

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berdasarkan pada pemecahan masalah nyata yang dihadapi peserta didik di lingkungan sekitar mereka. Dalam model ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, yaitu dengan menilai benar atau salahnya suatu informasi, menimbang tingkat ketepatan suatu konsep, serta mempertimbangkan baik dan buruknya suatu keputusan. Menurut Arie (2020, hlm. 19), *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadirkan berbagai masalah nyata sebagai sumber belajar. Dalam praktiknya, peserta didik didorong untuk aktif dalam mengeksplorasi masalah, merumuskan hipotesis, dan mencari alternatif solusi berdasarkan pemahaman mereka. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Mayasari, dkk. (2022, hlm. 169) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan dunia nyata sebagai konteks pembelajaran, dengan tujuan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pemahaman mendalam terhadap pengetahuan dan konsep penting dari materi yang dipelajari.

Model ini mengajarkan peserta didik untuk lebih adaptif terhadap perubahan lingkungan, melatih mereka untuk berani mengambil keputusan, serta membangun pola pikir yang analitis dan sistematis. Selain itu, menurut Hermuttaqien, dkk. (2023, hlm. 17), *Problem Based Learning* bertujuan untuk membentuk kemajuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam proses belajar mereka. Model ini juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis agar dapat mengatasi tantangan secara lebih efektif. Pendapat ini diperkuat oleh Angelia, dkk. (2024, hlm. 257), yang menyatakan bahwa *problem based*

Learning adalah suatu metode pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai pendorong utama dalam proses belajar. Dengan adanya suatu permasalahan, peserta didik merasa terdorong untuk mencari informasi yang relevan serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam penyelesaian masalah tersebut. Artinya, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi dari pendidik, tetapi juga menekankan pada eksplorasi dan pencarian solusi oleh peserta didik itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Purwaningtyas (2023, hlm. 321) menambahkan bahwa *Problem Based Learning* diawali dengan penyajian suatu permasalahan dari dunia nyata yang harus dipelajari dan diselesaikan oleh peserta didik. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan secara sistematis. Metode ini mengajarkan mereka untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebabnya, serta mencari solusi yang tepat berdasarkan prinsip dan konsep yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran berbasis masalah nyata yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis dan mencari solusi, baik secara individu maupun dalam kelompok. Model ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi tantangan dunia nyata, mengatasi kompleksitas permasalahan, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara sistematis. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga menjadi individu yang aktif dalam menggali, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki sejumlah ciri khas dalam proses pembelajarannya. Menurut Kusumawardani dkk. (2022, hlm. 1419), PBL ditandai dengan pembelajaran yang berorientasi pada masalah sebagai titik awal kegiatan belajar. Model ini juga bersifat interdisipliner, karena masalah yang dikaji melibatkan berbagai bidang ilmu. Selain itu, PBL

mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya atau produk sebagai hasil pembelajaran, yang kemudian dipresentasikan. Karakteristik lainnya adalah adanya kolaborasi, di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Peserta didik dituntut untuk menjadi pembelajar aktif yang tidak hanya mengandalkan guru sebagai sumber utama, tetapi juga bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Salah satu pendekatan yang sejalan dengan prinsip tersebut adalah *Problem Based Learning*. Menurut Ramadhani dkk. (2024, hlm. 727), PBL memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik, antara lain:

- 1) Disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, yaitu permasalahan yang diberikan harus berdasarkan pada pengetahuan terakhir yang telah dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari, sehingga dalam proses menyelesaikan masalah atau melakukan aktivitas, siswa diarahkan untuk memahami konsep yang relevan.
- 3) Memiliki solusi yang memerlukan penalaran, artinya siswa diminta untuk memberikan penjelasan atau alasan yang cukup sebagai dasar kebenaran dari jawabannya.
- 4) Menarik dan menantang, yaitu permasalahan dapat diselesaikan dengan dukungan guru di tahap awal, namun secara bertahap siswa mampu menyelesaikannya secara mandiri.
- 5) Sesuai dengan kemampuan siswa, dalam artian tidak memberikan soal yang terlalu sulit meskipun telah diberikan bantuan yang cukup.
- 6) Tidak monoton atau membosankan, maksudnya hindari soal yang terlalu mudah dan dapat diselesaikan tanpa bantuan, agar siswa tetap merasa tertantang dan termotivasi.

Masalah *Problem Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, melainkan juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran ini menempatkan masalah sebagai pemicu utama untuk mendorong eksplorasi, analisis, dan pemecahan

masalah secara mendalam. Aprina dkk. (2024, hlm. 987) mengemukakan bahwa PBL memiliki sejumlah karakteristik penting, yaitu:

- 1) Permasalahan menjadi titik awal dalam proses pembelajaran, artinya pembelajaran dimulai dari sebuah isu atau masalah yang dihadapi peserta didik.
- 2) Masalah yang diangkat berasal dari kehidupan nyata dan bersifat tidak terstruktur, sehingga siswa perlu mengeksplorasi dan merumuskan sendiri cara menyelesaikannya.
- 3) Permasalahan memerlukan berbagai sudut pandang (*multiple perspectives*), yang mendorong siswa melihat dan memahami masalah dari berbagai sisi.
- 4) Permasalahan yang diberikan menantang pengetahuan awal, sikap, dan keterampilan siswa, serta mendorong mereka untuk mengenali kebutuhan belajar dan memperluas wawasan ke bidang-bidang baru.
- 5) Kemampuan untuk belajar secara mandiri menjadi komponen utama, di mana siswa bertanggung jawab terhadap arah dan kemajuan belajarnya.
- 6) Penggunaan berbagai sumber pengetahuan, pemilihan, serta evaluasi informasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran berbasis masalah (PBL). Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif, menekankan kerja sama antar siswa.
- 7) Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan pemahaman materi, karena keduanya dibutuhkan dalam menemukan solusi.
- 8) Proses pembelajaran bersifat terbuka, yang mencakup kegiatan menyusun sintesis dan mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh selama belajar.
- 9) PBL melibatkan proses refleksi dan evaluasi terhadap pengalaman belajar siswa serta keseluruhan proses pembelajaran, guna memperbaiki dan meningkatkan pemahaman.

Lingkungan belajar yang dinamis merupakan elemen penting dalam penerapan *Problem Based Learning* karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Wijnarko dkk. (2022,

hlm. 530), model PBL memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna:

- 1) Peserta didik bertanggung jawab atas proses belajarnya, termasuk menganalisis masalah dan mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, atau internet, guna meningkatkan fokus dan minat belajar.
- 2) Pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil yang heterogen, memungkinkan siswa saling belajar dan bekerja sama secara efektif.
- 3) Guru berperan sebagai fasilitator, yang membimbing siswa untuk menemukan konsep pembelajaran secara mandiri dari permasalahan yang ada.
- 4) Permasalahan menjadi pusat pembelajaran, berfungsi sebagai stimulus untuk mendorong siswa menemukan dan memahami konsep.
- 5) Masalah melatih keterampilan berpikir kritis dan empati, dengan mendorong siswa melihat dari berbagai sudut pandang dan menghargai pendapat orang lain.
- 6) Konsep baru ditemukan melalui pembelajaran mandiri dan kolaboratif, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui interaksi dalam kelompok.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa, Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran yang dimulai dari masalah nyata dan tidak terstruktur sebagai stimulus untuk mengeksplorasi solusi secara mandiri. Pendekatan ini bersifat interdisipliner, mendorong peserta didik melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok heterogen dengan guru berperan sebagai fasilitator. PBL menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan komunikasi melalui pembuatan dan presentasi produk. Permasalahan yang diberikan dirancang sesuai kemampuan siswa agar tetap menantang dan memotivasi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan efektif.

c. Sintak *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan melalui serangkaian tahapan yang sistematis agar peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih mendalam. Dalam pelaksanaannya, pendidik memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik sejak tahap awal hingga tahap evaluasi. Menurut Tiara, dkk. (2024, hlm. 124-125), sintak PBL terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu:

- 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah
Guru membangun motivasi peserta didik agar tertarik dan aktif dalam menghadapi masalah yang diberikan.
- 2) Mengorganisasi proses belajar peserta didik
Guru memfasilitasi pembelajaran terstruktur dengan mengatur diskusi tanya jawab antara peserta didik dan guru.
- 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.
Guru membantu peserta didik mengumpulkan data, berdiskusi dalam kelompok, dan merumuskan solusi bersama.
- 4) Meningkatkan dan menyajikan hasil karya.
Guru memberikan kesempatan kelompok mempresentasikan hasil kerja serta memberikan umpan balik yang membangun.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran.
Guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama, menyusun rangkuman, dan menganalisis hasil pembelajaran untuk memperdalam pemahaman.

Proses berpikir kritis dan kerja sama sangat ditekankan untuk membantu peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah dengan baik. Menurut Yuliastati, dkk. (2024, hlm. 9412), terdapat lima tahap utama dalam sintak PBL, yaitu:

- 1) Orientasi Siswa pada Masalah.
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah.

2) Fokus pada Keterkaitan Antardisiplin.

Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan menerima arahan dari guru untuk menyelesaikan lembar kerja secara berkelompok. Aktivitas ini mendorong siswa aktif berdiskusi sesuai kemampuan masing-masing.

3) Membimbing Penyelidikan Autentik.

Siswa mengamati video pembelajaran, berdiskusi dalam kelompok, dan mencari informasi dari berbagai sumber untuk menyelesaikan tugas. Guru memantau keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses berlangsung.

4) Menghasilkan Produk dan Mempublikasikan.

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, menerima masukan dari guru dan teman, serta menunjukkan antusiasme dan keberanian dalam menyampaikan hasil kerja.

5) Kolaborasi.

Guru memberikan arahan dan apresiasi atas kerja kelompok. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan menunjukkan kemampuan bekerja sama serta menghasilkan produk pembelajaran.

Model Problem Based Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan masalah nyata melalui kerja kelompok dan penyelidikan. Menurut Adiningsih, dkk. (2024, hlm. 31) PBL dilaksanakan melalui lima tahapan utama atau sintak, yaitu:

1) Fase 1: Orientasi Siswa pada Masalah

Pada tahap awal, guru memperkenalkan tujuan pembelajaran dan menyampaikan pertanyaan pemicu untuk mengarahkan siswa pada permasalahan nyata yang akan diselesaikan.

2) Fase 2: Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar

Guru membentuk kelompok secara heterogen dan memberikan instruksi kerja melalui lembar kerja peserta didik (LKPD).

3) Fase 3: Membimbing Penyelidikan

Guru mendampingi siswa dalam proses penyelidikan dan pencarian informasi dari berbagai sumber untuk memahami masalah lebih dalam.

4) Fase 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Siswa menyusun solusi dari hasil diskusi dalam bentuk produk atau presentasi yang akan dikomunikasikan kepada kelas.

5) Fase 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan pemecahan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah, peserta didik diajak untuk berpikir secara sistematis dan mencari solusi yang tepat. Model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan oleh Jannah, dkk. (2021, hlm. 421) menekankan pada sintak yang efisien dan sistematis dalam proses pembelajaran. Sintak tersebut meliputi:

1) Mengorientasikan siswa pada masalah.

Guru memperkenalkan tujuan pembelajaran dan menyajikan permasalahan kontekstual yang menarik serta relevan, guna membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa dalam belajar.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.

Siswa diarahkan untuk bekerja dalam kelompok, menyusun rencana kerja, serta merancang strategi pemecahan masalah dengan bimbingan guru agar proses belajar menjadi lebih terarah.

3) Membimbing penyelidikan.

Guru memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, berdiskusi, dan menganalisis data guna menemukan solusi yang tepat terhadap masalah yang diberikan.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil.

Siswa menyusun hasil diskusi kelompok dalam bentuk karya atau solusi, kemudian mempresentasikannya di depan kelas untuk mendapatkan masukan dari guru dan teman sebayanya.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, mengevaluasi solusi yang telah dibuat, serta merangkum pemahaman yang diperoleh guna meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan, *Model Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir kritis dan aktif menyelesaikan masalah nyata secara sistematis. Berdasarkan berbagai pendapat ahli, sintak PBL terdiri dari lima tahapan utama: mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasi pembelajaran, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran. Keseluruhan tahapan ini menekankan pentingnya kerja sama, kemandirian, dan refleksi untuk memperdalam pemahaman serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Kelebihan *Problem Based Learning*

Model Problem Based Learning (PBL) memiliki berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran yang membantu peserta didik berpikir kritis dan lebih aktif dalam memahami materi. Berbagai ahli telah menjelaskan kelebihan model ini dalam konteks pembelajaran. PBL menekankan pada pengalaman belajar yang menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpikir lebih dalam. Kelebihan PBL Menurut Sulastika, (2021, hlm. 11) diantaranya:

- 1) Membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.
- 2) Menantang kemampuan berpikir siswa dan memberi kepuasan saat menemukan pengetahuan baru.
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
- 4) Membantu siswa menyadari bahwa pelajaran seperti matematika dan IPA adalah proses berpikir yang harus dipahami, bukan sekadar hafalan.
- 5) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan disukai oleh siswa.
- 6) Melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.
- 8) Mendorong minat belajar jangka panjang meskipun pendidikan formal telah selesai.

Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga perlu memiliki kemandirian dan tanggung jawab dalam belajar. Salah satu pendekatan yang mendukung hal ini adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan, sebagaimana dijelaskan oleh Agusdianita, dkk. (2023, hlm. 152), di antaranya:

- 1) Melatih siswa untuk merancang sebuah penemuan atau solusi inovatif.
- 2) Mendorong siswa berpikir serta bertindak secara kreatif.
- 3) Membantu siswa menyelesaikan masalah secara realistis sesuai konteks kehidupan.
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam mengidentifikasi dan menilai proses penyelidikan.
- 5) Melatih siswa menafsirkan serta mengevaluasi hasil pengamatan secara logis.
- 6) Merangsang kemajuan kemampuan berpikir siswa agar mampu menyelesaikan masalah secara tepat.
- 7) Membuat proses pendidikan lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Model ini juga membantu peserta didik dalam membangun keterampilan sosial dan kebiasaan berpikir ilmiah. Adapun kelebihan menurut Wulandari (2021, hlm. 61) antara lain:

- 1) Menantang keterampilan peserta didik sekaligus memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan baru.
- 2) Meningkatkan semangat belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik memahami permasalahan dunia nyata melalui penemuan konsep secara mandiri.
- 4) Mendorong inovasi dalam memperoleh pengetahuan serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajarnya.

- 5) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan beradaptasi dengan pengetahuan yang terus berkembang.
- 6) Memberikan peluang kepada peserta didik untuk menerapkan ilmu yang dimiliki dalam konteks kehidupan nyata.
- 7) Menumbuhkan minat belajar jangka panjang, bahkan setelah pendidikan formal berakhir.
- 8) Membimbing peserta didik menguasai tahapan-tahapan penting dalam menyelesaikan masalah nyata secara sistematis.

PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ardi, dkk. (2023, hlm. 3) juga menyatakan bahwa Model *Problem Based Learning* unggul dalam meningkatkan keterampilan komunikasi serta kemampuan kerja sama dalam tim. Selain itu, PBL menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dengan fokus pada pemecahan masalah nyata, PBL mampu menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Keunggulan ini membuat PBL efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata, baik dari segi persyaratan pembelajaran, pelaksanaan proses, maupun hasil yang dicapai.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* menawarkan berbagai keunggulan yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. PBL tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Selain itu, PBL memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama dalam tim, serta menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan. Dengan pendekatan yang menekankan pengalaman belajar yang partisipatif dan inovatif, PBL efektif mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan nyata secara sistematis dan bertanggung jawab.

e. Kekurangan *Problem Based Learning*

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk Problem Based Learning (PBL). Meskipun PBL dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan melatih keterampilan berpikir kritis, penerapannya juga menghadapi beberapa tantangan. Metode ini membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik serta bimbingan yang optimal dari pendidik agar dapat berjalan dengan efektif. Menurut Hakim (2022, hlm. 1315), beberapa kekurangan dalam penerapan *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- 1) Meskipun model pembelajaran ini efektif, tidak semua materi pelajaran cocok untuk diterapkan dengan metode ini.
- 2) Proses pembelajaran menggunakan model ini cenderung memakan waktu lebih lama dibandingkan metode lainnya.
- 3) Peserta didik yang belum terbiasa melakukan analisis masalah mungkin akan mengalami kesulitan, karena tidak semua siswa memiliki motivasi yang sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 4) Guru dapat menghadapi tantangan dalam mengelola kelas terutama saat memberikan tugas, terutama jika jumlah siswa di kelas terlalu banyak.

Selain beberapa tantangan yang telah disebutkan sebelumnya, ada pendapat lain mengenai kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Metode ini memang efektif dalam melatih peserta didik berpikir kritis dan mandiri, tetapi juga memiliki keterbatasan yang dapat memengaruhi hasil pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik. Lebih lanjut, Sulastika, (2021, hlm. 11) menjelaskan kekurangan model *problem based learning* (PBL) yaitu:

- 1) Ketika peserta didik kurang berminat atau kurang percaya diri dalam menghadapi masalah yang dianggap sulit, mereka cenderung enggan untuk mencoba menyelesaikannya.
- 2) Beberapa peserta didik merasa bahwa penyelesaian masalah tidak diperlukan tanpa memahami materi yang diajarkan, sehingga mereka hanya fokus pada hal-hal yang sesuai dengan keinginan mereka saja.

Model *problem based learning*, menurut Kirana, (2023, hlm. 100) memiliki kekurangan, diantaranya:

- 1) Model ini tidak dapat diterapkan pada semua jenis materi pelajaran karena sifatnya yang tidak selalu sesuai dengan konten tertentu.
- 2) Pembagian tugas menjadi tantangan tersendiri, terutama karena perbedaan kemampuan, minat, dan karakter siswa yang sangat beragam.

Problem Based Learning (PBL) dapat berjalan dengan efektif, diperlukan lingkungan belajar yang mendukung, baik dari segi fasilitas, peran guru, maupun kesiapan peserta didik. Jika kondisi tersebut tidak terpenuhi, maka PBL dapat menghadapi beberapa kendala yang menghambat efektivitasnya. Menurut Nuraliza, dkk. (2022, hlm. 311), beberapa kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) di antaranya:

- 1) Tidak cocok diterapkan untuk semua materi pelajaran, terutama yang tidak menekankan pemecahan masalah.
- 2) Perbedaan kemampuan belajar siswa menyulitkan dalam pembagian tugas secara merata.
- 3) Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menyelesaikan pembelajaran.
- 4) Keterbatasan sumber belajar dapat menghambat proses pelaksanaan PBL.
- 5) Memerlukan dorongan aktif dari guru agar siswa tetap termotivasi dan terlibat dalam belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa meskipun Problem Based Learning (PBL) memiliki sejumlah keunggulan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis peserta didik, penerapannya tidak lepas dari berbagai kendala. PBL tidak selalu cocok untuk semua jenis materi pelajaran, membutuhkan waktu yang lebih lama, dan menuntut keterlibatan aktif baik dari peserta didik maupun guru. Selain itu, perbedaan kemampuan dan karakter peserta didik, keterbatasan sumber belajar, serta minimnya motivasi internal siswa juga menjadi tantangan yang harus diatasi agar pelaksanaan PBL dapat berjalan secara efektif dan optimal.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual dalam dunia pendidikan menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Rahman (2021, hlm. 50) menjelaskan bahwa media audio visual berperan sebagai alat bantu yang tidak hanya memberikan informasi secara lisan tetapi juga secara visual. Dengan adanya kombinasi ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Fujiyanto, dkk. (dalam Darmawan, dkk., 2022, hlm. 19), media audio visual termasuk dalam kategori media multimedia, karena tidak hanya memiliki unsur suara tetapi juga mengandung elemen visual. Jenis media ini bisa berupa rekaman video, film pendek, atau kombinasi lainnya yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Kehadiran unsur visual dalam media ini membuat peserta didik lebih tertarik, sehingga mereka dapat lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan.

Senada dengan pendapat tersebut, Sekarini, dkk. (dalam Isnaeni & Radia, 2021, hlm. 306) menyatakan bahwa media audio visual dirancang agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melalui kombinasi warna dan suara. Peserta didik dapat mengamati dan memahami materi dengan lebih baik karena informasi yang disampaikan tidak hanya berbasis teks atau lisan, tetapi juga disertai dengan gambar bergerak yang mendukung pemahaman mereka. Saputro, dkk. (2021, hlm. 1912) juga menjelaskan bahwa media audio visual bertindak sebagai perantara dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Beragam bentuk media dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti radio, tape recorder, televisi, video, film, DVD, dan VCD. Keberagaman media ini memberikan fleksibilitas dalam metode pengajaran, memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya media audio visual, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu

meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Penggunaan media audio visual pada penelitian ini berbentuk video youtube. Youtube adalah sebuah situs web yang berupa layanan video populer yang memungkinkan penggunaannya memuat menonton, dan berbagai klip video secara gratis. Salah satu kegunaan youtube yaitu untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Youtube juga sebagai salah satu media sosial yang paling banyak digunakan saat ini. Menurut hasil penelitian Febrianty (2023, hlm. 314) tentang penggunaan media audio visual berbasis youtube ini bisa meningkatkan hasil belajar dalam karena media ini menampilkan gambar dan suara sehingga media audio visual berbasis youtube bisa membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak, sehingga akan mudah di ingat dan mudah dicerna oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media atau alat perantara yang bisa digunakan oleh pendidik untuk memudahkan dalam penyampaian materi yang abstrak maupun materi biasa yang akan disampaikan kepada peserta didik dan diharapkan bisa membuat peserta didik semangat dan termotivasi untuk belajar karena dalam media audio visual terdapat kombinasi gambar dan suara atau yang sering disebut video yang jarang digunakan oleh anak sekolah dasar, dengan begitu pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan adanya media audio visual ini akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

b. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Media audio visual memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Fernando (2020, hlm. 66) menjelaskan bahwa media audio visual terbagi menjadi media audio visual murni dan media audio visual tidak murni. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismail (2020, hlm. 49), yang membedakan media ini berdasarkan sumber suara dan gambarnya yaitu:

1. Audio visual murni adalah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari satu sumber, seperti film *video-cassette*. Sementara itu,
2. Audio visual tidak murni adalah media yang unsur suaranya berasal dari satu perangkat dan unsur gambarnya dari perangkat lain, seperti film bingkai suara yang menggunakan slide proyektor untuk gambar dan tape recorder untuk suara. Contohnya adalah film strip suara dan cetak suara.

Media audio visual menurut Mulyadi (dalam Puteri, dkk., 2020, hlm. 123) menyatakan bahwa media audio visual merupakan gabungan antara suara dan gambar, yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan oleh peserta didik. Kombinasi kedua unsur ini menjadikan media audio visual lebih efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, Syaiful (dalam Septiana, 2022, hlm. 25) membagi media audio visual menjadi dua jenis, yaitu:

1. Audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dengan gambar diam, seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
2. Audio visual gerak adalah media yang menyajikan suara dengan gambar bergerak, seperti film suara dan *video cassette*. Penggunaan kedua jenis media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Media ini terbagi menjadi audio visual murni, di mana suara dan gambar berasal dari satu sumber (misalnya *video cassette*), serta audio visual tidak murni, yang menggabungkan sumber suara dan gambar berbeda (misalnya film bingkai suara). Selain itu, media ini diklasifikasikan menjadi audio visual diam, yang menampilkan suara dengan gambar statis (misalnya *sound slides*), dan audio visual gerak, yang menampilkan suara dengan gambar bergerak (misalnya film suara). Dengan variasi tersebut, media audio visual berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Manfaat Media Audio Visual

Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran bermanfaat bagi banyak pihak. Selain sangat membantu peserta didik, media audio visual juga sangat membantu kerja pendidik dalam mengajar. Menurut Serungke, dkk. (2023, hlm. 3507). Manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran di kelas yaitu:

1. Membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu manfaat utama penggunaan media audio visual adalah dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Ketika peserta didik diajak untuk melihat gambar atau video, mendengarkan suara atau musik, mereka lebih cenderung tertarik dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dengan cara yang lebih mudah. Menggunakan gambar atau video, konsep atau topik yang kompleks dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, media audio visual juga dapat membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan auditori.
3. Memperkuat daya ingat peserta didik. Dalam pembelajaran, daya ingat peserta didik sangat penting. Media audio visual dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik. Penelitian telah menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah mengingat informasi yang diberikan melalui gambar atau video. Dengan demikian, media audio visual dapat membantu peserta didik mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah dan lebih lama.
4. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Ketika peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih memahami dan mengingat materi pelajaran. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat diberi kesempatan untuk memainkan video atau menonton presentasi, atau bahkan membuat presentasi mereka

sendiri. Hal ini akan membuat peserta didik merasa lebih terlibat dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

5. Membantu pendidik dalam mengajarkan materi pelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan media audio visual untuk menyampaikan informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, media audio visual juga dapat membantu pendidik dalam memotivasi peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan audio visual dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik, mengesankan, lebih jelas dan konkrit. Di samping itu media audio visual memiliki manfaat lain, Menurut Andrew (2021, hlm. 56) manfaat dari media audio visual bisa dirasakan dalam berbagai bentuk aktivitas yaitu:

1. Memunculkan rasa penasaran atau ingin tahu dengan media audio visual maka bisa memunculkan rasa penasaran atau rasa ingin tahu karena adanya penampilan visual yang menarik dan disertai dengan audio.
2. Tidak membosankan Media audio visual ini yaitu media yang tidak membosankan dikarenakan sangat bervariasi apabila digunakan dalam pembelajaran, yakni dengan penggabungan media auditif dan juga visual dengan penggabungan dua media tersebut maka bisa dikreasikan ke dalam berbagai jenis tayangan dalam proses pembelajaran.
3. Memudahkan penyampaian Media audio visual ini dapat mempermudah penyampaian materi, yang akan diajarkan, karena media ini dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak akan salah dalam mengetahui isi materi dan mudah untuk memahaminya.
4. Memastikan adanya pemahaman Media audio visual ini bisa memastikan bahwa informasi yang diterima oleh siswa itu bisa tersampaikan dengan baik, karena tipe media yang auditif dan visual maka, penayangannya dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih cepat terserap.

Adapun manfaat media audio visual menurut Nurfadillah (2021, hlm. 408) yaitu dapat menambah kegiatan belajar, menghemat waktu dalam pembelajaran, dapat membantu peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran, dapat memberikan situasi yang menyenangkan dan dapat

membangkitkan minat, perhatian, dan turut serta dalam berbagai kegiatan disekolah. Penggunaan media audio visual sangat membantu dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan media audio visual, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, meningkatkan daya ingat, serta menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media audio visual juga membantu pendidik dalam mengajarkan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual harus menjadi bagian dari strategi pembelajaran di sekolah.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media audio visual dapat meningkatkan minat dan pemahaman pada peserta didik di dalam pembelajaran dan dapat menghemat waktu serta membantu peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran karena dengan media audio visual dapat diputar secara terus menerus sehingga peserta didik yang tertinggal bisa menonton penjelasan materi secara berulang-ulang.

d. Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Agar pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan kondusif, maka pendidik harus mengetahui bagaimana langkah penggunaan media audio visual selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis beserta kajian beberapa buku dan jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi mengenai teori langkah-langkah media audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian yang dikemukakan oleh Dini dan Rika (dalam Sumarno, 2020, hlm. 63) peneliti menyimpulkan langkah-langkah pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan media audio visual yaitu:

1. Tahap persiapan.
 - a. menyusun rencana kegiatan pembelajaran
 - b. pendidik meninjau petunjuk penggunaan media audio visual
 - c. pendidik mempersiapkan dan mengatur peralatan media audio visual yang akan dipakai.

2. Tahap pelaksanaan atau penyajian. Tahap kedua hal yang harus diperhatikan oleh pendidik pada saat penggunaan media audio visual yaitu:
 - a. Pendidik memastikan semua peralatan media audio visual telah lengkap dan siap dipakai
 - b. Pendidik memastikan bahwa media audio visual tersebut terdapat penjelasan mengenai tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik
 - c. Selanjutnya media audio visual yang ditayangkan berisikan uraian materi pembelajaran
 - d. Menghindari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.
3. Tahap tindak lanjut, dilakukan agar peserta didik mampu memantapkan pemahaman mengenai materi pembelajaran yang telah disimak melalui media audio visual. Selanjutnya tahap tindak lanjut ini juga bertujuan untuk mengukur efesiensi pembelajaran yang telah dilakukan

Dalam menggunakan media audio visual, langkah-langkah yang harus diperhatikan seorang pendidik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai Menurut Fadillah (2020, hlm. 3) terbagi menjadi 4 fase, yaitu:

1. Persiapan, dilakukan sebelum media audio visual digunakan yaitu dengan memeriksa peralatan dan mempersiapkan ruang yang akan digunakan untuk belajar,
2. Pelaksanaan, yaitu menjaga kondisi belajar untuk tetap tenang dan kondusif saat media ditayangkan,
3. Evaluasi, dilakukan setelah media selalu ditayangkan yaitu dengan meminta umpan balik dari peserta didik, dan
4. Tindak lanjut, yaitu setelah media pembelajaran selesai digunakan maka peserta didik diarahkan untuk melakukan diskusi dan tes sesuai dengan materi yang ditayangkan.

Pendapat mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pendidik ketika menggunakan audio visual juga dikemukakan oleh Wicaksana (2019, hlm. 37) menyatakan bahwa banyak hal-hal yang

diperhatikan dalam menggunakan media audio visual dalam pembelajaran di kelas, diantaranya:

1. Guru sebaiknya mempersiapkan alat yang diperlukan terlebih dahulu, kemudian pilih media audio visual yang cocok untuk digunakan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik seperti yang diharapkan.
2. Guru harus menyesuaikan durasi video yang akan di tampilkan, dan harus disesuaikan dengan waktu pelajaran.
3. Mempersiapkan kelas, persiapkan siswa dan peralatan yang di perlukan untuk kelancaran proses pembelajaran.
4. Setelah menayangkan video maka guru bisa melakukan refleksi, diskusi atau tanya jawab tentang video yang ditampilkan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menyimak video yang ditampilkan.

Dengan demikian berdasarkan beberapa pendapat diatas, langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Anggraini (2018, hlm. 79) pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat yang akan digunakan yaitu laptop dan in fokus.
2. Guru memberitahu tujuan pembelajaran yang wajib dicapai.
3. Pendidik mengatur posisi duduk siswa dan mengkondisikan kelas.
4. Guru memberikan tugas untuk mengamati film documenter tersebut.
5. Siswa diberikan kesempatan untuk menonton secara bebas sesuai dengan keinginanya, siswa juga diarahkan untuk mencatat materi penting yang terdapat pada video tersebut.
6. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kelompok kecil untuk berdiskusi tentang isi video yang sudah ditonton.
7. Setelah siswa berdiskusi, guru mengarahkan siswa agar bisa menentukan ke dalam perilaku baik atau buruk.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam menggunakan media audio visual berawal dari persiapan materi pembelajaran, durasi media audio visual, persiapan kelas dan refleksi untuk mengetahui seberapa baik peserta didik menerima materi pembelajaran yang telah pendidik sampaikan.

e. Kekurangan Media Audio Visual

Penggunaannya media audio visual juga mempunyai beberapa kekurangan yang harus dipertimbangkan, Menurut Ariyana, dkk., (2020, hlm. 265) diantaranya adalah:

1. Jika media audio visual dibuat oleh pendidik secara mandiri, maka dalam persiapannya membutuhkan waktu yang lama karena selain memerlukan unsur gambar, namun juga membutuhkan unsur suara.
2. Dalam pembuatannya memerlukan keterampilan dan ketelitian yang baik.
3. Terdapat biaya yang harus dikeluarkan apabila tempat yang menjadi sasaran digunakannya media audio visual belum memiliki peralatan yang mendukung untuk penayangan media.

Kekurangan lain dari penggunaan media audio visual menurut Menurut Ramli (dalam Nurlina, 2022, hlm. 10) kelemahan media pembelajaran audio visual, diantaranya:

1. Ketika akan digunakan peralatan yang digunakan harus tersedia ditempat dan sesuai dengan format video yang akan digunakan.
2. Menyiapkan skenario memerlukan banyak waktu.
3. Biaya pembuatan video sangat tinggi.
4. Apabila *pica* video ditransfer menjadi film kualitas gambar akan menjadi buruk.
5. Layer monitor yang kecil membatasi jumlah penonton, maka harus adanya tambahan alat proyeksi video.
6. Jumlah huruf pada ilustrasi video dibatasi.

Kekurangan lain dari penggunaan media audio visual menurut Menurut Wahab (2021, hlm. 45-46) adapun kekurangan media audio visual yaitu:

1. Penggunaan media audio visual memerlukan perangkat keras.
2. Memerlukan keterampilan tertentu untuk menghasilkan media audio visual.

3. Penggunaan media audio visual memerlukan peran aktif pendidik selama proses pembelajaran, jika pendidik tidak berperan aktif maka selama proses pembelajaran peserta didik akan cenderung pasif.

Berdasarkan kekurangan media audio visual di atas dapat disimpulkan bagaimana cara mengatasinya yaitu dengan kesiapan sarana prasarana seperti alat pengeras baik dari pendidik atau dari pihak sekolah sehingga penggunaan media audio visual ini tidak terhambat, selain itu pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk membantu dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran lebih interaktif dan pendidik harus lebih trampil sehingga proses penerapan dari media audio visual dapat diterapkan secara optimal.

f. Kelebihan Media Audio Visual

Media pembelajaran pada umumnya memiliki kelebihan dalam penggunaannya, ada beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dalam penggunaan media pembelajaran audio visual. Hal ini disampaikan oleh beberapa ahli salah satunya. Menurut Ramli (dalam Nurlina, 2022, hlm. 9-10) mengatakan ada kelebihan dari media pembelajaran audio visual, yaitu:

1. Dengan memanfaatkan video yang digabungkan dengan suara ataupun tidak, kita dapat memutar ulang bagian-bagian tertentu dari video. Dengan itu, peserta didik dapat mengamati kembali pada bagian yang diputar ulang itu.
2. Dengan media audio visual, penampilan peserta didik dapat dilihat secara langsung untuk dikritik atau dievaluasi. Contohnya, merekam beberapa kegiatan yang terpilih seperti berlatih Teknik mewawancarai atau memimpin sidang, memberikan ceramah dan lain-lain, sebelum peserta didik terjun secara langsung.
3. Dengan menggunakan efek pada video dapat memberikan penguatan pada bagian proses belajar atau hiburannya. Contoh, menggunakan efek *split* pada bagian-bagian tertentu, atau menggunakan efek dengan memunculkan beberapa bagian secara bersamaan, ataupun memperlambat bagian tertentu untuk memperjelas.

4. Dengan menggunakan video peserta didik mendapatkan isi dengan susunan yang utuh yang berkaitan dengan buku kerja, buku tes atau alat yang biasanya digunakan dilapangan.
5. Dengan menggunakan video, media atau video yang akan ditampilkan dapat digunakan atau ditampilkan lebih dari satu kelas secara bersamaan, dengan jumlah yang menonton tidak terbatas. Hal ini dapat dilakukan menggunakan televisi yang dipasang dibeberapa kelas.

Media audio visual mempunyai kelebihan yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, Menurut Wahab (2021, hlm. 45-46) kelebihan dalam penggunaan media audio visual yaitu:

1. Dapat digunakan lebih dari satu kali ketika tersimpan dengan baik.
2. Memperjelas dalam penyampaian materi karena terdapat gambar dan suara yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi.
3. Melibatkan lebih banyak indra ketika belajar.
4. Memiliki tampilan yang baik, sehingga menarik perhatian peserta didik.

Kelebihan lainnya dikemukakan oleh Saputro, dkk., (2021, hlm. 1912) kelebihan dari penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah:

1. Mampu membangkitkan semangat, perhatian, dan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Dapat digunakan untuk kemajuan pembelajaran melalui meningkatkan kualitas dan hasil peserta didik dalam belajar.
3. Pembelajaran menjadi lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik.
4. Proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan inovatif.
5. Dapat meminimalisir rasa jenuh peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
6. Dapat merubah suasana pembelajaran menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas.

Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki banyak kelebihan dalam proses belajar

mengajar. Media ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas melalui kombinasi gambar dan suara, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media ini dapat digunakan berulang kali, memungkinkan peserta didik untuk mengulang bagian yang sulit dipahami. Penggunaan media audio visual juga meningkatkan keterlibatan peserta didik, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, serta membantu meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Dengan berbagai keunggulan ini, media audio visual menjadi salah satu alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk menilai keberhasilan proses belajar, hasil belajar peserta didik yang dapat diukur dengan tes sangat penting, terutama dalam hal hasil belajar kognitif. Ini mencakup berbagai aspek intelektual seperti pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Evaluasi hasil belajar harus mencakup berbagai elemen yang dapat menunjukkan perkembangan atau perubahan tingkah laku peserta didik seiring waktu. Sudjono (dalam Efendi & Ningsih, 2020, hlm. 137). Hasil belajar adalah prestasi atau pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil tersebut mencakup kemampuan-kemampuan yang dikuasai peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang dimiliki setelah mengalami pengalaman belajar (Rahman, 2021, hlm. 297).

Selanjutnya hasil belajar peserta didik merupakan pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta aktifitas bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar ini mencakup kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek pendidikan seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan hasil belajar yang diperoleh melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat (Dakhi, 2020, hlm. 468).

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Fauziah (2023, hlm. 7) juga menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf, dan kalimat. Sedangkan menurut Adriani, dkk. (2019, hlm. 88) hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana peserta didik, guru, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran, kemampuan yang dimaksud menyangkut dengan ranah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar peserta didik.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Menurut Ansori, dkk. (2020, hlm. 36), terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal mencakup aspek-aspek bawaan dan karakteristik individu yang terus berkembang seiring waktu. Faktor ini meliputi kecerdasan, minat terhadap materi pembelajaran, ketekunan dalam belajar, tingkat perhatian yang diberikan terhadap pelajaran, serta kondisi fisik dan kesehatan yang mempengaruhi daya konsentrasi dan pemahaman peserta didik.
2. Faktor Eksternal berperan dalam menentukan kualitas hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal mencakup berbagai elemen dari lingkungan sekitar yang memberikan pengaruh dalam proses

pembelajaran. Dukungan dari teman sebaya, lingkungan keluarga yang kondusif, fasilitas dan metode pembelajaran di sekolah, serta keterlibatan masyarakat dalam pendidikan merupakan beberapa faktor eksternal yang dapat memperkuat atau menghambat hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri mereka sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Menurut Darmayanti, (2022, hlm. 102-103), faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah: faktor jasmani, psikologis, kelelahan, minat, bakat, motivasi.
2. Faktor eksternal, faktor ini berasal dari luar diri peserta didik dan dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap proses pembelajaran, di antaranya:
 - a. Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Faktor sekolah, mencakup metode mengajar atau cara mengajar pendidik, kurikulum, relasi antar pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah,
 - c. Faktor masyarakat, seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul peserta didik dan kehidupan masyarakat disekitar peserta didik juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Proses belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan peserta didik semata, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bisa berasal dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Menurut Daryono (2018, hlm. 5), ada dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal (faktor ini berasal dari dalam diri siswa)

Mencakup berbagai aspek pribadi yang dapat mendukung atau menghambat keberhasilan belajar, seperti:

- a. Kesehatan, baik fisik maupun mental, sangat menentukan efektivitas belajar. Jika peserta didik sering mengalami gangguan kesehatan seperti sakit kepala atau kelelahan, maka konsentrasi belajar akan menurun.
- b. Intelegansi dan bakat, yang berperan penting dalam memahami dan menyerap materi pelajaran. Peserta didik yang memiliki kecerdasan dan bakat sesuai dengan bidang yang dipelajari cenderung lebih mudah memahami materi.
- c. Minat dan motivasi, yang menjadi pendorong utama dalam proses belajar. Peserta didik dengan ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan lebih bersemangat dalam mempelajarinya.
- d. Cara belajar, yang meliputi teknik dan strategi yang digunakan dalam memahami materi. Jika peserta didik tidak memiliki metode belajar yang tepat, maka pemahaman terhadap materi bisa menjadi kurang optimal.

2. Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar diri siswa)

Faktor ini berasal dari lingkungan sekitar yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar, seperti:

- a. Keluarga, Orang tua mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar anak, misalnya tingkat pendidikan, pendapatan dan perhatian.
- b. Sekolah, sebagai tempat utama dalam proses pembelajaran. Kualitas guru, metode pengajaran, fasilitas sekolah, serta hubungan antara guru dan peserta didik dapat memengaruhi hasil belajar.
- c. Masyarakat, di mana lingkungan sosial yang positif dapat memberikan pengaruh baik terhadap semangat belajar peserta didik. Jika peserta didik berada dalam lingkungan yang menghargai pendidikan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar.

- d. Lingkungan, seperti kondisi tempat tinggal, tingkat kebisingan, dan suasana sekitar. Lingkungan yang nyaman dan mendukung akan membuat peserta didik lebih mudah berkonsentrasi dalam belajar.

Proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menentukan sejauh mana mereka dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran. Menurut Arviana, dkk., (2020, hlm. 30), beberapa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: (1) intelegensi anak, (2) kesiapan atau kematangan, (3) kecenderungan anak, (4) kemauan belajar, (4) hobi, (5) model pembelajaran, (6) karakteristik pendidik, (7) suasana pembelajaran, (8) kapabilitas pendidik, dan (9) masyarakat.

Proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Indriyani, dkk. (2021, hlm. 798), beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi:

1. Kecerdasan anak, anak yang memiliki kecerdasan tinggi biasanya lebih cepat memahami pelajaran dan menyelesaikan soal dibandingkan dengan yang kecerdasannya lebih rendah.
2. Kesiapan atau kematangan, setiap anak memiliki tingkat kesiapan belajar yang berbeda. Jika mereka sudah cukup matang secara fisik dan mental, mereka akan lebih mudah menyerap ilmu yang diberikan.
3. Bakat peserta didik, Setiap anak memiliki bakat tertentu, dan jika bakat itu dikembangkan dengan baik, mereka akan lebih mudah mencapai keberhasilan dalam belajar.
4. Kemampuan belajar, Semangat dan keinginan untuk belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Guru dan orang tua dapat membantu meningkatkan kemauan belajar anak dengan memberikan motivasi dan dukungan.
5. Minat, Jika anak tertarik pada suatu pelajaran, mereka akan lebih semangat dan fokus saat belajar. Ketertarikan ini akan membuat mereka lebih aktif dan cepat memahami materi.

6. Model penyajian materi pelajaran, Metode mengajar yang menarik dan menyenangkan akan membuat anak lebih mudah memahami pelajaran dan tidak cepat bosan.
7. Pribadi atau sikap guru, Guru yang ramah, sabar, dan peduli terhadap muridnya akan membuat anak merasa nyaman dalam belajar. Jika guru memberikan contoh yang baik, anak juga akan lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.
8. Suasana pengajaran, Suasana kelas yang nyaman, interaktif, dan menyenangkan akan membantu anak lebih fokus dalam belajar. Guru yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
9. Masyarakat, Teman sebaya dan lingkungan tempat tinggal juga mempengaruhi semangat belajar anak. Jika lingkungan mendukung dan mendorong anak untuk belajar, mereka akan lebih termotivasi untuk meraih prestasi.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada pada peserta didik itu sendiri seperti kurangnya motivasi belajar, kesehatan serta kecerdasan peserta didik, minat belajar serta kebiasaan belajar yang ada pada peserta didik itu sendiri. Faktor yang kedua yaitu faktor eksternal, faktor ini merupakan faktor yang ada diluar diri peserta didik seperti faktor orang tua yang kurang memberikan perhatian, atau kedua orang tua peserta didik yang sering bertengkar atau selisih paham hal ini menyebabkan peserta didik terhambat belajar peserta didik.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah alat untuk menilai sejauh mana siswa mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Moore (dalam Fauhah & Rosy, 2021, hlm. 327), hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga aspek utama, yaitu:

1. Ranah kognitif, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, penilaian, kreasi, dan evaluasi.

2. Ranah afektif, yang meliputi penentuan nilai, penerimaan, dan respons.
3. Ranah psikomotorik, yang meliputi gerakan dasar, gerakan terbiasa, gerakan generik, dan gerakan kreatif.

Adapun teori yang dijelaskan oleh Nabillah, dkk. (2019, hlm. 660) memiliki kesamaan dengan pendapat sebelumnya mengenai indikator hasil belajar diantaranya sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif Perubahan tingkah laku yang terjadi pada psikologis. Proses pembelajaran meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Tingkat hasil belajar kognitif diawali dari hal yang termudah dan sederhana, yaitu hafalan hingga paling tinggi dan kompleks adalah evaluasi.
2. Ranah Afektif Hubungan dengan nilai yang selanjutnya akan dikaitkan dengan sikap perilaku. Dalam ranah ini hasil belajar juga disusun dari yang paling rendah hingga tertinggi.
3. Ranah Psikomotorik Ranah ini dalam hasil belajar disusun dari yang paling mudah dan sederhana hingga paling tinggi. Hal ini dapat tercapai jika siswa menguasai dan memahami hasil belajar yang paling rendah.

Indikator hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami, menghayati, dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Menurut Lasmana (dalam Mahtumi, dkk., 2022, hlm. 17-19), indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah utama, yaitu:

1. Kognitif (ranah pengetahuan) meliputi:
 - a. Pengamatan, yang dikombinasikan dengan indikator-indikator yang dapat mengungkapkan hubungan dan perbandingan.
 - b. Ingatan, dengan indikator dapat menunjukkan kembali.
 - c. Pemahaman, dengan indikator dapat menginterpretasikan dan menjelaskan dengan menggunakan bahasa sendiri.
 - d. Aplikasi/penerapan, dengan indikator memberikan contoh-contoh yang relevan.
 - e. Analisis (meneliti dan mengorganisasikan secara cermat), mendeskripsikan, serta mengklasifikasikan.

- f. Sintesis (memadukan materi baru dan lengkap menjadi satu), dengan indikator dapat menunjukkan tanda-tanda mampu melakukannya.
2. Afektif (ranah rasa) meliputi:
- a. Penerimaan, indikatornya yaitu dapat memperlihatkan sikap menerima atau menolak.
 - b. Sambutan, dengan indikator keinginan untuk terlibat dalam mengikuti suatu kegiatan dan dapat memanfaatkan keadaan sebaik mungkin.
 - c. Apresiasi (sikap menghargai), dengan pemikiran terhadap sesuatu sebagai sesuatu yang penting, mengenal, menghormati, bermanfaat, menyelaraskan, menggemari, dan penilaian positif terhadap sesuatu hal.
 - d. Internalisasi (pendalaman), dengan indikator mengakui (merujuk pada sikap menerima dan memahami), meyakini (merujuk pada mempercayai), dan mengingkari (merujuk pada sikap yang mengutuk).
 - e. Karakterisasi (penghayatan), dengan indikator dapat melembagakan atau menyangkal, menjelma menjelma menjadi sesuatu yang diinginkan dalam pikiran.
3. Psikomotor (ranah karsa) meliputi:
- a. Keterampilan bertindak dan bergerak, termasuk di dalamnya memiliki kemampuan koordinasi anggota tubuh.
 - b. Keterampilan mengekspresikan diri secara verbal maupun nonverbal, dengan indikator fasih dalam berbicara, berekspresi, dan melakukan gerak tubuh.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif yaitu berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran, ranah afektif yaitu berhubungan dengan sifat, sikap dan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan ranah psikomotor yaitu ranah yang berhubungan dengan motorik atau fisik peserta didik.

B. Penelitian Relevan

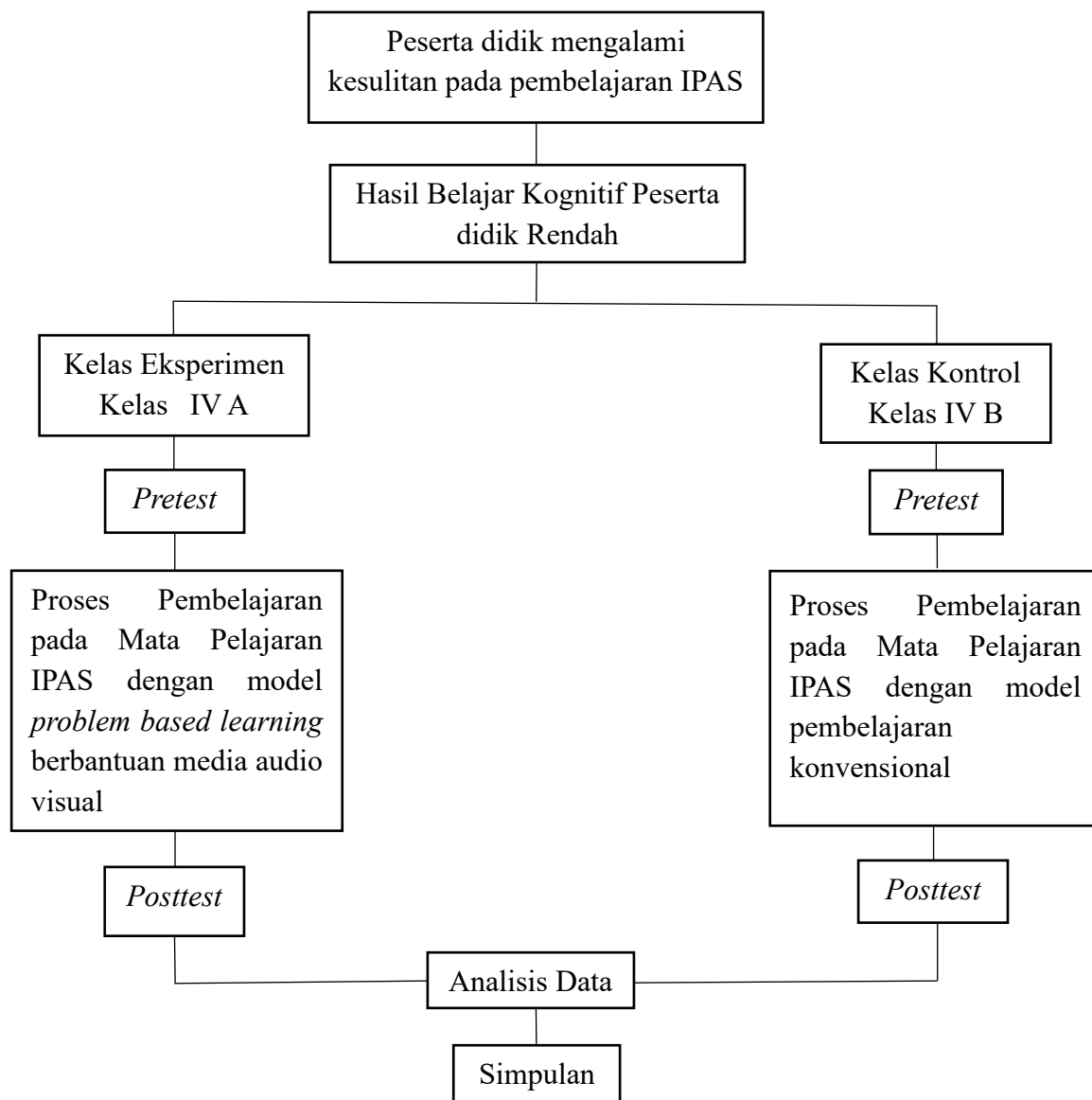
Penelitian yang dilakukan Mulia, dkk. (2023) yang berjudul “*Problem based learning* Menggunakan Media Audio visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV B SD Islam Al Madina Semarang” ditemukan hasil belajar rendah yang dipengaruhi oleh model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pada saat melakukan penelitian di ketahui bahwa hasil belajar IPAS di SD islam al madina semarang cukup rendah yang dibuktikan dengan menunjukkan rata-rata pretest 48,57, setelah itu pembelajaran diberikan perlakuan dengan menggunakan model PBL berbantuan media Audio visual dan peserta didik mendapatkan nilai rata-rata posttest 82,85. Penelitian yang dilakukan oleh Mulia dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS dapat meningkat melalui penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan Media Audio Visual pada peserta didik kelas IV B SD Islam Al Madina kota Semarang. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual jika di padukan akan lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik.

Selanjutnya Fatah, (2023) yang berjudul “Model Pembelajaran *problem based learning* (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Peserta didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model *problem based learning* (PBL) persentase ketuntasan belajarnya sebesar 37% (Kurang Baik). Proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) untuk persentase aktivitas pendidik selama pembelajaran pada siklus I sudah mencapai 85,86% (Baik) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 96,73% (Baik Sekali). Selanjutnya hasil pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) diperoleh persentase pada siklus I sudah mencapai 41% (Kurang baik) dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89% (Baik). Dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model *problem based learning* (PBL) pada Peserta didik Kelas IV A sudah tercapai.

Penelitian yang serupa juga dikemukakan oleh Masliah dkk, (2023) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas *Problem Based Learning* besar rata-rata nilai 82,68 terhadap literasi peserta dan sebesar 81,00 nilai rata-rata terhadap numerisasi peserta didik. Peneliti menyebutkan bahwa penggunaan media audio visual mempunyai arti yang sangat penting terhadap hasil belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi, menyenangkan, tidak membosankan atau monoton, lebih mempermudah dan mengingat pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan media audio visual efektif diterapkan pada pembelajaran, hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS setelah diberikan perlakuan. Pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media audio visual yang diterapkan membuat hasil belajar siswa meningkat dan cukup efektif digunakan.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir dalam penelitian berfungsi sebagai panduan dalam memahami hubungan antara teori dan faktor-faktor yang mempengaruhi masalah yang diteliti. Menurut Syahputri dkk., (2023, hlm. 161), kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menghubungkan teori dengan variabel yang telah diidentifikasi sebagai bagian penting dari penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir dibangun berdasarkan teori-teori terdahulu serta pengalaman empiris untuk merumuskan hipotesis. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan bagaimana penerapan model PBL dan konvensional dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Kelas eksperimen diharapkan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, karena PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, aktif, dan terlibat langsung dalam pemecahan masalah. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 skema kerangka pemikiran

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Jika hasil belajar kurang maksimal, hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran dan kurangnya keterlibatan mereka secara optimal. Hasil belajar dikatakan baik jika melebihi KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan untuk setiap mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik adalah IPAS. Banyak peserta didik yang masih mendapatkan nilai di bawah standar, baik dalam tugas, tes harian, maupun Penilaian Tengah Semester (PTS). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membantu

pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga peserta didik lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, variabel yang akan diteliti adalah hasil belajar peserta didik. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, sedangkan kelas kontrol akan menggunakan metode pembelajaran Konvensional. Melalui perbandingan ini, penelitian akan melihat apakah media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran Konvensional.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi

Asumsi merupakan hal yang kerap kali ditemukan dalam sebuah penelitian, anggapan-anggapan atau asumsi sangat diperlukan oleh penulis dalam melaksanakan sebuah penelitian. Pendapat yang disampaikan oleh Ridhahani (2020, hlm. 43), menyatakan bahwa dalam penelitian diperlukan sejumlah anggaran dasar atau asumsi dalam melaksanakan penelitian, asumsi tersebut bisa berupa teori, aksioma atau postulat, atau hasil penelitian dari pengamatan kejadian sehari-hari. Menurut Honesti (2022, hlm. 42) asumsi adalah dugaan atau prediksi yang diterima sebagai landasan berpikir yang diyakini kebenarannya untuk menentukan objek, tempat pengambilan data, dan instrumen pengumpulan data.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa asumsi dari penelitian yaitu sebagai titik awal dari suatu pemikiran yang dianggap kebenarannya suatu fakta oleh peneliti. Sebelum mendapatkan hasil penelitian yang konkret dan valid, peneliti seringkali membuat keputusan berdasarkan asumsi yang telah mereka percayai. Kemudian asumsi ini dapat dibuktikan kebenarannya dengan proses penelitian. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwasanya hasil belajar dapat meningkat dengan penggunaan media audio visual karena media pembelajaran ini dapat memfasilitasi pemahaman lebih baik, membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA di kelas eksperimen akan lebih tinggi, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta

didik di kelas IV SDN 125 Taruna Karya Kota Bandung lebih tinggi dengan menggunakan Model *problem based learning* berbantuan media audio visual dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional.

b. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap perumusan masalah penelitian, yang biasanya terungkap dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum secara empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sugiyono (2023, hlm. 99) menjelaskan “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”.

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

Hipotesis 1:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar

H_1 : Terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Hipotesis 2:

H_0 : Tidak 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.

H_1 : 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.