

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah elemen dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik pada masa kini maupun masa yang akan datang. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, sehingga mampu menggali dan mengasah kemampuannya sesuai dengan kapasitas yang dimiliki. Pengembangan potensi ini memiliki peran penting dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan serta memberikan manfaat bagi dirinya maupun masyarakat secara luas (Indriyani, dkk., 2024, hlm. 146). Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana dalam membentuk kepribadian individu melalui proses pengajaran, bimbingan, serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan adanya pendidikan, individu dapat lebih terarah dalam bertindak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku di masyarakat.

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Melalui pembelajaran yang efektif, diharapkan akan lahir generasi penerus bangsa yang berkualitas, mampu mengikuti perkembangan zaman. Sejalan dengan hal tersebut, dalam al-quran surat Al-Kahfi ayat 66 yang berbunyi:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَ مِنَّمَا عَلَّمْتَ رَسُولًا

Artinya: Musa berkata kepadanya, "Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?"

Ayat ini menunjukkan bahwa bahkan seorang nabi pun tidak lepas dari kewajiban untuk terus belajar, menandakan bahwa ilmu pengetahuan adalah karunia yang senantiasa harus dicari tanpa mengenal batas usia, status, maupun kedudukan. Nilai ini selaras dengan kearifan lokal dalam pribahasa Sunda “*Tuntut elmu nepi ka liang kubur*” yang bermakna bahwa proses menimba ilmu tidak pernah berakhir dan harus dilakukan sepanjang hayat. Baik dari ajaran ilahiah maupun budaya lokal, kita diajarkan bahwa pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk manusia yang berakhlak, berpikir kritis, dan memiliki bekal untuk membangun masa depan. Ilmu bukan hanya sebagai alat pencapaian duniawi, melainkan juga sebagai jalan untuk mendekatkan diri kepada Allah dan menjadi insan yang bermanfaat bagi sesama. Oleh karena itu, menuntut ilmu adalah kewajiban moral dan spiritual yang harus dijalani dengan semangat, ketekunan, dan rendah hati.

Sejalan dengan pentingnya pendidikan dalam kehidupan, pemerintah Indonesia melalui Surat Keputusan Nomor 044/H/KR/2022 yang diterbitkan oleh Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai paradigma baru dalam sistem pendidikan nasional. Salah satu perubahan signifikan dalam kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat Sekolah Dasar. Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peserta didik terkait lingkungan alam dan sosial, sehingga mereka mampu mengelola dan memahami keterkaitan antara keduanya secara lebih menyeluruh (Semadiyani, dkk., 2024, hlm. 257).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, yaitu gambaran ideal tentang karakter dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik di Indonesia. Menurut Adnyana, dkk. (2023, hlm. 63), tujuan pembelajaran IPAS meliputi beberapa aspek, yaitu: (1) Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka terdorong untuk mengkaji fenomena di sekitar mereka,

memahami alam semesta, serta kaitannya dengan kehidupan manusia, (2) Berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam secara bijak dan berkelanjutan, (3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata, (4) Memahami jati diri dan lingkungan sosial, serta menyadari bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat mengalami perubahan dari waktu ke waktu, (5) Menumbuhkan pemahaman tentang peran individu dalam kelompok masyarakat, serta memberikan kontribusi positif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan sekitar, (6) Meningkatkan pemahaman konsep-konsep dalam IPAS dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mengkaji interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Mazidah dan Sartika (2023, hlm. 10) mengungkapkan bahwa IPAS merupakan bidang studi terpadu yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep IPAS tidak hanya membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir analitis. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak cukup hanya mengandalkan kemampuan menghafal, melainkan harus menekankan pemahaman konseptual yang mendalam agar peserta didik dapat menerapkan ilmunya dalam berbagai situasi kehidupan nyata.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam keberhasilan proses pendidikan dan harus selaras dengan tujuan pembelajaran. Menurut Yandi, dkk. (2023, hlm. 14), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik akibat dari proses pembelajaran yang diikuti. Perubahan ini mencerminkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Keberhasilan proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitar.

Hasil belajar memiliki beberapa indikator yang menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut diungkapkan oleh Menurut Straus (dalam Fauhah & Rosy, 2021), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu: (1) Ranah kognitif, pada ranah ini berfokus pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman akademik melalui metode ataupun cara guru dalam menyampaikan pembelajaran, seperti *Remembering* (mengingat), *Understanding* (memahami), *Applying* (menerapkan), *Analysing* (menganalisis), *Evaluating* (menilai), *Creating* (mencipta). (2) Ranah afektif, dalam ranah ini lebih memfokuskan pada sikap peserta didik saat proses pembelajaran yang berperan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik. kemampuan efektif seperti, *Receiving* (sikap menerima), *Responding* (merespon), *Valuating* (nilai), *Organization* (organisasi), *Characterization* (karakterisasi). (3) Ranah psikomotorik, pada ranah ini lebih memfokuskan pada keterampilan serta pengembangan diri peserta didik yang diterapkan pada saat terdapat kegiatan keterampilan atau praktek. kemampuan psikomotor seperti, gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar), keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, visual, auditif dan motoris, kemampuan bidang fisik seperti ketepatan keharmonisan, gerakan *skill*, kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretatif. Dengan memahami ketiga ranah tersebut, pendidik dapat mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih rendah. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yang muncul dalam diri peserta didik sendiri, seperti halnya IPAS dianggap sulit sehingga peserta didik merasa takut untuk mempelajarinya, tidak ada kemauan atau minat peserta didik untuk berusaha mengembangkan pemahamannya dan kurangnya dasar pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dasar IPAS. Rendahnya capaian belajar ini terlihat dalam Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), di mana sebagian besar peserta

didik memperoleh nilai di bawah batas yang telah ditetapkan. Temuan ini semakin diperkuat oleh data hasil penilaian sumatif akhir semester 1 pada siswa kelas IV.

Hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik masih menunjukkan pencapaian yang belum optimal. Di kelas IV A, yang terdiri dari 25 peserta didik, terdapat 14 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 44%, sedangkan 14 peserta didik lainnya tidak mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 56%. Sementara itu, di kelas IV B yang juga memiliki 25 peserta didik, sebanyak 13 peserta didik dinyatakan tuntas dengan persentase sebesar 52%, sedangkan 12 peserta didik lainnya tidak mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 48%. Rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berkaitan dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), di mana metode yang dominan digunakan adalah ceramah. Dalam praktiknya, guru lebih banyak menjelaskan materi, sementara peserta didik hanya mendengarkan tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak fokus. Pembelajaran yang bersifat pasif ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi karena mereka tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan media yang dapat menggambarkan fenomena secara konkret menyebabkan peserta didik hanya menerima informasi tanpa memiliki kesempatan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut melalui pengamatan atau eksperimen. Tampilan pembelajaran yang kurang menarik, baik dari segi visualisasi materi maupun penggunaan media pendukung, juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, sumber belajar mandiri yang dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran serta pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

Salah satu langkah dalam peningkatan mutu pendidikan dengan mengubah paradigma pendidikan di sekolah dasar, Beralih dari pendekatan yang berpusat pada pendidik menjadi pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Hal ini dilakukan demi meningkatkan mutu pendidikan. Pandangan ini mendorong pendidikan untuk berinovasi menciptakan metode pengajaran yang menggugah minat belajar peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik dapat berprestasi dengan baik melalui kegiatan nyata dan menyenangkan serta mengoptimalkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik harus menguasai cara mengajar dan pembelajaran dengan berbagai metode dan model pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkatkan secara signifikan.

Model pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran inovatif yang banyak digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Pratiwi (2022, hlm. 303), *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah nyata, serta pengembangan pengetahuan baru. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dalam menemukan solusi terhadap suatu permasalahan yang diberikan. Dalam penerapan *Problem Based Learning*, peserta didik diharapkan mampu menemukan solusi secara mandiri terhadap permasalahan yang disajikan. Materi ajar dalam model ini berpusat pada suatu masalah yang harus diselesaikan, sehingga peserta didik bertanggung jawab untuk menganalisis, mengeksplorasi, dan mencari solusi menggunakan kemampuan berpikirnya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Ladyawati, dkk. (2023, hlm. 3213) yang menyatakan bahwa ciri utama dari model *Problem Based Learning* adalah munculnya suatu permasalahan di awal proses pembelajaran. Permasalahan yang disajikan bersifat autentik dan relevan

dengan dunia nyata (*real world*), sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis dan analitis dalam menyelesaikannya.

Model *Problem Based Learning* (PBL) sangat membantu peserta didik dalam menemukan masalah yang mereka hadapi selama pembelajaran dan memecahkan masalah tersebut. Selain itu, PBL juga menambah pengetahuan peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan model ini, siswa diberi kesempatan untuk menggali pengalaman langsung, yang membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan atau mencatat saja, tetapi juga belajar berpikir, mencari informasi, mengolah data, dan berkomunikasi. PBL membantu siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari di sekolah dengan kehidupan nyata secara ilmiah. Tujuan utama dari PBL adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, mendorong mereka untuk berpikir kritis, serta meningkatkan interaksi dan keterlibatan antar peserta didik. PBL juga melatih mereka untuk menjadi lebih mandiri, belajar bekerja sama dalam kelompok, dan berpikir secara kritis dalam menghadapi tantangan. Dengan cara ini, peserta didik diajak untuk aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok.

Salah satu strategi yang dapat menunjang penerapan *Problem Based Learning* (PBL) adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur gambar dan suara dalam satu unit untuk membantu menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Media ini berfokus pada keterlibatan dua indra utama, yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Menurut Hastutik, dkk. (2024, hlm. 5657), media audio-visual berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang membantu peserta didik memperoleh wawasan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran memungkinkan penyajian informasi yang lebih konkret dan kontekstual, sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi dengan situasi nyata. Ketika pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik, motivasi peserta didik untuk memperhatikan dan memahami materi akan meningkat (Zega, 2022, hlm.70). Dengan demikian, penggunaan media audio visual diharapkan mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Keunggulan utama penggunaan media audio visual dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Media ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami serta menganalisis materi yang diajarkan. Dengan memberikan gambaran yang lebih jelas dan konkret mengenai konsep yang dibahas, media audio visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Sesuai dengan permasalahan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dengan harapan untuk mengetahui apakah model *Problem Based Learning* berbantuan media Audio Visual ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akibat penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.
2. Perlu pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih rendah dan belum mencapai KKTP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* (PBL)
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual dalam bentuk video youtube berdasarkan kegiatan sehari-hari yang mudah dipahami.
3. Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 125 Taruna Karya Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar konsep IPAS peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar konsep IPAS peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar konsep IPAS peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar konsep IPAS peserta didik menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dan solusi pembelajaran mengenai penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual.

b. Bagi Pendidik

1. Dapat menjadi masukan bagi pendidik dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih variatif dalam kelas agar proses pembelajaran tidak monoton.
2. Memberikan informasi serta gambaran mengenai model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh ilmu serta pengalaman dalam keterampilan belajar khususnya pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audio visual.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan bantuan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang berhubungan dengan model *problem based learning* berbantuan media audio visual.

G. Definisi Operasional

1. Model Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dunia nyata, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Menurut Kusumawati, dkk. (2022, hlm. 14), Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana guru menyajikan suatu permasalahan di awal pembelajaran, kemudian peserta didik secara aktif berupaya mencari solusi melalui proses pemecahan masalah secara mandiri maupun berkelompok. Dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan materi yang dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut, Setyo (2020, hlm. 17) menyatakan bahwa model PBL berupaya menerapkan permasalahan yang terjadi dalam dunia nyata atau kehidupan sehari-hari sebagai konteks bagi peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kemampuan dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, PBL tidak

hanya berfokus pada pemahaman konseptual tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Model *problem based learning* Menurut Nurhayati (dalam Darmawan, 2021, hlm. 539) yaitu: (1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, yaitu tahap di mana peserta didik diperkenalkan dengan permasalahan yang akan dianalisis dan diselesaikan. (2) Mengorganisasikan peserta didik, yakni memberikan arahan dan membentuk kelompok belajar untuk memecahkan masalah secara kolaboratif. (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik dalam mengumpulkan informasi, menganalisis data, serta menemukan solusi yang tepat. (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yaitu tahap di mana peserta didik menyusun hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan dan menyajikannya dalam bentuk presentasi atau laporan. (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu melakukan refleksi terhadap solusi yang telah dikembangkan serta mengevaluasi efektivitas pendekatan yang digunakan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. PBL tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang di mana peserta didik mampu untuk mengorientasi terhadap masalah, pengorganisasian kelompok belajar, bimbingan penyelidikan, pengembangan hasil karya, serta analisis dan evaluasi pemecahan masalah.

2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur suara (audio) dan gambar (visual) guna menyampaikan informasi secara lebih efektif. Suryadi (2020, hlm. 23) menambahkan bahwa media audio visual mampu menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan dalam menyampaikan pesan atau informasi, yang mana unsur audio memungkinkan peserta didik memahami materi melalui pendengaran, sedangkan unsur visual membantu peserta didik dalam

menginterpretasikan informasi melalui representasi gambar atau video. Salah satu bentuk media audio visual yang efektif dalam konteks pendidikan adalah video animasi yang tersedia di platform YouTube.

Perencanaan penggunaan video animasi dari YouTube sebagai media pembelajaran melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, pendidik perlu memilih konten video yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, durasi video juga perlu diperhatikan agar sesuai dengan rentang perhatian siswa, sehingga materi dapat diserap secara optimal. Selanjutnya, pendidik harus mengintegrasikan video tersebut ke dalam rencana pelajaran dengan cara yang strategis. Misalnya, video dapat digunakan sebagai pengantar untuk memancing minat siswa terhadap topik yang akan dibahas, atau sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep yang sulit dipahami melalui penjelasan verbal saja. Setelah pemutaran video, pendidik disarankan untuk mengadakan diskusi atau tanya jawab guna memastikan pemahaman siswa serta mengklarifikasi poin-poin yang mungkin masih ambigu. Langkah ini penting untuk mengaktifkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka berpikir kritis terhadap materi yang telah disajikan. Selain itu, pendidik juga dapat memberikan tugas atau proyek yang berkaitan dengan konten video sebagai upaya untuk memperdalam pemahaman dan aplikasi praktis dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual, merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Dengan visualisasi yang menarik dan penyajian materi yang lebih konkret. Agar pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran optimal, pendidik perlu merancang dan memilih konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memastikan bahwa materi yang disampaikan relevan, akurat, dan berkualitas. Selain itu, diskusi, tanya jawab, serta tugas berbasis konten video dapat diterapkan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021, hlm. 22), hasil belajar merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang dapat diukur menggunakan berbagai instrumen evaluasi, seperti tes tertulis, tes lisan, maupun tes praktik. Sumarni (dalam Sulikah, dkk., 2020, hlm. 552) menambahkan bahwa hasil belajar tidak hanya mencerminkan perubahan dalam aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan kecakapan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, serta penguasaan terhadap suatu konsep. Perubahan ini harus terjadi secara sadar, memiliki tujuan yang jelas, serta bersifat berkelanjutan dan permanen.

Lebih lanjut, Sudjana (dalam Ariandhini & Anugraheni, 2022, hlm. 243) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan nilai-nilai yang dianut peserta didik, seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, sopan santun, kepercayaan diri, disiplin, tanggung jawab, serta kerja sama. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan dalam menggunakan alat, kecepatan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan membaca dan memahami simbol, serta kesesuaian antara produk yang dihasilkan dengan standar yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar, yang mencakup dalam tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, fokus pengukuran hasil belajar ditekankan pada ranah kognitif, yang mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, di mana peserta didik dapat mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan tentang materi Kegiatan Jual Beli.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika Skripsi bertujuan untuk penyusunan penelitian menjadi sistematis serta mempermudah dalam penataan skripsi. Sistematika skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah (2024).

Bagian pembuka skripsi, terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Penjelasan bagian pembuka skripsi dapat dilihat pada Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

Bab I Pendahuluan, Bagian pendahuluan berisi tentang pokok permasalahan penelitian, yaitu menggambarkan latar belakang masalah penelitian, menjelaskan identifikasi dari penelitian, menjelaskan tujuan, manfaat, dan definisi operasional dari variabel penelitian, serta menggambarkan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir, Isi pada Bab II mencakup tentang beberapa pokok permasalahan dari berbagai referensi, baik dari jurnal penelitian yang sudah dilakukan maupun jurnal lain yang berkaitan dengan bahasan pada penelitian yang dilakukan penulis. Selain itu dilengkapi juga dengan berbagai penjelasan mengenai teori dasar yang berkaitan dengan variabel penelitian yang dapat membantu untuk proses analisa masalah yang meliputi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, Isi dari Bab III mencakup tentang beberapa pokok metode penelitian, yang dipaparkan detail dari metode dan desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, lalu pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta teknis analisis data dan prosedur dalam penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Isi dari Bab IV ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasannya yang dipaparkan melalui teknik analisis data dan hasil dari data penelitian yang telah dianalisis, baik itu dengan dokumentasi, wawancara, yang kemudian hasilnya dijadikan sebagai pembahasan.

Bab V Simpulan dan Saran, Pada bagian ini berisi tentang simpulan dan saran yang di dalamnya dipaparkan tentang simpulan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, serta saran penelitian yang berisi usulan dari peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian.

Bagian akhir skripsi mencakup dua komponen utama, yaitu Daftar Pustaka dan Lampiran. Daftar Pustaka mencantumkan semua sumber yang digunakan dalam penelitian, seperti buku, jurnal, artikel, dan sumber lainnya, yang disusun sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sementara itu, lampiran berisi informasi tambahan yang mendukung isi skripsi, seperti kuesioner, tabel, bagan, atau gambar yang relevan namun tidak dimasukkan dalam teks utama agar tidak mengganggu alur pembahasan.