meskipun para ahli pendidikan memiliki definisi dan konsep yang beragam mengenai hasil belajar, mereka tetap memiliki kesamaan dalam memahami esensi dan pentingnya pencapaian tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi landasan penting untuk mengevaluasi perkembangan dan pencapaian kompetensi peserta didik. Dengan demikian, pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, dan mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar (Achdiyat & Utomo, 2017, hlm. 236). Selain itu, Mahananingtyas (2017, hlm. 208) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dipahami sebagai bentuk perubahan perilaku yang dimiliki peserta didik setelah melalui serangkaian aktivitas pembelajaran. Perubahan hasil belajar mencakup berbagai aspek yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, maka fokus utamanya adalah pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin melalui indikator keberhasilan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Adapun pengertian hasil belajar menurut Yandi, et. al., (2022, hlm. 14) merujuk pada pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Capaian tersebut juga mencerminkan tingkat kesungguhan dalam belajar, di mana semakin optimal usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi pula hasil yang diraih. Oleh karena itu, hasil belajar berperan sebagai indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan pada proses

pembelajaran. Sedangkan menurut Gunawan, et. al., (2018, hlm. 15) hasil belajar merupakan bentuk nyata dari pencapaian individu setelah proses pembelajaran. Seorang peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih optimal apabila ia berusaha secara maksimal selama belajar. Dengan kata lain, pencapaian tersebut mencerminkan bagaimana siswa memanfaatkan kemampuannya secara aktif.

Menurut Manu (2023, hlm. 370) hasil belajar adalah cerminan dari keberhasilan suatu proses pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen penting seperti pendidik, peserta didik, materi, metode, dan sarana belajar. Interaksi yang harmonis antara pendidik dan peserta didik menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran, di mana peran pendidik tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai penggerak yang mendorong partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik. Ketika pembelajaran berlangsung secara efektif, dua arah, dan bermakna, hasil belajar peserta didik pun akan tercapai secara optimal, sehingga mencerminkan peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk penguasaan dan kemampuan yang dicapai oleh peserta didik melalui serangkaian proses pembelajaran, yang mencerminkan keberhasilan mereka dalam memahami suatu mata pelajaran. Hasil ini dinilai melalui tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang keseluruhannya menjadi indikator penting dalam menilai pencapaian pembelajaran secara menyeluruh.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 55) ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Indikator hasil belajar menurut Surya, Barlow dan Petty (dalam Yandi, et. al., 2022, hlm. 15) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu: 1) Ranah Rasa (Afektif), meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai),

internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan); 2) Ranah Cipta (Kognitif), meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh); dan 3) Ranah Karsa (Psikomotor), meliputi keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal.

Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor (Sudjana, 2009, hlm. 22). Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, *et. al.*, (dalam Fauhah & Rosy, 2021, hlm. 327), antara lain:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Menurut Zainudin (2023, hlm. 6) bahwa secara garis besar membagi hasil belajar menjadi 3 (tiga) ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual peserta didik, yang terdiri dari 5 (lima) aspek tipe hasil belajar, yaitu:
 - a) Pengetahuan hafalan yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

- b) Pemahaman yaitu kemampuan menangkap. Maksudnya kemampuan menangkap makna dari suatu konsep, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri, sesuatu yang dibaca atau didengarnya.
 - c) Aplikasi (penerapan) yaitu kesanggupan menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Misalnya memecahkan persoalan dengan rumus tertentu.
 - d) Analisis yaitu usaha untuk membedakan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga susunannya lebih jelas.
 - e) Sintesis yaitu menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari pendidik. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai pendidik dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, diantaranya:
- a) *Receiving* atau penghadiran, yaitu semacam kepekaan menerima rangsangan dari luar yang datang pada peserta didik, baik dalam bentuk masalah, situasi dan gejala.
 - b) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) *Valuing* atau penilaian, yaitu berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
 - d) Organisasi yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lainnya, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
 - e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan darisemua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

- 3) Ranah psikomotorik meliputi keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 (enam) tingkatan keterampilan, yaitu:
 - a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar).
 - b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
 - c) Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, adaptif, dan motorik.
 - d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
 - e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
 - f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non verbal seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar meliputi tiga indikator utama, yaitu kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memahami, afektif yang mencakup sikap dan nilai, serta psikomotorik yang mencerminkan keterampilan fisik dan tindakan nyata. Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam membentuk kompetensi peserta didik secara utuh, dan menjadi dasar dalam mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar menurut Khodijah (dalam Sulasmi, 2020, hlm. 11) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: (1) faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi faktor-faktor fisiologis dan psikologis, (2) faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor-faktor sosial dan non-sosial. Selain itu, menurut Gunawan, et. al., (2018, hlm. 15) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa sangat beragam dan saling berkaitan satu sama lain. Di antaranya adalah motivasi belajar, tingkat kecerdasan (IQ), dan model pembelajaran yang digunakan. Motivasi belajar, baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari lingkungan sekitar (ekstrinsik), mendorong siswa untuk berusaha maksimal dalam proses pembelajaran. Sementara itu, IQ sebagai potensi dasar siswa dapat memengaruhi kesiapan dan kecepatan mereka dalam menyerap informasi.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Astuti, et. al., 2021, hlm. 194). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun luar diri mereka. Faktor internal mencakup kecerdasan, sikap, kebiasaan belajar, bakat, minat, serta motivasi yang dimiliki. Salah satu unsur penting dari faktor internal adalah gaya belajar, yang berbeda pada setiap individu. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mengenali dan menggunakan gaya belajar yang sesuai agar proses memahami, menerima, dan mengolah informasi dapat berlangsung secara optimal. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah, termasuk pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik. Ketika peserta didik dapat melihat, menyentuh, dan mengalami langsung media yang digunakan, proses belajar menjadi lebih bermakna. Oleh sebab itu, kreativitas pendidik dalam memilih dan menerapkan media secara tepat sangat menentukan keberhasilan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Secara teoritis, menurut Slameto (dalam Sojanah & Kencana, 2021, hlm. 218) hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dari dalam diri siswa diantaranya faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh) dan faktor psikologis (intelektual, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan faktor kelelahan). Adapun faktor eksternal dari luar diri siswa diantaranya faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Selain itu, menurut Yarmayani & Afrila (2018, hlm. 136) pada hakekatnya, lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan atas 3 (tiga), yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan belajar tersebut harus saling bersinergi atau melengkapi, sehingga tercapai peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa deskripsi di atas, secara keseluruhan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis dan psikologis seperti minat, motivasi, intelektual, serta kebiasaan belajar yang memengaruhi pemahaman dan keterlibatan siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi fasilitas pendidikan, metode mengajar, dan lingkungan belajar yang turut menentukan keberhasilan

pembelajaran. Optimalisasi kedua faktor ini penting untuk meningkatkan efektivitas belajar dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Model Problem Based Learning*

Model pembelajaran merupakan rancangan sistematis yang dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun dalam bentuk tutorial. Model pembelajaran mencakup pendekatan yang digunakan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, lingkungan belajar yang diciptakan, serta strategi pengelolaan kelas guna mendukung tercapainya hasil belajar secara efektif (Erviana, et. al., 2022, hlm. 2). Menurut Rakhmawati (2021, hlm. 551) salah satu model pembelajaran inovatif yang cocok dengan karakteristik anak Sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Karena pada pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) peserta didik terlatih untuk memiliki keterampilan 4C yaitu keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Annisa, et. al., (2022, hlm. 621) berpendapat bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang diawali dengan prinsip menentukan masalah agar digunakan pada awal perolehan serta penggabungan pemahaman baru yang mempunyai prinsip awal yaitu pemakaian masalah konkret peserta didik dalam pembelajaran agar menambah pemahaman serta menambah kemahiran peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi serta kemahiran dalam menyelesaikan permasalahan.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi (Erviana, et. al., 2022, hlm. 19). Model pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks. Menurut Slameto (dalam Sapoetra & Hardini, 2020, hlm. 1047) model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melatih kemampuan dalam menyelesaikan

masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual peserta didik, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Model *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan keterampilan dalam penyelesaian masalah nyata yang dihadapi. Sejalan dengan Sofyan, *et. al.*, (Nisvia & Ayu Pratiwi, 2024) mengatakan bahwa pada model *Problem Based Learning* menyatukan antara pengetahuan dan keterampilan dan menerapkannya dalam kondisi yang relevan. *Problem Based Learning* bisa menumbuhkan inisiatif peserta didik dan hubungan interpersonal saat bekerja dalam tim, menumbuhkan motivasi internal untuk belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. PBL mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata agar memahami materi secara mendalam. Model ini juga meningkatkan motivasi dan inisiatif belajar melalui kerja sama tim. Dengan demikian, PBL efektif digunakan dalam penyusunan kurikulum dan bahan ajar yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan penerapan ilmu dalam situasi relevan.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Penerapan model *Problem Based Learning* menurut Hosnan (dalam Sapoetra & Hardini, 2020, hlm. 1047) terdiri dari lima langkah utama yang diawali dengan pendidik memperkenalkan peserta didik pada situasi masalah nyata, dan diakhiri dengan penyajian serta analisis hasil karya yang telah mereka lakukan. Pertama, pendidik melakukan orientasi terhadap masalah dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, kebutuhan logistik, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih. Kedua, pendidik mengorganisasi peserta didik untuk belajar dengan membantu mereka merumuskan dan mengatur tugas-tugas yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Ketiga, peserta didik dibimbing dalam melakukan penyelidikan baik secara individual maupun kelompok, termasuk dalam mengumpulkan informasi dan melakukan eksperimen guna mencari solusi. Keempat, peserta didik mengembangkan serta

menyajikan hasil karyanya dalam bentuk laporan, model, atau media lain, dengan bantuan pendidik dalam merencanakan dan menyusun penyajian tersebut. Kelima, pendidik memfasilitasi peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah mereka lakukan, sebagai bagian dari upaya meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis.

Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* menurut Janah, et. al., (2018, hlm. 80):

1) Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah

Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilihnya.

2) Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar

Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar berhubungan dengan masalah tersebut.

3) Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual dan kelompok

Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah.

4) Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.

5) Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses-proses yang mereka gunakan.

Selain itu, menurut Tan, et. al., (dalam Erviana, et. al., 2022, hlm. 20) langkah-langkah dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning*, yaitu:

- 1) Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah memiliki konteks dengan dunia nyata,
- 2) Peserta didik secara berkelompok merumuskan dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka,
- 3) Mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah,
- 4) Melaporkan solusi dari masalah.

Langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* terdiri atas lima fase utama. Setiap fase mencerminkan tahapan praktis yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (Junaidi, 2020, hlm. 30). Tahapan-tahapan ini dirancang untuk membimbing peserta didik secara sistematis dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan konteks kehidupan nyata.

- 1) Fase 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik
Pendidik membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
- 2) Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti
Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
- 3) Fase 3 Membantu investigasi mandiri dan kelompok
Pendidik mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen mencari penjelasan dan solusi.
- 4) Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja
Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.
Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* menurut Barret (dalam Masrinah, et. al., 2019, hlm. 926), sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diberi permasalahan oleh pendidik (atau permasalahan diungkap dari pengalaman pendidik)
- 2) Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok kecil
- 3) Peserta didik melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, *database*, internet, sumber personal atau melakukan observasi.

- 4) Peserta didik kembali kepada kelompok *Problem Based Learning* semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
- 5) Peserta didik menyajikan solusi yang mereka temukan.
- 6) Peserta didik dibantu oleh pendidik melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauhmana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh peserta didik serta bagaimana peran masing-masing peserta didik dalam kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* dirancang untuk membimbing peserta didik sejak pengenalan masalah kontekstual hingga tahap evaluasi solusi yang telah ditemukan. Tahapan tersebut meliputi orientasi masalah, pengorganisasian kegiatan belajar, penyelidikan dan pengumpulan informasi, penyajian hasil kerja, serta refleksi dan evaluasi proses pemecahan masalah. Setiap langkah dalam model ini bertujuan tidak hanya untuk membangun pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian peserta didik dalam menghadapi permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Menurut Janah, et. al., (2018, hlm. 2099) model *Problem Based Learning* memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, model ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh ke dalam situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, model *Problem Based Learning* dapat mendukung pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Sedangkan menurut Erviana, et. al., (2022, hlm. 21) mengemukakan beberapa kelebihan model *Problem Based Learning*, yaitu peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat terserap secara optimal. Mereka juga dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok, yang mendorong terbentuknya keterampilan sosial dan kolaboratif. Selain itu, peserta didik didorong untuk mencari solusi dari berbagai sumber informasi, baik

dari referensi tertulis, digital, maupun wawancara dan observasi langsung. Karena pembelajaran berfokus pada pemecahan masalah nyata, peserta didik hanya mempelajari materi yang relevan, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan terarah. Kebiasaan mengakses dan memanfaatkan berbagai sumber pengetahuan juga membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dan kritis dalam mengembangkan pemahaman mereka.

Adapun kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Junaidi (2020, hlm. 31), diantaranya:

- 1) Peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
- 2) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah, dan membantu meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi.
- 3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skema yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- 4) Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan berkaitan dengan kehidupan nyata.
- 5) Proses pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dapat membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga apabila menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sudah mempunyai kemampuan untuk menyelesaikannya.
- 6) Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Selain itu, menurut Masrinah, et. al., (2019, hlm. 928) kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah, melatih keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih peserta didik berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya peserta didik dilatih untuk menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek. Sebagaimana yang dijelaskan Wasonowati, et. al., (2014, hlm. 68) model *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Pemecahan masalah yang diberikan dapat menantang dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan suatu pengetahuan baru,
- 2) Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai peserta didik,
- 3) Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dan
- 4) Model *Problem Based Learning* dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam dunia nyata

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif, serta menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui penyelesaian masalah kontekstual, memperkuat kerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan kebiasaan mencari informasi dari berbagai sumber. Dengan demikian, *Problem Based Learning* tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan esensial abad ke-21.

d. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Beberapa kelemahan model *Problem Based Learning* diantaranya, model ini kurang efektif apabila peserta didik kurang memiliki motivasi belajar, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Selain itu, penerapannya memerlukan alokasi waktu dan biaya yang cukup besar (Erviana, et. al., 2022, hlm. 22). Tidak semua mata pelajaran cocok diterapkan dengan model ini, terutama dalam kelas dengan tingkat heterogenitas peserta didik yang tinggi, karena pembagian tugas dapat menjadi tantangan tersendiri.

Model *Problem Based Learning* juga dianggap kurang sesuai untuk peserta didik kelas rendah, karena masih terbatasnya kemampuan peserta didik dalam bekerja secara kolaboratif. Di sisi lain, model ini membutuhkan waktu yang relatif panjang dan menuntut pendidik memiliki keterampilan khusus dalam

membimbing kerja kelompok secara efektif. Menurut Junaidi (2020, hlm. 31) terdapat beberapa kelemahan model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:

- 1) Menentukan masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik sangat memerlukan ketrampilan dan kemampuan pendidik.
- 2) Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Mengubah kebiasaan peserta didik dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari pendidik menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan masalah merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik.

Selain itu, menurut Masrinah, et. al., (2019, hlm. 928) kekurangan dari model *Problem Based Learning* adalah seringnya peserta didik menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, selain itu juga model *Problem Based Learning* memerlukan waktu yang relatif lebih lamadari pembelajaran konvensional serta tidak jarang peserta didik menghadapi kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah peserta didik dituntut belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah. Di sini peran pendidik sangat penting dalam mendampingi peserta didik sehingga diharapkan hambatan hambatan yang ditemui oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diatasi. Sejalan dengan pendapat Wasonowati, et. al., (2014, hlm. 69) model *Problem Based Learning* juga mempunyai kelemahan, yaitu sulitnya membangun minat dan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pemecahan masalah dan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya.

Kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah ketika peserta didik memiliki minat belajar yang rendah atau kurang tertarik terhadap masalah yang disajikan, maka mereka cenderung enggan untuk terlibat secara aktif. Di samping itu, penerapan strategi ini memerlukan waktu persiapan yang cukup panjang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Selain itu, apabila peserta didik tidak memahami alasan dan tujuan dari pemecahan masalah yang sedang mereka hadapi, maka proses belajar tidak akan memberikan makna atau pencapaian sebagaimana yang diharapkan (Lestaringasih 2017, hlm. 109).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Kekurangan tersebut antara lain rendahnya keterlibatan peserta didik yang kurang termotivasi serta kebutuhan akan waktu, biaya, dan keterampilan pendidik yang memadai. Selain itu, model *Problem Based Learning* belum tentu cocok untuk semua mata pelajaran atau jenjang pendidikan, terutama di tingkat dasar. Keberhasilan model *Problem Based Learning* sangat bergantung pada kesiapan peserta didik, kompetensi pendidik, serta perencanaan yang matang.

3. Media *Baamboozle*

a. Pengertian Media *Baamboozle*

Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif (Amalinda 2024, hlm. 2). Jenis media pembelajaran sangat beragam, seperti media cetak, audio, visual, audio-visual, multimedia interaktif, hingga *E-learning*. Salah satu bentuk multimedia interaktif adalah *edugame*, yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan di kelas. Salah satu contoh *edugame* yang adalah *Bamboozle*.

Selain itu *baamboozle* menurut Marwah & Ain (2022, hlm. 71) adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *web* yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Murti, et. al., (2023, hlm. 134) *baamboozle* merupakan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan dengan sistem memantau kegiatan peserta didik yang dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan.

Bamboozle yaitu media berbasis *web* yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok (Kusyani & Ray 2023, hlm. 466). Sehingga dapat memanfaatkan *bamboozle* sebagai sarana dalam belajar oleh pendidik sebagai pemenuhan kebutuhan belajar bagi peserta didik. Menurut

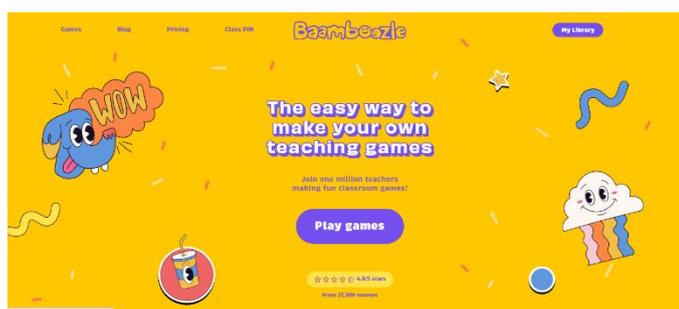
Mariani, et. al., (2022, hlm. 209) *baamboozle* merupakan *game* edukasi berbasis web yang menyediakan *game* interaktif dan menarik. *Game* ini menggunakan kuis sebagai permainannya. Tentunya kuis yang akan dipakai dalam *game* adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang menarik perhatian peserta didik selama evaluasi berlangsung, dimana pendidik mengelompokkan peserta didik dan secara bergiliran peserta didik menjawab pertanyaan pada layar proyektor yang kemudian diberikan poin pada jawaban yang benar.

b. Langkah Penggunaan Media *Baamboozle*

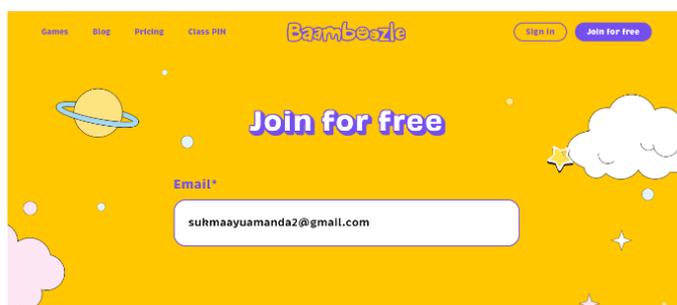
Berikut merupakan langkah-langkah untuk mengakses *Baamboozle* yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran:

- 1) Masuk ke halaman utama *website Baamboozle* <https://www.baamboozle.com/>, selanjutnya klik “*play games*”.



Gambar 2.1 Halaman Awal Web *Baamboozle*

- 2) Selanjutnya, jika belum punya akun maka bisa membuat akun terlebih dahulu menggunakan *e-mail*.



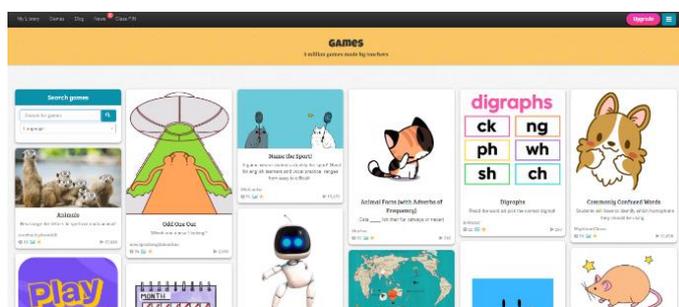
Gambar 2.2 Tampilan *Login Akun Baamboozle*

- 3) Setelah *login* masuk ke halaman utama *Bamboozle*.



Gambar 2.3 Halaman Awal *Bamboozle* Setelah *Login*

- 4) Pendidik dapat membagi kelas dalam beberapa tim diantaranya, 2, 4, atau 8. Kemudian pendidik dapat memilih jenis permainan yang sesuai dengan topik yang akan dimainkan di kelas.



Gambar 2.4 Games yang Tersedia di *Bamboozle*

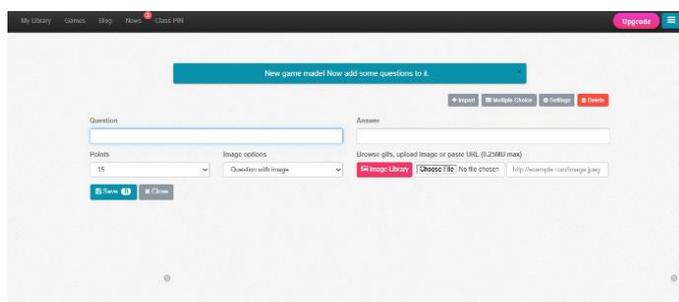
Amalinda (2024, hlm. 5) selain menggunakan permainan yang telah tersedia di situs *Bamboozle*, pendidik juga memiliki kesempatan untuk merancang soal permainan sendiri yang disesuaikan dengan topik pembelajaran yang akan dibahas di kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun cara untuk membuat soal sendiri pada *platform Bamboozle*, diantaranya:



Gambar 2.5 Folder Soal Baru

Setelah masuk ke halaman setelah *login*, masuk ke dalam pembuatan soal baru, maka tampilan *Bamboozle* akan seperti gambar 2.5. Dengan begitu, pendidik wajib

mengisi kolom yang tersedia pada tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat. Dari gambar 2.3 tersebut sebagai contoh dalam pembuatan soal untuk pembelajaran IPAS dengan materi Transformasi Energi. Pembuatan soal di *Bamboozle* terdapat banyak sekali fitur-fitur pilihan, namun tidak semuanya bisa diakses karena jika ingin menikmati semua fitur yang ada di *Bamboozle* tanpa terkecuali harus registrasi masuk dalam *Bamboozle+* yaitu *Bamboozle* premium yang harus berbayar. Jadi, untuk akun gratis hanya bisa menikmati keterbatasan fitur yang ada. seperti pada gambar 2.6 opsi “*Multiple Choice*” tidak bisa kita nikmati, hanya fitur esai yang bisa digunakan.



Gambar 2.6 Folder untuk Membuat Soal Secara Mandiri

Cara selanjutnya yaitu membuat soal dan jawabannya. Pada gambar 2.6 terdapat sebuah kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan *gift* atau gambar untuk mempercantik ketika games dimulai. Pada “*Points*” yang terdapat dalam tampilan *Bamboozle* tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik “*save*” dan klik pada opsi “*games*” di atas.

Tampilan soal kita otomatis akan tersimpan dengan sendirinya. Setelah soal-soal dibuat dalam media *web Bamboozle* maka soal tersebut bisa kita gunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik “*My Library*” lalu pilih *games* yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung memperlihatkan soal-soal yang telah kita buat. Tampilan ini sama dengan gambar 2.5 dimana pendidik dapat melanjutkan “*play*” untuk bermain.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Bamboozle* adalah *platform* permainan edukatif yang mendukung pembelajaran interaktif. Pendidik dapat menggunakan soal yang tersedia atau membuat sendiri sesuai topik

pelajaran. Penggunaan fitur lengkap memerlukan akun premium. *Platform* ini memudahkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Kelebihan Media *Baamboozle*

Media *Baamboozle* memiliki keunggulan yaitu peserta didik tidak perlu masuk atau login untuk berperan serta dalam kuis. Mereka hanya perlu fokus pada layar yang ditampilkan oleh pendidik, sehingga perhatian peserta didik lebih terfokus, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, permainan ini dimainkan dalam kelompok sehingga mendorong kerja sama diantara peserta didik. Selain itu, media *Baamboozle* meningkatkan semangat bersaing antar peserta didik, menciptakan suasana belajar dengan persaingan yang sehat (Marwah & Ain, 2022, hlm. 70).

Selain itu, elemen *power-ups* yang dapat menambah atau mengurangi poin membuat permainan menjadi lebih menyenangkan dan berkesan. Terdapat kelebihan lain yang dikemukakan oleh Tsurayya & Sukmawati (2023, hlm. 90), diantaranya:

- 1) Mengakses media *Baamboozle* tanpa harus membuat akun.
- 2) Terdapat soal yang bermacam-macam.
- 3) Menggunakan media *Baamboozle* bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia.
- 4) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk diskusi secara berkelompok, dengan keseruan di *Baamboozle*.
- 5) Mudah untuk di akses.
- 6) Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri,.
- 7) Bisa diakses melalui laptop atau ponsel.

Selain itu, menurut pendapat Amalinda (2024, hlm. 5) *Bamboozle* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Beberapa keunggulan tersebut, antara lain: (1) dapat diakses tanpa perlu membuat akun, sehingga memudahkan pengguna, (2) menyediakan berbagai jenis soal yang beragam untuk mendukung proses belajar, (3) dapat diterapkan di seluruh jenjang pendidikan, (4) memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok secara interaktif dan menyenangkan, (5) memiliki aksesibilitas yang tinggi dan mudah digunakan, (6)

dapat menjadi sarana pembelajaran mandiri bagi siswa, serta (7) kompatibel untuk diakses melalui perangkat seperti laptop maupun ponsel. Dikutip dalam Andriyani, et. al., (2021, hlm. 325) kelebihan yang terdapat pada media *Baamboozle*, sebagai berikut:

- 1) Memiliki tampilan yang menarik dan informatif.
- 2) Memungkinkan pendidik untuk membuat *games* sendiri.
- 3) Memudahkan pengguna untuk membuat akun.
- 4) Dapat digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak.
- 6) Tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali.
- 7) Salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim.

Berdasarkan hasil analisis terhadap pemanfaatan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa *platform* ini memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Keunggulan seperti akses tanpa akun, beragamnya soal yang tersedia, kemudahan akses lintas jenjang pendidikan, serta pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat *Bamboozle* menjadi media pembelajaran yang menarik dalam mendukung pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain terbatasnya fitur, absennya perizinan akses bagi pengguna, serta kemungkinan munculnya sikap pasif dari peserta didik dalam sistem berkelompok. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan strategi dari pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan media ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

d. Kekurangan Media *Bamboozle*

Ada beberapa kekurangan saat menggunakan media *Bamboozle*. Kekurangannya adalah jumlah pertemuan yang terbatas di kelas, terdapat batasan kata dalam pembuatan soal, kuis tidak dijawab secara individu dengan akun masing-masing peserta didik dan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain, hanya bisa dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok (Marwah & Ain, 2022, hlm. 70). Meskipun demikian, pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat

mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan konsentrasi peserta didik yang terkadang terganggu dalam pembelajaran satu arah yang hanya fokus pada pendidik. Sedangkan menurut Tsurayya & Sukmawati (2023, hlm. 90) kekurangan yang terdapat pada *Baamboozle* ini adalah:

- 1) Fitur yang sangat terbatas.
- 2) Pembuatan akun pembuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan.
- 3) Tidak ada perizinan akses untuk memulai *game*.
- 4) Instrumen pada *Baamboozle* ini tidak ada, hanya *backsound* ketika memilih jawabannya saja,
- 5) Terdapat beberapa kepasifan peserta didik dengan menggunakan sistem berkelompok.

Menurut Amalinda (2024, hlm. 5) terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran. Pertama, *platform* ini memiliki keterbatasan fitur yang dapat menghambat variasi dalam proses belajar. Kedua, tidak tersedianya kontrol perizinan akses bagi pengguna untuk memulai permainan dapat mengurangi fleksibilitas dalam pengelolaan kelas. Ketiga, penggunaan sistem berkelompok cenderung menimbulkan tingkat partisipasi yang rendah dari beberapa peserta didik, sehingga tidak semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dikutip dalam Andriyani, et. al., (2021, hlm. 325) kelebihan yang terdapat pada media *Baamboozle*, sebagai berikut:

- 1) Apabila pengguna tidak menggunakan akun *Baamboozle+*, maka *games* yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau public yang dapat dimainkan oleh pengguna lain.
- 2) Banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Baamboozle+*.
- 3) Memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*.
- 4) *Website Baamboozle* kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai kekurangan media *Bamboozle*, peneliti menyimpulkan Media *Bamboozle* memiliki sejumlah keterbatasan seperti fitur yang terbatas, kurangnya kontrol akses, dan dominasi

kelompok dalam sistem permainan. Keterbatasan ini dapat menghambat partisipasi individu dan variasi soal yang dibuat. Namun, Baamboozle tetap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan model pembelajaran yang tepat, media ini dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menggambarkan hubungan antar variabel melalui visualisasi seperti diagram dengan panah sebagai penghubung, dan berfungsi untuk menunjukkan bagaimana teori digunakan untuk memahami atau menjelaskan faktor-faktor penting yang telah diidentifikasi dalam penelitian. Menurut Syahputri, et. al., (2023, hlm. 162) kerangka pemikiran merupakan representasi konseptual dari alur pemikiran dalam sebuah penelitian yang disusun berdasarkan permasalahan, studi pustaka, dan hasil penelitian yang relevan. Fungsi kerangka pemikiran adalah menentukan variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian dan posisi dari masing-masing variabel pada penelitian (Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas, 2024, hlm. 13-14). Dapat disimpulkan kerangka pemikiran adalah gambaran singkat tentang hubungan antar variabel dalam penelitian yang disusun berdasarkan masalah, teori, dan hasil studi sebelumnya.

Kerangka pemikiran berasal dari temuan masalah di SDN Rancamanyar 01, yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV SD yang masih tergolong rendah dan memiliki hasil di bawah Kriteria Ketercapaian Peserta Didik (KKTP). Hal ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Pendidik cenderung menyampaikan materi dipapan tulis tanpa memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut membuat beberapa peserta didik merasa jenuh dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

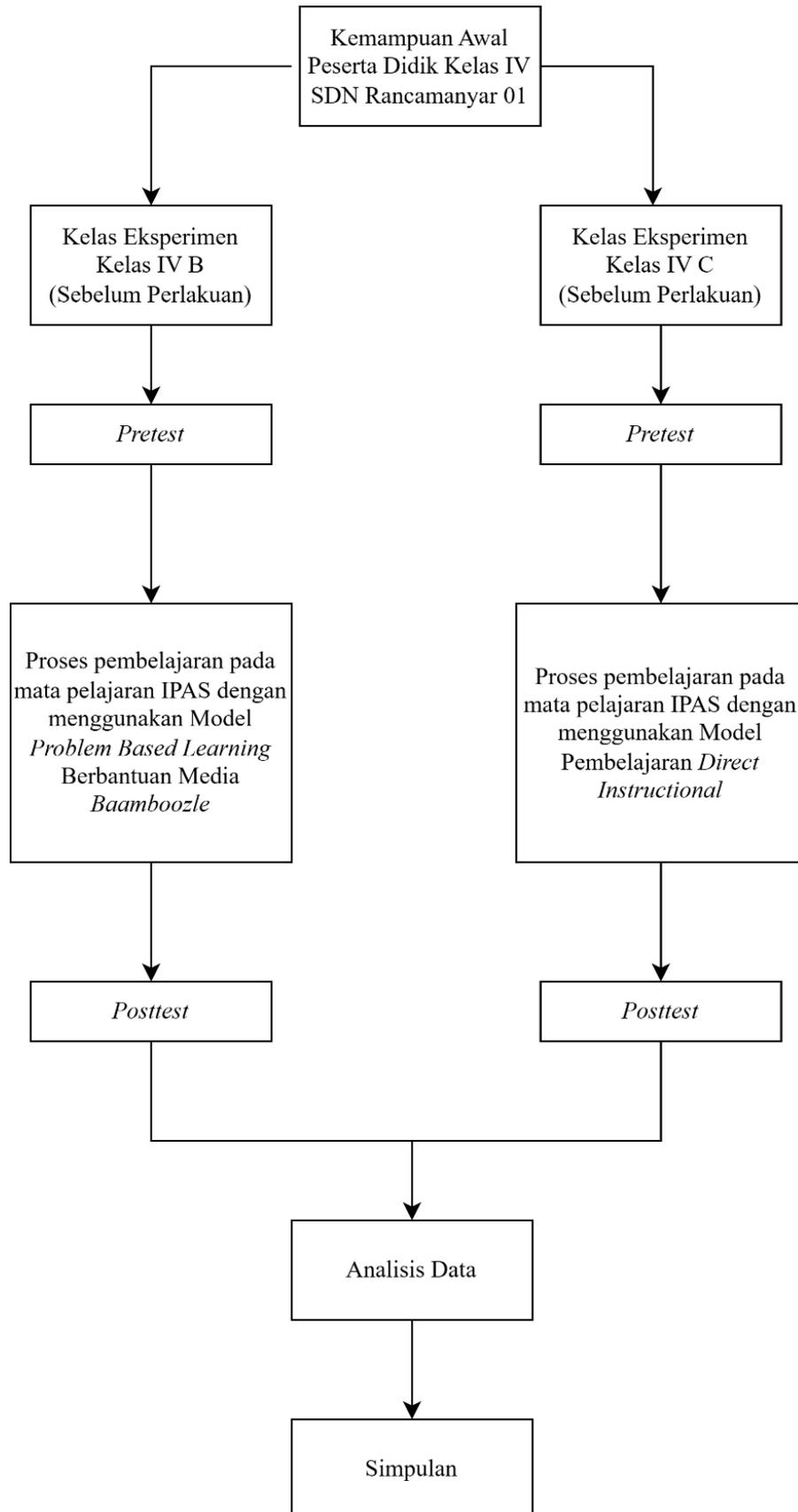
Untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang bermakna dan mampu menarik minat peserta didik, diperlukan peran aktif pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang demikian akan mendorong peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Oleh

karena itu, pendidik dituntut untuk menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif, melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, serta mampu mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif agar peserta didik tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh selama proses belajar berlangsung.

Penulis dapat mengambil solusi pemecahan masalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Pada tahap awal di kelas eksperimen peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Selain itu, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Direct Instructional* pada kelas IV C sebagai kelas kontrol. Sama halnya dengan kelas eksperimen, peserta diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan atau sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Melalui model *Problem Based Learning* diharapkan peserta didik mampu belajar secara bermakna dengan terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Model ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengembangkan keterampilan komunikasi. Media *Baamboozle* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* diharapkan dapat menunjang peningkatan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan kontekstual.

Setelah kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*), masing-masing peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melaksanakan sintaks atau tahapan dari masing-masing model yang digunakan pada kedua kelas. Langkah selanjutnya, setelah seluruh tahapan pembelajaran terlaksanakan, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) lalu setelah selesai, peneliti menganalisis atau mengolah data untuk melihat hasil penelitian yang telah dilakukan hingga menemukan simpulan dan disusun menjadi *draft* skripsi. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat dari gambar 2.7, sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Pemikiran

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Asumsi harus logis, relevan dengan masalah penelitian, serta didukung oleh teori atau penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini variabel X atau variabel yang mempengaruhi yaitu model *Problem Based Learning*, sedangkan variabel Y atau variabel yang dipengaruhi yaitu hasil belajar.

Problem Based Learning merupakan metode pengajaran dimana peserta didik secara aktif belajar dengan menghadapi masalah kompleks yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui *Problem Based Learning* ini, mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan reflektif, sambil tetap bekerja kelompok untuk mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran (Hotimah 2020, hlm. 6). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendapat pengalaman dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. Kemampuan ini mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap atau nilai (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Indriyani et al., 2022, hlm. 521).

Fokus utama dalam penelitian ini adalah pada hasil belajar kognitif, yang mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai pengetahuan dan memahami materi secara benar. Asumsi dari penelitian ini ditarik dari fenomena rendahnya hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan hal tersebut harus membuat pemikiran peserta didik lebih fokus terhadap apa yang dipelajarinya, untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut. Maka dari itu, penelitian ini berasumsi bahwa model *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Rancamanyar 01.

2. Hipotesis

Yam & Taufik (2021, hlm. 97) adalah pernyataan sementara yang disusun berdasarkan kajian teori dan observasi awal, yang menyatakan hubungan antara

variabel independen dan dependen. Tujuannya adalah untuk diuji kebenarannya melalui metode ilmiah dan analisis statistik yang sesuai. Proses penyusunan hipotesis mencakup pencarian landasan teori, perumusan hubungan antar variabel, serta pemilihan teknik uji yang tepat. Sedangkan menurut Arifin (2012, hlm. 197) menyatakan bahwa kata dugaan, prediksi dan sementara menunjukkan bahwa suatu hipotesis harus dibuktikan kebenarannya, apakah dapat diterima menjadi suatu pernyataan yang permanen atau tidak.

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. Hipotesis harus ditulis dengan alasan yang jelas dan kuat. Sehingga pembaca dapat memahami argumen yang diterangkan oleh peneliti.

Hipotesis hanya disusun dengan cara penelitian inferensial, yaitu penelitian kuantitatif yang ditunjukkan untuk pengujian. Peneliti dapat merumuskan hipotesis berdasarkan landasan teori yang kuat dan mendukungnya dengan hasil penelitian yang relevan. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara, hipotesis ini bukanlah kebenaran karena praduga hipotesis bisa benar dan bisa juga salah. Asumsi pada hipotesis perlu dilakukan pengujian data, kemudian dari pengujian lewat penelitian akan menghasilkan data. Data inilah yang akan dijadikan acuan pengambilan simpulan, terkadang juga menghasilkan solusi penemuan baru.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis pada penelitian ini, sebagai berikut:

$$H_0 = \mu = H_a$$

$$H_0 = \mu \neq H_a$$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

Adapun dasar pengambilan keputusan, sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak.
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis memaparkan penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca yang relevan dengan permasalahan yang diteliti penulis. Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2023, hlm. 8) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 51,30 sebelum perlakuan menjadi 77,09 setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle*. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang sangat kuat terhadap penggunaan media *Baamboozle*. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* untuk menunjang keberhasilan belajar siswa melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain itu, penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Daraman, et. al., (2024, hlm. 4) “Penerapan Model Pembelajaran *PBL* Berbantuan Media *Game Baamboozle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi.” Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 60,9% pada siklus I menjadi 82,6% pada siklus II setelah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Baamboozle*. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti karena memanfaatkan media *Baamboozle* untuk menunjang efektivitas pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh (Murti et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta

didik meningkat dari 30 sebelum perlakuan menjadi 70 setelah penerapan media *Baamboozle*. Selain itu, hasil uji hipotesis pada nilai yang berarti $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - K = 28 - 1 = 27$ oleh karena itu data t-tabel yang diperoleh yaitu 1.703 setelah diperoleh t-hitung 29.92. Berdasarkan hasil t-hitung dan t-tabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu sesuai data yang telah diperoleh maka hipotesis pada penelitian ini yaitu Ada Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* untuk menunjang keberhasilan belajar siswa melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini mendukung penelitian yang akan dilakukan, karena menegaskan peran penting media pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam memberikan inspirasi, ide, dan landasan teori yang mendukung penelitian ini. Dengan demikian, penulis dapat memperkuat kerangka konseptual dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis di kelas IV SDN Rancamanyar 01, dimana penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* diharapkan dapat menunjang hasil belajar peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Berbeda dari sebagian besar penelitian terdahulu yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau diterapkan pada jenjang SMP, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif pada jenjang sekolah dasar dengan fokus pada mata pelajaran IPAS, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih spesifik dalam pengembangan model dan media pembelajaran inovatif ditingkat pendidikan sekolah dasar.