

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Project Based Learning*

a. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran yaitu gambaran atas suasana belajar mencakup tingkah laku guru yang digunakan selama belajar. Model pembelajaran dapat digunakan untuk beberapa hal, mencakup perancangan pembelajaran dan kurikulum serta pembuatan materi pembelajaran, mencakup program multimedia. Model pembelajaran juga merupakan kerangka konsep yang menunjukkan cara yang terstruktur guna mengatur pengalaman belajar guna capaian maksud pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi selaku membantu pendidik dan perancang belajar merancang dan menjalankan untuk melakukan aktivitas pembelajaran (Octavia, 2020, hlm. 12).

Model pembelajaran adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan (Mirdad & Pd, 2020, hlm. 15). Model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi langkah (Nana Hendracita, 2020, hlm. 2).

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan suasana belajar, perilaku guru, serta prosedur dan perangkat pembelajaran yang digunakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merancang, mengelola, serta melaksanakan aktivitas belajar, termasuk dalam perancangan kurikulum, pembuatan materi, dan program multimedia. Dengan model pembelajaran, proses belajar menjadi lebih terstruktur, terarah, dan efektif sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

b. Pengertian Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang menekankan pembelajaran aktif, di mana peserta didik terlibat secara langsung dalam perancangan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek berbasis permasalahan nyata. (Wahyuni 2019, hlm. 85) menegaskan menegaskan bahwa PjBL melibatkan keaktifan peserta didik baik secara individu maupun kelompok dalam menyelesaikan proyek yang diangkat dari permasalahan yang relevan, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Hasil akhir atas kerja proyeknya berupa produk. Hal ini pun turut dikemukakan oleh Azizah dan Wardani (2019, hlm. 202) menyebutkan bahwa model PjBL adalah sebuah model yang digunakan dengan tujuan menciptakan sebuah produk. Sedangkan menurut Hutapea dan Simanjuntak (2021, hlm. 185) model PjBL dikenal selaku model belajar melalui proyek yang bernilai dan realistis sebagaimana tujuannya di mana peserta didik dilibatkan dalam kegiatan memecahkan masalah.

Sementara berdasarkan Devi dkk. (2019, hlm. 59) mengatakan bahwasanya model PjBL adalah sebuah model belajar yang didasarkan pada permasalahan selaku tahap awal dalam pengumpulan dan pengintegrasian informasi baru yang berasal dari pengalaman nyata. Menurut Suweta (2020, hlm. 287) menegaskan bahwasanya model PjBL merupakan sebuah model belajar yang menghasilkan produk untuk pembuatan produknya peserta didik diberi kebebasan dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas. Berdasarkan pengertian menurut para ahli tersebut, disimpulkan bahwasanya model *Project Based Learning* yaitu sebuah model belajar inovatif yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif terkait belajar secara individu maupun kelompok dengan hasil akhir menghasilkan sebuah produk.

c. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* memiliki karakteristik yang menjadikan guru berperan sebagai fasilitator dalam memberikan sebuah permasalahan dalam bentuk proyek yang perlu diselesaikan peserta didik. Setelahnya, peserta didik harus mampu membuat rencana untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Proyek yang disajikan dalam model *Project Based Learning* adalah pemecahan sebuah masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik model PjBL dikemukakan oleh Azizah dan Naniek (2019, hlm. 194-204) menyatakan sebagai berikut: 1) Pembelajaran berdasarkan suatu proyek; 2) Memuat tugas-tugas berdasarkan permasalahan; 3) Menuntut peserta didik untuk merancang kerja proyek; d) Peserta didik diharapkan mampu memecahkan masalah, membuat keputusan dan melakukan kegiatan investigasi; 4) Peserta didik untuk bekerja dan belajar secara mandiri.

Karakteristik PJBL berdasarkan Yustriyana dkk. (2019, hlm. 3) ialah: 1. Peserta didik membuat pilihan mengenai kerangka kerja, 2. Terdapat masalah atau kesulitan yang dihadapi peserta didik. 3. Peserta didik membuat cara dalam menyelesaikan masalah atau tantangan yang diusulkan, 4. Semua peserta didik bertanggung jawab dalam bekerja sama dan pengelolaan informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah, 5. Proses evaluasi dilaksanakan dengan konsisten, 6. Peserta didik melaksanakan refleksi atas kegiatan yang sudah mereka laksanakan dengan berkala, 7. hasil akhir dari kegiatan belajar bisa dinilai dengan kuantitatif; dan 8. Belajar yang fleksibel pada perubahan dan kesalahan argumen terkait karakteristik model PjBL.

Berbeda berdasarkan Daryanto dalam Niswara dkk. (2019, hlm. 86) dengan Suhariyanti (2020, hlm. 31) bahwasanya karakteristik PjBL merupakan : 1. Konsentrasi terkait masalah dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang dibahas pada pelajaran. 2. Peserta didik melaksanakan penelitian investigasi konstruktif saat mengerjakan proyek 3. Proyek perlu realistis 4. Proyek dirancang peserta didik. Mengacu pada karakteristik model *Project Based Learning* yang sudah dijelaskan, peneliti bisa simpulkan yaitu model PjBL memiliki karakteristik yang menjadikan guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan Proyek yang disajikan dalam *Model Project Based Learning* adalah

pemecahan sebuah masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

d. Sintaks Model *Project Based Learning*

Tahapan dalam model pembelajaran digambarkan sebagai alur dari serangkaian kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melibatkan beberapa langkah. Menurut Anggraini dan Wulandari (2020, hlm. 194) menyatakan langkah model *Project Based Learning*, antara lain :

Tabel 2.1 Sintaks Model *Project Based Learning*

No	Langkah/Tahap	Jenis kegiatan
1	Penentuan proyek	Setelah pendidik menjelaskan masalah secara teoritis, peserta didik diminta untuk berpartisipasi untuk aktivitas pengajuan pertanyaan tentang cara memecahkan permasalahan. Peserta didik tidak hanya perlu mengajukan pertanyaan, tetapi mereka juga perlu pencarian cara terbaik untuk memecahkan permasalahannya
2	Perencanaan langkah-langkah	Selaras dengan prosedur pembuatan proyek dan menyelesaikan proyek guru membagi peserta didik terkait kelompok. Setelah itu, peserta didik menggunakan aktivitas diskusi untuk memecahkan masalah, bahkan sebelum terjun ke lapangan.
3	Penyusunan jadwal	Proses Proyek: Menetapkan prosedur dan jadwal antar guru dan peserta didik untuk menyelesaikan proyek. Sesudahnya melaksanakan batasan waktu ditentukan, peserta didik mampu menyusun langkah-langkah dan jadwal untuk melakukannya.
4	Penyelesaian proyek	Pemantauan yang dilaksanakan oleh guru tentang partisipasi peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan realisasi dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah. Peserta didik melaksanakan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.
5	Pembuatan laporan dan penyampaian hasil proyek secara lisan atau tertulis.	Hasil dari proyek pendidik memungkinkan pembicaraan tentang pengawasan pemenuhan yang dilaksanakan peserta didik. Pembahasan didokumentasikan selaku laporan guna dipresentasikan kepada individu lain.

No	Langkah/Tahap	Jenis kegiatan
6	Evaluasi proyek	Selama proses pemaparan proyek, pendidik memberikan pengarahan. Setelah itu, melaksanakan refleksi kembali dan buat kesimpulan ringkas tentang apa yang sudah dipelajari dari lembar pengamatan pendidik.

Sintaks dari PjBL merupakan a) Penetapan pertanyaan pokok, b) Penyusunan perancangan kegiatan, c) Penyusunan jadwal, d) Pemantauan peserta didik dan perkembangan proyek, e) Penilaian hasil, f) Evaluasi pengalaman. (Paus dan Sumilat, 2021, hlm.76). Sintaks PjBL yaitu: (1) Mengajukan pertanyaan inti kepada peserta didik, (2) Menyusun perencanaan kegiatan proyek, (3) Membuat agenda aktivitas, (4) Memonitor aktivitas peserta didik, (5) Mengukur pencapaian peserta didik, dan (6) merefleksikan pengalaman peserta didik (Berdasarkan *The George Lucas Educational Foundation* dalam Khoiruddin dkk., 2024, hlm. 40).

Langkah-langkah model PjBL menurut Hosnan 2014, hlm. 3 (dalam Maisyarah & Lena, 2023, hlm. 8) antara lain: 1. Menetapkan proyek, 2. Merancang langkah-langkah penyelesaian, 3. Menyusun pelaksanaan proyek, 4. Menyelesaikan proyek, 5. Membuat laporan dan mempresentasikannya, 6. Mengevaluasi hasil proyek. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat menarik simpulan bahwa tahapan dalam model PjBL yang hendak diterapkan di penelitian tersebut yaitu: menentukan pertanyaan dasar, mendesain rencana proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, menyelesaikan proyek, penilaian hasil, evaluasi pengalaman.

e. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Berdasarkan Sumarni (dalam Khoiruddin dkk., 2024, hlm. 221) mengutarakan berbagai kelebihan pada model belajar PjBL adalah:

1. PjBL mampu membuat peningkatan semangat belajar peserta didik.
2. PjBL membuat peningkatan keahlian peserta didik untuk berkolaborasi dan kolaboratif pada pembelajaran
3. PjBL mampu membuat peningkatan kreativitas peserta didik.
4. PjBL mampu membuat peningkatan keahlian akademik Peserta didik.
5. PjBL membuat peningkatan keahlian komunikasi peserta didik. Dikarenakan peserta didik harus berkolaborasi terhadap individu lain.

6. PjBL mampu membuat peningkatan keahlian dalam memecahkan permasalahan, pengorganisasian sumber belajar, dan keahlian manajemen
7. PjBL juga membuat lingkungan belajar yang menggembirakan.
8. PjBL juga membuat lingkungan belajar yang menggembirakan.

Dikarenakan bahwa peserta didik semakin terbuka guna penerimaan masukan dari individu lain, model pembelajaran PjBL membantu mereka mengembangkan kritik dan pendapat. Pengembangan kemampuan guna bekerja sama dan membantu satu sama lain melalui aktivitas pembelajaran PjBL tersebut dapat bermanfaat. Peserta didik juga dapat berusaha penyajian hasil kerja dengan baik. Tahap terkait proses PjBL yang dialami peserta didik dapat membantu mereka capaian keterampilan 4C yang diperlukan dalam hidup di abad ke-21, yakni keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berkomunikasi (*communication*), berpikir kritis dan pemecahan permasalahan (*critical thinking and problem solving*), dan berkolaborasi (*collaboration*) (Muis dan Dewi, 2022, hlm. 430).

PjBL mempunyai kelebihan (Fahrezi dan Taufiq, 2020, hlm. 409). yang merupakan: 1. Kemampuan yang dimiliki dapat membuat peningkatan semangat belajar peserta didik. 2. Peningkatan kemampuan peserta didik untuk pengelolaan sumber ajar. 3. Membantu peserta didik supaya cenderung aktif dalam belajar. 4. Meningkatkan kemampuan interaksi terkait peserta didik. 5. Penumbuhan rasa bertanggung jawab dan berkolaborasi antar peserta didik. 6. Membina peserta didik supaya dapat mengorganisasikan sebuah proyek.

Berdasarkan pemaparan di atas, terkait kelebihan model *Project Based Learning*, mampu menyimpulkan bahwasanya model PjBL mempunyai kelebihan ketika diamati dari cirinya, yaitu mendukung peserta didik dalam membangun proses dalam menetapkan hasil, melatih peserta didik untuk pengelolaan informasi dengan tanggung pada sebuah proyek, peserta didik membuat produk nyata hasil karya sendiri, lalu mempresentasikannya di kelas untuk melatih *public speaking* dan meningkatkan kepercayaan diri.

f. Kekurangan Model *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ini mempunyai kekurangan (Fahrezi dan Taufiq, 2020, hlm. 410), yakni: 1) Terdapat kemungkinan bahwa peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam kerja kelompok atau tidak terlibat secara aktif dalamnya, 2) Pengumpulan informasi adalah tantangan bagi peserta didik. Selain meningkatkan jumlah tugas yang harus diselesaikan, model pembelajaran PjBL membutuhkan lebih banyak waktu untuk guru dan peserta didik (Almulla, 2020, hlm 10). Ini karena PjBL menegaskan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, kurangnya keakraban antar anggota kelompok selama interaksi bisa menimbulkan pengalaman kurang menyenangkan bagi peserta didik (Poerwati & Cahaya, 2018, hlm. 186).

Kebiasaan belajar sendiri dapat membuat peserta didik cemas atau kesulitan saat harus bekerja sama dengan orang lain. Kurangnya kepercayaan diri dalam belajar mandiri akibat minim pengalaman bisa diatasi dengan rutin bekerja dalam kelompok (Almulla, 2020, hlm. 11). Kekurangan dalam model tersebut mampu menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Menurut Gunawan dkk. (2018, hlm. 2) menyatakan tentang kelemahan model *Project Based Learning* (PjBL) di antaranya: 1) Berlarut-larut dalam menyelesaikan masalah dan pengerjaan proyek. 2) Membutuhkan banyak peralatan untuk menyelesaikan proyek. 3) Mengeluarkan uang yang cukup besar 4) Sulit untuk mengumpulkan informasi dari proyek yang dikerjakan untuk peserta didik yang mempunyai kekurangan atau kelemahan dalam memahami materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, terkait kekurangan model *Project Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa model PjBL (Pembelajaran berbasis proyek) memiliki beberapa kekurangan, seperti kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok dan kesulitan mengumpulkan informasi, menambah beban tugas dan memakan waktu bagi guru dan peserta didik. Proses interaksi dalam kelompok dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan pengalaman negatif.

2. Hasil Belajar IPAS

a. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses, suatu aktivitas, dan bukan hasil atau tujuan. Belajar tidak saja mengingat, tapi melebihi hal tersebut, yakni belajar merupakan upaya

menghasilkan penyesuaian sikap peserta didik untuk pelaksanaan pembelajaran (Suprijono, 2021, hlm. 16-25). Berdasarkan Widodo dkk. (2022, hlm. 2) berargumen bahwasanya belajar merupakan transformasi sikap atau keterampilan yang dilakukan individu saat berpartisipasi dalam aktivitas. Perubahan disposisi ini dapat didapatkan dengan alami dari pelaksanaan pertumbuhan individu.

Berdasarkan Lutfiandi dan Hartanto (dalam Azeti dkk., 2019, hlm. 10-17) menegaskan belajar merupakan upaya yang dilaksanakan individu dalam mengubah tingkah lakunya dengan komprehensif selaku hasil dari pengalamannya terhadap interaksi melalui lingkungannya. Jadi, dari teori-teori tersebut, bisa mengambil kesimpulan bahwasanya belajar adalah upaya yang dilaksanakan individu dalam berubah ke arah yang semakin baik. Belajar yaitu perubahan sikap pada individu yang disebabkan oleh pengalaman dan upaya untuk mempelajari sesuatu yang baru pada pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan bagian khusus dari Pendidikan yang menjadi langkah di mana lingkungan individu dengan sengaja dikelola dalam peningkatan individu melakukan sikap tertentu untuk keadaan tertentu atau menciptakan respons tertentu pada keadaan tertentu. Pembelajaran yaitu interaksi yang terjadi di lingkungan belajar antara guru dan peserta didik (Azis, 2019, hlm. 25).

Namun, kata "mengajar" bermula dari kata dasar "ajar", yang artinya petunjuk yang diberi pada individu untuk dipelajari atau diikuti, ditambah awalan "pe" dan akhiran "an," menghasilkan kata "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yaitu dukungan yang diberi pendidik untuk memungkinkan memperoleh pemahaman dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan tabiat, dan membentuk perspektif dan keyakinan di peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan upaya yang mendukung peserta didik belajar dengan baik (Djamaludin dan Wardana, 2019, hlm. 27).

Pembelajaran yaitu tindakan, prosedur, atau metode pengajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar. Istilah "belajar" dan "mengajar" terkait erat dengan konsep "belajar" dan "mengajar". Belajar, mengajar, dan pembelajaran adalah bagian dari satu sama lain (Hayaturreaiyan & Harahap, 2022, hlm. 109). Pembelajaran yaitu dukungan yang diberi pendidik untuk memungkinkan perolehan pemahaman, penerapan, dan penguasaan. Beragam faktor internal yang dominan pada pelaksanaan pembelajaran, yaitu kesadaran, antusias, perilaku, minat, metakognisi, keahlian, kemampuan, dan kenyamanan pengguna, semuanya memengaruhi penggunaan beragam sumber belajar di institusi Pendidikan.

Sementara faktor eksternal merupakan yang berpengaruh pada berbagai sumber belajar yang tersedia dan mudah diakses pada sumber ajar, pelaksanaan pembelajaran, ruang, SDM, dan kebiasaan dan sistem yang berlaku di institusi Pendidikan (Ubabuddin, 2019, hlm. 24). Hingga mampu menarik kesimpulan atas teori tersebut bahwasanya pembelajaran berarti pelaksanaan, perbuatan, cara mengajar yang diberi pengajar supaya mampu memperoleh ilmu, pengetahuan, dan pemahaman. Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling terkait dan menjadi kegiatan utama dalam dunia Pendidikan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian tujuan Pendidikan yang diraih peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar juga mampu didefinisikan sebagai perubahan yang disebabkan oleh perubahan manusia terhadap sikap dan tingkah lakunya (Hamna dan Windar, 2022, hlm 152). Menurut Hamna dan Windar (2022, hlm. 151) memberikan penjelasan bahwasanya hasil belajar yaitu landasan dalam pengukuran dan laporan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai.

Hasil belajar yang dinilai, selaku hasil akhir dari pelaksanaan pembelajaran, mampu mengindikasikan apa yang sudah dipelajari dan dikembangkan peserta didik. Hasil belajar yaitu keterampilan yang dimiliki peserta didik sesudah penerimaan pengalaman belajar menurut (Utomo, 2017, hlm. 29). Sementara hasil belajar merupakan transformasi sikap selaku akibat dari belajar, meliputi aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam konteks yang semakin luas (Mansur, 2018, hlm. 150). Sederhananya hasil belajar peserta didik merupakan keahlian yang dimiliki peserta didik sesudah mengikuti aktivitas belajar. Dengan lebih praktis, hasil belajar juga bertujuan guna menunjukkan keterampilan peserta didik melalui angka-angka seperti halnya pendapat Achdiyat dan Utomo (2018, hlm. 2) bahwasanya hasil belajar yaitu temuan dari penilaian keahlian peserta didik sesudah pelaksanaan pembelajaran, yang diukur dengan angka.

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi selaku hasil dari interaksi antara peserta didik dan guru selama proses kegiatan belajar, yang berdampak pada tingkah laku dan pengetahuan peserta didik (Andrian dkk., 2020, hlm. 69). Dari beberapa pendapat, mampu peneliti simpulkan bahwasanya hasil belajar merupakan pencapaian tujuan Pendidikan peserta didik selama pelaksanaan belajar mengajar, yang mencakup perubahan tingkah laku dan perilaku. Menurut beberapa ahli, hasil belajar menjadi landasan dalam pengukuran dan pelaporan prestasi peserta didik dalam Pendidikan, serta membantu merancang pembelajaran yang lebih efektif. Hasil belajar juga dinyatakan sebagai kemampuan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar. Perubahan yang dialami terhadap orang tidak hanya terdiri dari pengetahuan, tapi juga keterampilan dan penghargaan pada diri sendiri. Secara luas, hasil belajar melibatkan transformasi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara praktis, hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka untuk menunjukkan keahlian peserta didik sesudah ikut belajar

c. Hasil Belajar IPAS

IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/serhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Lestari et al., 2023, hlm 36). IPAS adalah studi terpadu yang membimbing peserta didik untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar

dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah dan Sartika, 2023, hlm 10). Pembelajaran IPAS merupakan integrasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan pada jenjang SD/MI dalam Kurikulum Merdeka.

Penggabungan kedua mata pelajaran ini didasarkan pada tingkat pemahaman peserta didik SD/MI yang masih berada pada tahap konkret atau sederhana, sehingga materi yang diajarkan dalam IPAS berfokus pada fenomena alam yang bersifat umum, seperti benda mati dan makhluk hidup di alam beserta keterkaitannya dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Lestari dkk., 2023, hlm. 37). Dari pendapat para ahli tersebut, mampu peneliti simpulkan bahwasanya hasil belajar IPAS adalah gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain di alam semesta, serta kehidupan manusia selaku individu.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada banyak faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dijelaskan oleh (Damayanti, 2022, hlm. 102-103) menyatakan bahwasanya faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik terdapat dua faktor, yakni:

- 1) Faktor internal (dari dalam peserta didik) mencakup dua komponen, di antaranya:
 - a) Aspek fisiologis (jasmani), seperti pendengaran, penglihatan, kebugaran jasmani, dan kondisi kesehatan tubuh.
 - b) Aspek psikologis (rohani), seperti kesadaran, perhatian, dan minat.
- 2) Faktor eksternal (dari lingkungan sekitar peserta didik), meliputi dua aspek, di antaranya:
 - a) Aspek sosial, seperti lingkungan keluarga, guru, dan teman.
 - b) Aspek non sosial, seperti kondisi gedung dan kelas serta fasilitas penunjang lainnya.

Banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar rendah peserta didik. Berdasarkan (Marlina dan Sholehun, 2021, hlm. 68) terdapat dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

a. Faktor internal

1) Minat

Minat adalah hal yang sangat penting dan perlu ada saat melaksanakan tindakan. Individu dapat mengalami kesulitan dan tidak tertarik guna melaksanakan sesuatu ketika tidak mempunyai minat yang kuat pada aspek tersebut.

2) Bakat

Bakat adalah keahlian bawaan atau potensi yang memerlukan pengembangan atau pelatihan. Pada umumnya, semua orang mempunyai bakat dalam aspek tertentu, masing-masing melalui tingkat kualitas yang berbeda.

3) Motivasi

Motivasi adalah kumpulan tindakan yang dilakukan guna menciptakan keadaan tertentu yang mendorong seseorang guna melaksanakan sesuatu. Motivasi adalah aspek yang penting dan perlu dimiliki oleh semua peserta didik supaya tetap semangat untuk belajar.

4) Cara belajar

Adalah pendekatan yang digunakan peserta didik untuk semakin memahami materi yang diuraikan. Mereka menggunakan pendekatan belajar yang mereka sukai.

b. Faktor eksternal

1) Lingkungan sekolah

Adalah salah satu komponen yang ikut memberikan dampak pengembangan anak, termasuk dalam intelektual.

2) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga memberi pengaruh utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Salah satu sumbangan keluarga pada perkembangan anak, terutama pada era saat ini di mana teknologi sudah berkembang dan banyak. Berbagai faktor, termasuk faktor eksternal dan internal memengaruhi hasil belajar.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar termasuk biologi, kecerdasan, psikologi, kedewasaan, pelatihan, dorongan, dan perilaku peserta didik pada pelajaran (Ridho'i, 2022, hlm. 119). Dalam faktor eksternal merupakan faktor luar yaitu lingkungan pribadi, masyarakat, dan sekolah. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi komponen yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan sekitar mereka.

e. Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan Bloom, dkk., (dalam Sutrisno, 2021, hlm. 24-25), meliputi:

- 1) Ranah kognitif atau pengetahuan dimulai dari tingkatan yang paling ringan, yaitu mengingat kembali, memahami, penerapan, analisa, sintesis, hingga evaluasi,
- 2) Ranah afektif atau sikap dimulai atas menangkap atau merespons pasif, merespons aktif, mengapresiasi, menghayati, hingga menjadi karakter atau jiwa di dalam dirinya, dan
- 3) Ranah psikomotorik dimulai dari tingkat mengamati, kemudian membantu melakukan, melakukan sendiri, dan melakukan dengan lancar sampai secara otomatis atau refleksif.

Hal tersebut sesuai terhadap pendapat yang diutarakan Moorel (dalam Faulhah dan Rosy, 2021, hlm. 327) membagi indikatornya antara lain:

- 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, kreasi, dan penilaian,
- 2) Ranah afektif, berupa penerimaan, respon, serta evaluasi, dan
- 3) Ranah psikomotorik, yakni *fundamental*, *generic*, serta *creative movement*.

Ketiga ranah ini dipakai dalam menguji sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Sedangkan menurut Straus, Tetroel dan Graham (dalam Faulhah dan Rosy, 2021, hlm. 327) berpendapat bahwa indikator hasil belajar, yakni:

- 1) Ranah kognitif, berfokus pada bagaimana mengajarkan strategi dan penyampaian informasi untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan akademik.
- 2) Ranah afektif, terdiri dari perilaku, standar, dan kepercayaan yang merupakan pemain penting dalam penyesuaian tingkah laku
- 3) Ranah psikomotorik, berhubungan dengan keahlian praktis serta peningkatan diri yang digunakan dalam pengembangan keterampilan.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Rosyid (2019, hlm. 662) indikator yang dipakai untuk menilai kemajuan belajar peserta didik, di antaranya:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif termasuk semua aktivitas otak, seperti mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menilai. Tujuannya adalah untuk menganalisis keahlian intelektual yang paling dasar, yaitu keahlian untuk pengingatan, berkaitan, dan penggabungan konsep yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan.

2) Ranah afektif

Ranah afektif termasuk semua komponen perilaku dan nilai, termasuk kondisi emosional, ketertarikan, perilaku, reaksi emosional, dan prinsip. Menurut beberapa ahli, ketika seseorang memiliki kemampuan intelektual terbaiknya, mereka dapat mengubah sikapnya. Hasil belajar afektif dapat dilihat dalam tingkah laku peserta didik.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor termasuk keahlian peserta didik untuk melakukan selaras dengan apa yang telah mereka pelajari. Aspek kognitif dan afektif sebelumnya membentuk hasil belajar psikomotorik. Ranah psikomotor mencakup aktivitas fisik seperti melompat, berlari, menari, menyanyi, dan sebagainya.

Pendapat yang dikemukakan juga memperkuat hal tersebut oleh Ricardo dan Meilani (2017, hlm. 85) menyatakan bahwasanya indikatornya yaitu ranah, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranahnya dipakai guna mengevaluasi peserta didik dalam memahami materi ajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa indikator hasil belajar melibatkan tiga ranah, yakni: ranah kognitif (pengetahuan dari C1

mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisis, C5 mengevaluasi, C6 mencipta) melalui alat penilaian berupa tes evaluasi, ranah afektif (perilaku peserta didik selama proses belajar), dan ranah psikomotorik (mengindikasikan kemampuan dan keahlian peserta didik untuk ikut pembelajaran).

3. Media Pembelajaran Video YouTube

a. Konsep Media Pembelajaran

Istilah media bermula dari bahasa Latin yang berarti bentuk jamak dari “medium” yang artinya perantara atau pengantar. Artinya merupakan segala sesuatu yang mampu mengirimkan informasi ke orang yang menerimanya dari sumbernya. Berdasarkan Mulyani (2022, hlm. 5) media didefinisikan sebagai proses komunikasi perantara atau pengantar yang diterapkan oleh manusia dalam penyampaian ide, isi, atau ajaran berupa simbol komunikasi baik dengan verbal dan nonverbal pada penerima melalui bantuan peralatan audio visual dan tambahan yang dimaksudkan dalam memberikan *feedback* kepada penerima. Sedangkan pembelajaran mempunyai makna terdapat aktivitas mengajar dan belajar, di mana guru bertindak selaku pendidik dan yang belajar merupakan peserta didik.

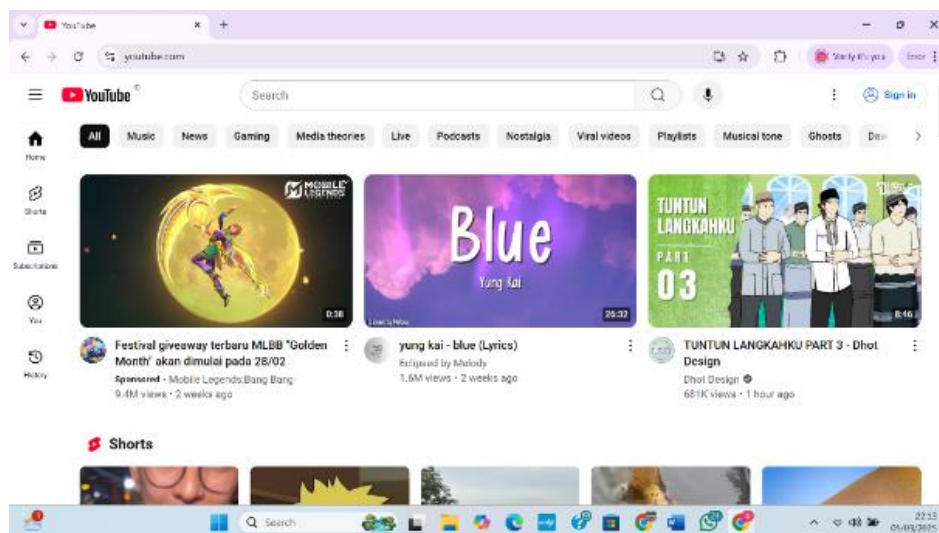
Pembelajaran berfokus dalam kegiatan pembelajaran materi dan mencakup pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik selaku tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang diterapkan untuk mendukung pelaksanaan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran mampu dicapai dengan jelas, efektif, dan efisien (Sajdah dkk., 2022, hlm. 3). Media pembelajaran merupakan alat dukung terhadap pelaksanaan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran di mana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menerapkan beragam media ajar yang selaras (Nurhikmah dkk., 2023, hlm. 440). Pernyataan tersebut selaras terhadap pendapat peneliti lain di mana peneliti menguraikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu diterapkan dalam memberi informasi pelajaran untuk peserta didik dalam mendukung jalannya pelaksanaan pembelajaran (Nurrahman dkk., 2022, hlm. 2).

Media pembelajaran yaitu setiap hal yang memiliki kemampuan guna penyampaian pesan dengan beberapa saluran, termasuk stimulus pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik. Dengan demikian, mampu membantu

pelaksanaan belajar yang efektif yang melibatkan penerapan informasi terkait peserta didik guna mencapai maksud pembelajaran (Daniyati dkk., 2023, hlm. 23). Dari berbagai pendapat tersebut, peneliti simpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan peralatan yang dipakai sebagai penunjang proses belajar mengajar, di mana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai.

b. Media Video YouTube

YouTube merupakan layanan yang disediakan oleh Google yang memungkinkan penggunanya mengunggah video untuk dilihat publik secara gratis oleh pengguna lain di mana saja. YouTube merupakan situs video berkualitas tinggi yang menyediakan berbagai informasi dalam bentuk "gambar bergerak". Website ini ditawarkan kepada individu yang ingin menemukan video dan menyaksikannya secara langsung, memungkinkan untuk menggunakan fungsi unggah untuk memposting video ke dalam server YouTube serta mendistribusikannya ke semua orang di planet ini. YouTube merupakan *platform* media sosial yang menawarkan beragam konten video. Pengguna dapat sering menonton dan mengunggah video di *platform* ini. YouTube menawarkan berbagai macam video, termasuk berita, analisis, dan hiburan oleh Baskoro (dalam Samosir dkk., 2019, hlm. 3).



Gambar 2.1 Beranda YouTube

Gambar 2.1 menampilkan halaman utama YouTube yang diakses melalui *browser* di laptop atau PC. Di bagian atas, terdapat menu kategori seperti *All*,

Music, News, Gaming, dan lainnya, sementara di bawahnya muncul beberapa video rekomendasi. Memang benar, era video online tidak akan berakhir, karena video lebih mudah dipahami dan lebih mampu menyampaikan situasi, perasaan, dan cerita, pemirsa media sering kali lebih tertarik untuk memperoleh berbagai informasi, baik berupa berita maupun hiburan. Mereka juga merasa menonton video menjadi lebih menyenangkan dibandingkan format tertulis (Wiryany dan Pratami, 2019, hlm. 27). Berkaitan dengan hal tersebut, kini YouTube telah berkembang sebagai alat penting bagi masyarakat, khususnya dalam penyebaran pengetahuan. Berkaitan dengan pernyataan di atas peserta didik dapat memanfaatkan YouTube dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki akses paling besar terhadap YouTube. Mereka dapat memanfaatkan YouTube untuk aktivitas rekreasi seperti menonton film, mempelajari video petunjuk, atau mengikuti perkembangan global. Karena mereka dapat melihat bentuk sebenarnya, termasuk musik dan grafik, mereka memanfaatkan YouTube untuk memenuhi kebutuhannya, itulah sebabnya tingkat penggunaannya sangat tinggi.

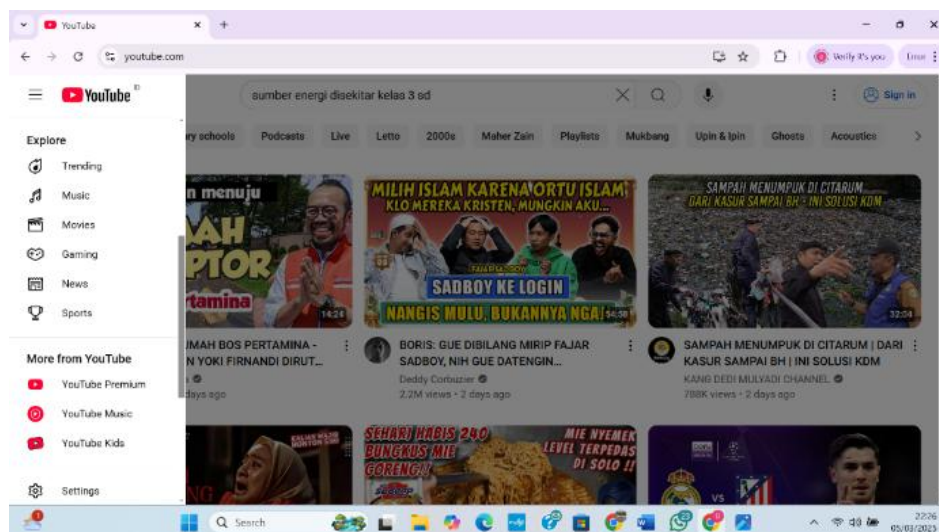
Ketika YouTube dipakai selaku media pembelajaran, itu semakin menarik daripada pembelajaran melalui metode umum yaitu menyampaikan pengetahuan yang berasal dari buku, karena dengan menggunakan media YouTube untuk belajar peserta didik dapat lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan belajar melalui buku teks. Sejalan dengan pendapat di atas Handayani (2020, hlm. 11-15) memberikan penjelasan yang semakin baik dan menarik tentang pembelajaran melalui buku teks dibandingkan melalui media video YouTube.

YouTube yaitu situs jejaring media sosial yang menampilkan beragam jenis video. Pengguna YouTube mampu menonton dan mengupload video melalui situs web, yang mencakup beragam topik seperti hiburan, wawasan, dan berita, dikutip dari Wiryany dan Pratami (2019, hlm. 27). Maka dari itu, penggunaan video di *platform* YouTube juga akan jauh lebih menarik terhadap peserta didik, pendidik dapat memanfaatkan video YouTube sebagai bahan ajar. Mengacu pada berbagai pemahaman tersebut, sehingga peneliti dapat menarik simpulan bahwa media video YouTube memungkinkan individu untuk menemukan dan menonton video serta mengunggah konten mereka sendiri ke server, yang dapat diakses oleh semua orang. *Platform* ini menyediakan beragam jenis video, termasuk berita, analisis, dan

hiburan, Pendidikan.

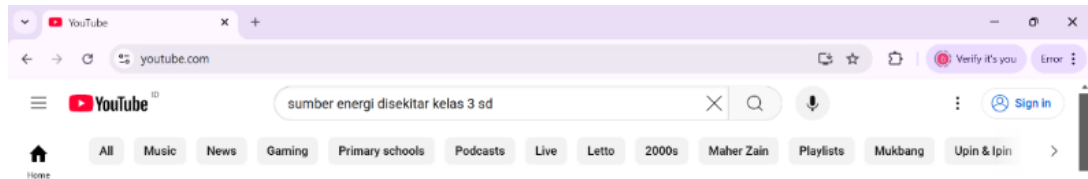
c. Fitur Media Video YouTube

Pada era saat ini, YouTube semakin berkembang dengan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, seperti adanya fitur pencarian berdasarkan kategori, misalnya musik, permainan, memasak, dan lain sebagainya. Selain itu, YouTube juga menyediakan fitur video siaran langsung yang memungkinkan pemilik akun untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan audiens melalui fitur chat, meskipun tidak secara tatap muka langsung. Beragam informasi, mulai dari berita, Pendidikan, musik, olahraga, tips dan trik, hingga podcast, dapat diakses secara mudah melalui aplikasi YouTube (Reynata, 2022, hlm. 97).



Gambar 2.2 Fitur *Explore* YouTube

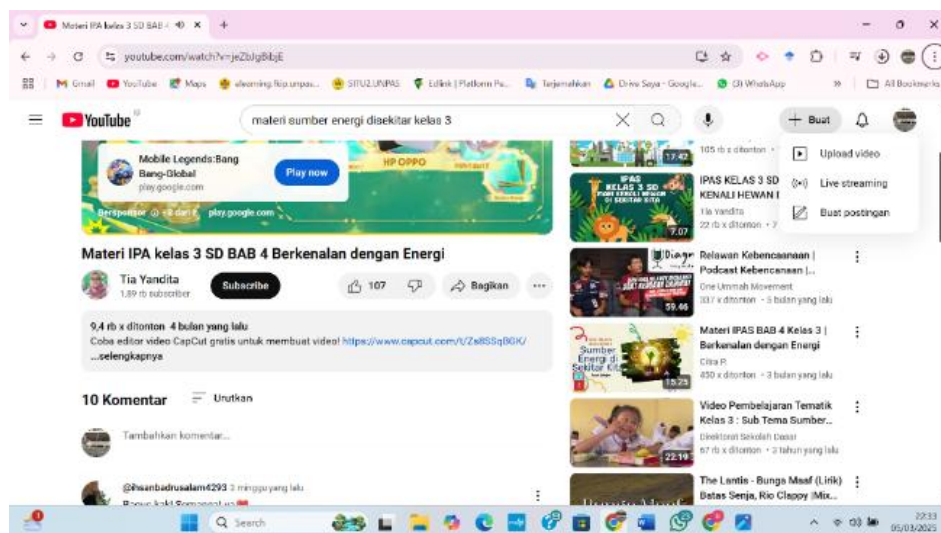
Gambar 2.2 memperlihatkan tampilan YouTube saat menu samping kiri (sidebar) dibuka, menampilkan opsi seperti *Trending*, *Music*, *Explore*, dan *YouTube premium*. Di bagian tengah layar, ada hasil pencarian untuk “sumber energi disekitar kelas 3 SD” yang menampilkan berbagai video edukasi dan hiburan. *Taskbar Windows* di bawah masih menunjukkan aplikasi yang sama sedang aktif. Fitur-fitur yang ada di dalam YouTube dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal seperti promosi, meningkatkan kemampuan dalam pembuatan video, dan juga mengakses video-video informatif dari seluruh dunia (Karami *dkk.*, 2021, hlm. 380)



Gambar 2.3 Akses Video YouTube

Gambar 2.3 tersebut menampilkan halaman utama YouTube yang diakses melalui browser di laptop. Pada kolom pencarian bagian atas, terdapat kata kunci “sumber energi disekitar kelas 3 SD” yang menunjukkan pengguna sedang mencari video edukasi tentang sumber energi untuk siswa kelas 3 SD. Di bawah kolom pencarian, terdapat berbagai menu kategori seperti *All*, *Music*, *News*, *Gaming*, *Primary schools*, *Podcasts*, dan lainnya untuk memudahkan pencarian video sesuai minat atau kebutuhan.

YouTube memungkinkan penggunaanya untuk turut serta membangun dan berinteraksi di dalam platform-nya. Bagi pembelajaran, model interaktif seperti ini akan mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan juga interaktif (Aldin dkk., 2023, hlm. 13-14). melalui fitur *upload*, pencarian video, menonton video, komentar di setiap video dan juga membagikan klip-klip dari video yang ditontonnya kepada orang lain.



Gambar 2.4 Fitur YouTube

Gambar 2.4 menampilkan halaman YouTube di *browser* laptop dengan hasil pencarian “materi sumber energi disekitar kelas 3”. Di layar utama terlihat video berjudul “Materi IPA kelas 3 SD BAB 4 Berkenalan dengan Energi” yang sedang

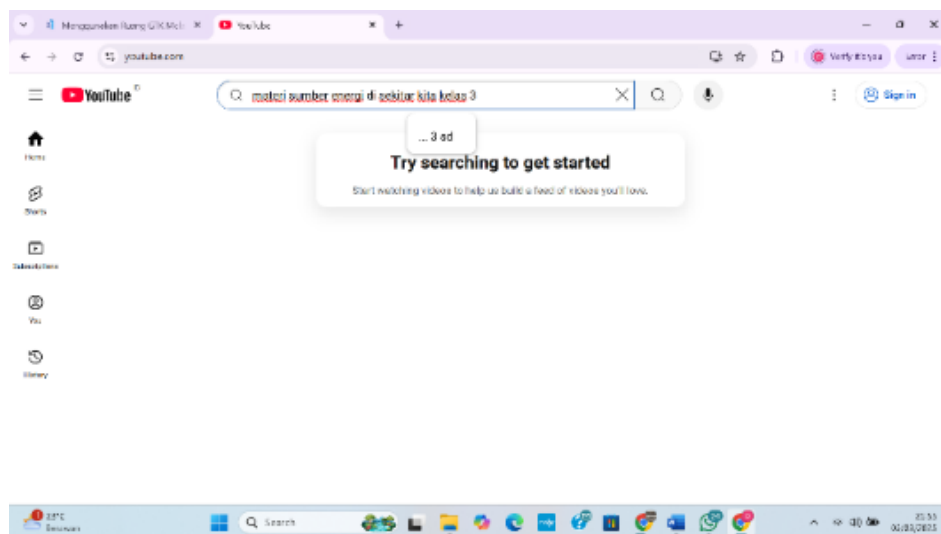
dibuka, lengkap dengan nama *channel*, jumlah penonton, tombol suka, bagikan, dan bagian komentar di bawahnya. Di sisi kanan layar, terdapat deretan video rekomendasi bertema serupa.

Mengacu pada berbagai pemahaman tersebut, sehingga peneliti dapat menarik simpulan bahwa Fitur-fitur yang ada di dalam YouTube seperti fitur pencarian sesuai dengan kategori, fitur video siaran langsung, fitur *chat*, fitur *upload* dan masih banyak lainnya.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Video YouTube

Dikemukakan oleh Apriadi Tamburaka dalam buku fungsi dalam YouTube (dalam Alif, 2018, hlm. 416) yaitu: Cara Kerja YouTube terdapat berbagai fitur di YouTube, antara lain:

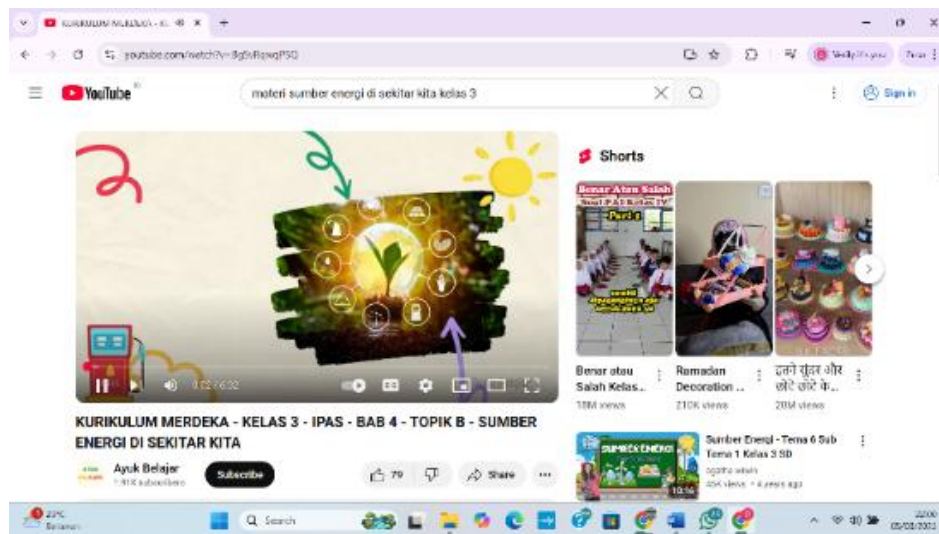
- 1) Pencarian video pengguna dapat mencari video di YouTube berdasarkan kebutuhannya. Ketika seseorang mencari menggunakan kata kunci, sejumlah topik video yang terhubung muncul.



Gambar 2.5 Pencarian Video YouTube

Gambar 2.5 menunjukkan halaman utama YouTube yang diakses melalui *browser* laptop. Pada kolom pencarian di bagian atas, terdapat kata kunci “materi sumber energi di sekitar kita kelas 3”, namun belum ada hasil pencarian yang muncul dan layar menampilkan pesan “*Try searching to get started*”. Di sisi kiri, terlihat menu navigasi YouTube seperti *Home*, *Explore*, dan *Subscriptions*.

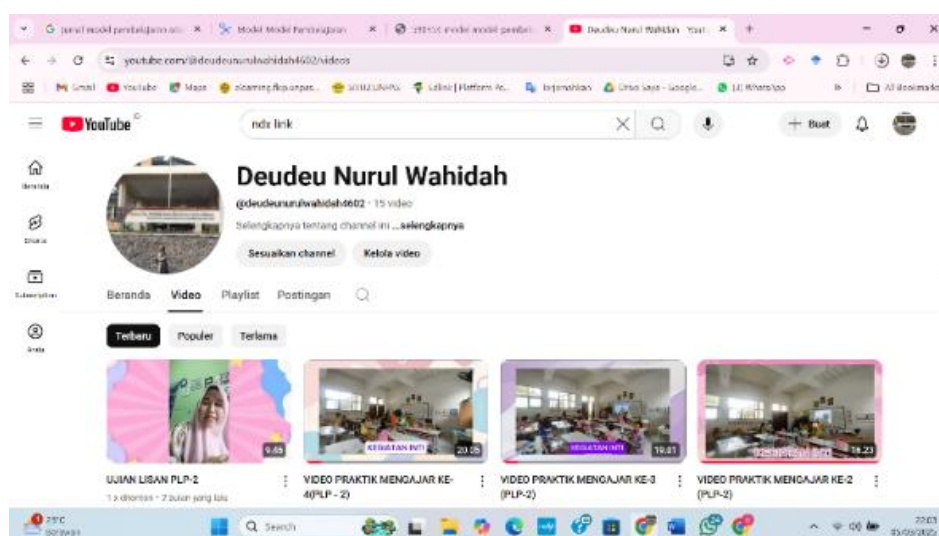
2) Tonton atau putar video



Gambar 2.6 Tayangan Video YouTube

Gambar 2.6 memperlihatkan tampilan halaman YouTube di *browser* laptop dengan video berjudul Kurikulum Merdeka - Kelas 3 - IPAS - BAB 4 - Topik B - Sumber Energi di Sekitar Kita yang sedang diputar. Di bagian tengah layar terlihat *thumbnail* video dengan ilustrasi tanaman dan simbol-simbol energi, sementara di sisi kanan terdapat deretan video *Shorts* serta rekomendasi video lain yang relevan. Pada bagian atas, kolom pencarian berisi kata kunci “materi sumber energi di sekitar kita kelas 3”.

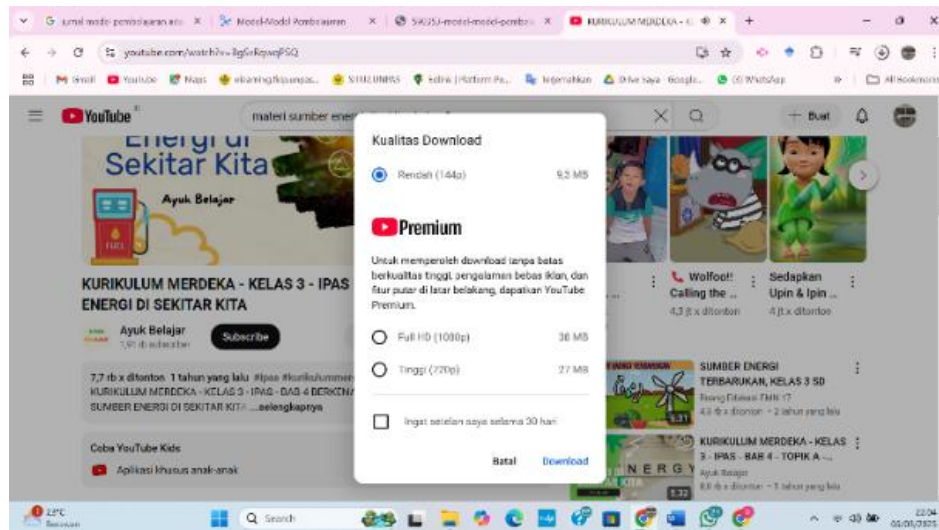
3) Mengunggah video online



Gambar 2.7 Posting Video YouTube

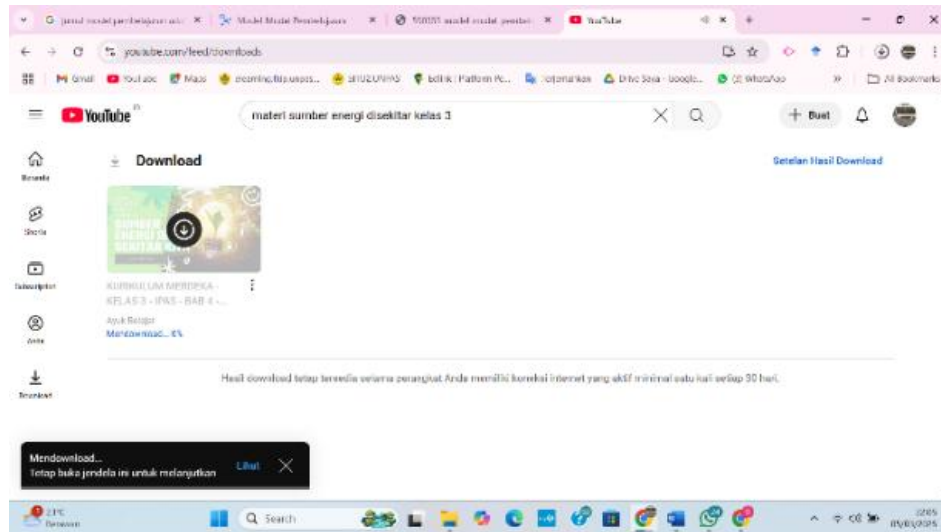
Gambar 2.7 menampilkan halaman *channel* YouTube yang diakses melalui *browser* laptop. Pada tab Video, muncul beberapa video seperti “Ujian Lisan PLP 2” Dan Beberapa “Video Praktik Mengajar (PLP2)” yang ditampilkan dalam bentuk *thumbnail* berjajar. Jadi gambar tersebut memperlihatkan video yang sudah kita unggah di *channel* pribadi milik kita sendiri.

4) Mengunduh file video



Gambar 2.8 Mengunduh Video YouTube

Gambar 2.8 menunjukkan tampilan halaman YouTube di *browser* laptop saat pengguna hendak mengunduh video berjudul Kurikulum Merdeka - Kelas 3 – IPAS - Energi Di Sekitar Kita. Di tengah layar muncul kotak dialog Kualitas video yang dapat *download* yang menawarkan beberapa pilihan resolusi video 360p (hemat), 720p (tinggi), dan 1080p (full HD), namun fitur *download* ini hanya tersedia untuk pengguna YouTube *premium*. Di bagian kanan layar terdapat beberapa rekomendasi video lain. Gambar ini menunjukkan langkah konkret dalam pemanfaatan media digital (YouTube) sebagai sumber belajar bagi peserta didik, yang sesuai dengan konteks inovasi pembelajaran di era digital.



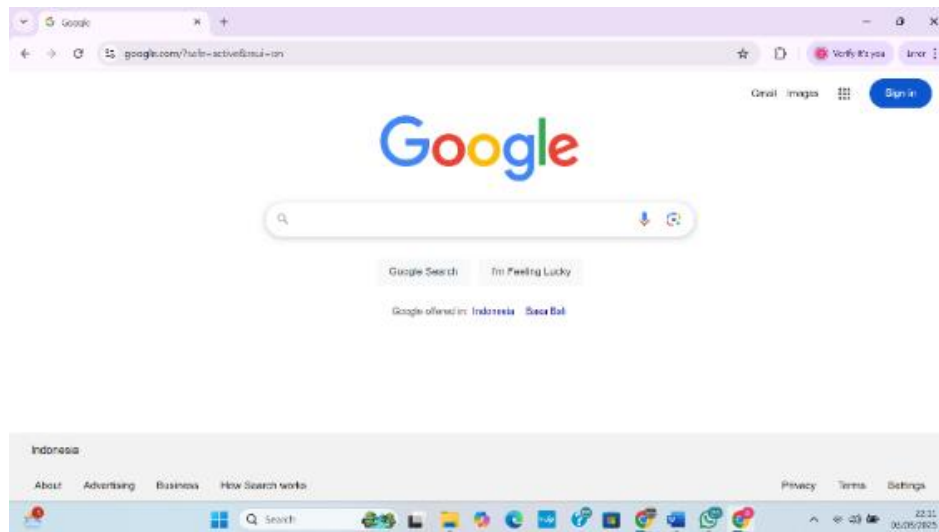
Gambar 2.9 Proses Unduh Video YouTube

Gambar 2.9 ini menunjukkan tampilan layar laptop yang sedang membuka situs YouTube, tepatnya di menu “*Download*” dengan kata kunci “materi sumber energi disekitar kelas 3”. Di bagian layar terlihat satu hasil pencarian video yang siap diunduh berkaitan dengan materi sumber energi untuk kelas 3, didukung dengan adanya ikon *download* di sebelah *thumbnail* video. Pada pojok kiri bawah tampak notifikasi “*Mendownload* tetap buka jendela ini untuk melanjutkan,” yang menandakan proses *download* video sedang berlangsung dan mengharuskan pengguna tidak menutup jendela *browser* hingga proses selesai. Selain itu, YouTube memberikan keterangan tambahan bahwa hasil *download* ini hanya tersedia di perangkat yang digunakan dan pengguna diwajibkan untuk terhubung ke internet setidaknya sekali dalam 30 hari agar video tetap bisa diputar secara *offline*. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sedang memanfaatkan fitur YouTube *Download* agar video pembelajaran dapat dipelajari kapan pun tanpa tergantung koneksi internet, sebuah langkah yang sangat bermanfaat untuk mendukung proses belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah, terutama jika koneksi internet kadang tidak stabil. Proses ini juga mencerminkan bagaimana teknologi sangat membantu akses Pendidikan dengan memberikan kemudahan guru, peserta didik, ataupun orang tua dalam mengakses konten pembelajaran multimedia yang sesuai kebutuhan.

Berikut tahap penggunaan YouTube selaku media belajar, yakni:

- 1) Pastikan bahwa perangkat telah sinkron ke internet.

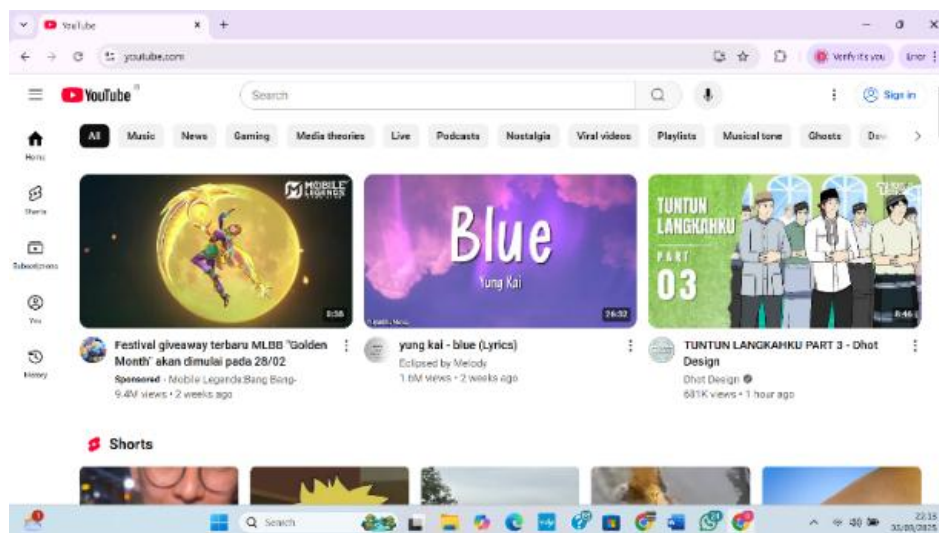
2) Klik peramban/google di perangkatnya.



Gambar 2.10 Laman Google

Gambar 2.10 menunjukkan halaman utama *Google Search* yang terbuka di tab lain pada browser yang sama. Keduanya diakses melalui laptop, terlihat dari tampilan *taskbar Windows* di bagian bawah layar yang menunjukkan beberapa aplikasi aktif.

3) Mengakses YouTube melalui YouTube.com.

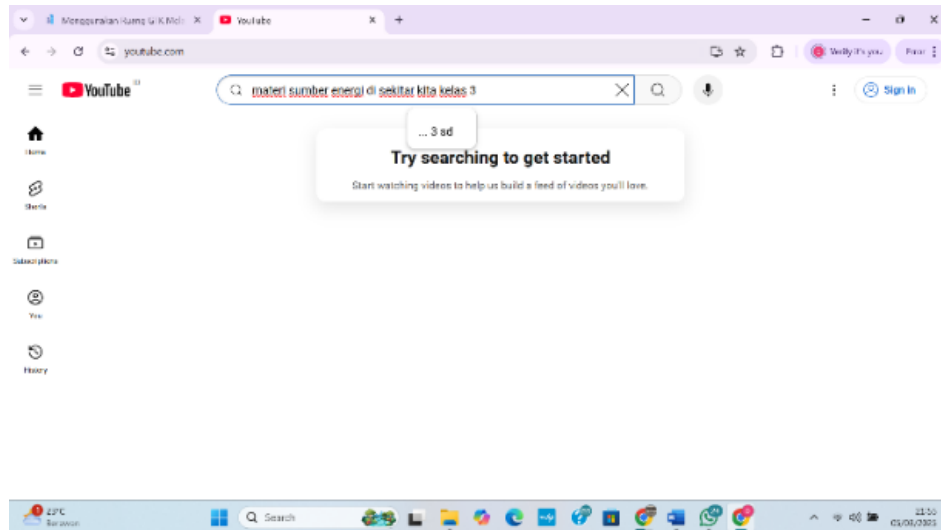


Gambar 2.11 Beranda YouTube

Gambar 2.11 memperlihatkan tampilan halaman utama YouTube yang diakses melalui browser laptop. Di bagian atas, tampil beberapa video rekomendasi yang ditampilkan dalam bentuk thumbnail besar. Di bawahnya, ada bagian *Shorts* yang menampilkan video-video pendek. Pada sisi kiri layar terdapat menu navigasi seperti *Home*, *Shorts*, dan

Subscription, sedangkan di bagian kanan atas terlihat ikon notifikasi, profil, dan tombol *Sign in*.

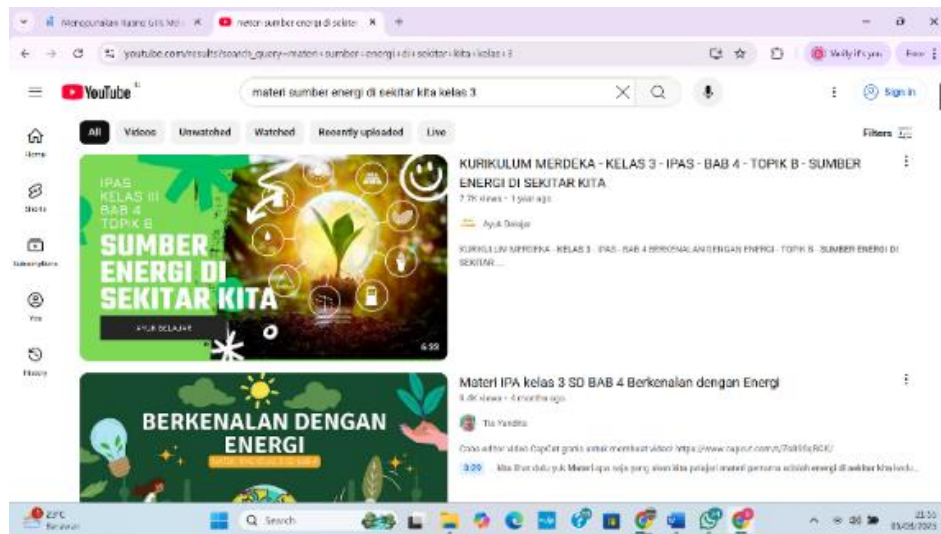
- 4) Untuk mendapatkan informasi yang dicari, tulis kata kunci atau istilah yang diharapkan.



Gambar 2.12 Kolom Pencarian YouTube

Gambar 2.12 di atas memperlihatkan tampilan layar laptop yang terbuka pada halaman utama YouTube. Pada kolom pencarian di bagian atas, terlihat pengguna baru saja mengetik kata kunci “materi sumber energi di sekitar kita kelas 3”. Namun, hasil pencarian belum muncul karena pengguna belum menekan tombol cari atau *enter*. Tampilan ini juga menampilkan pesan “*Try searching to get started*” tepat di bawah kolom pencarian, yang berarti pengguna dapat memulai pencarian dengan mengetikkan kata kunci lalu menonton video untuk membantu YouTube merekomendasikan konten yang sesuai. Di sisi kiri layar terlihat menu navigasi utama YouTube seperti *Home*, *Shorts*, *Subscriptions*, dan *Library*. Di kanan atas terdapat ikon akun untuk *login*, menandakan bahwa pengguna belum masuk ke akun YouTube-nya. Di bagian bawah layar. Secara keseluruhan, gambar ini menggambarkan situasi saat pengguna memulai pencarian video pembelajaran di YouTube mengenai sumber energi untuk siswa kelas 3 SD, namun proses pencarian belum dilanjutkan, sehingga belum ada hasil yang tampil pada halaman utama. Ketika telah dimasukkan selanjutnya klik tombol *search/enter*.

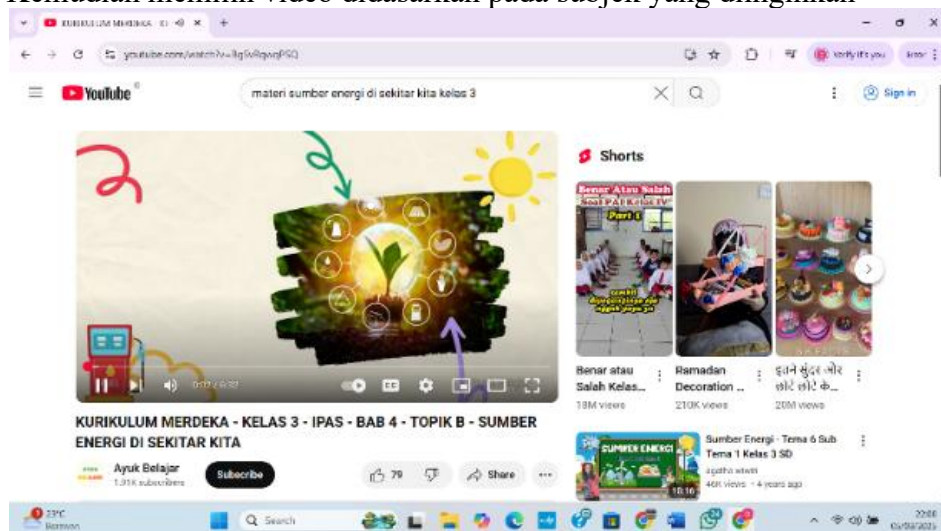
- 5) Setelahnya, informasi yang kita cari akan ditampilkan di laman YouTube.



Gambar 2.13 Hasil Pencarian

Gambar 2.13 menunjukkan tampilan hasil pencarian di YouTube melalui browser laptop dengan kata kunci “materi sumber energi di sekitar kita kelas 3”. Terlihat beberapa video yang relevan dengan pencarian, seperti Kurikulum Merdeka - Kelas 3 - IPAS - Bab 4 - Topik B - Sumber Energi Di Sekitar Kita Dan Materi Ipa Kelas 3 Sd Bab 4 Berkenalan dengan Energi.

6) Kemudian memilih video didasarkan pada subjek yang diinginkan



Gambar 2.14 Tayangan Video

Gambar 2.14 memperlihatkan halaman YouTube yang diakses melalui *browser* laptop. Pada layar, sedang diputar video berjudul Kurikulum Merdeka - Kelas 3 - IPAS - Bab 4 - Topik B - Sumber Energi Di Sekitar Kita yang membahas materi sumber energi untuk peserta didik kelas 3 SD. Di sebelah kanan layar terdapat

deretan video *Shorts* dan beberapa rekomendasi video lain, seperti kerajinan tangan dan edukasi.

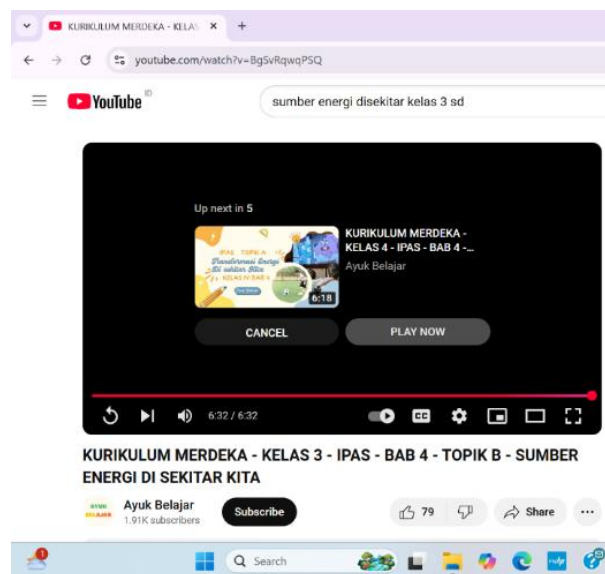
- 7) Pada YouTube ada tampilan *pause*, mempercepat, *zoom*, *volume* dan durasi yang dapat diselesaikan berdasarkan keinginan.



Gambar 2.15 Fitur *Pause*, mempercepat, *zoom*, *volume*, dan durasi

Gambar 2.15 menunjukkan bagian kontrol pemutar video YouTube di bagian bawah layar. Terlihat tombol *pause*, volume, durasi video (0:02 dari 6:32), *subtitle*, pengaturan, mode mini *player*, mode layar teater, dan layar penuh. Ini adalah tampilan standar saat video YouTube baru saja diputar di laptop.

- 8) Ketika pemutaran video di YouTube telah selesai, kita dapat memutar ulang video atau melanjutkan video selanjutnya.



Gambar 2.16 Pemutaran Video Selesai

Gambar 2.16 menunjukkan tampilan YouTube setelah video selesai diputar. Di layar muncul opsi untuk memutar video berikutnya atau membatalkan, serta judul video yang baru saja diputar: Kurikulum Merdeka - Kelas 3 - IPAS - Bab 4 - Topik B - Sumber Energi Di Sekitar Kita. Di bawahnya ada rekomendasi video lain. Pada YouTube ada berbagai ikon *download* video, *favorite*, atau penambahan *playlist*, dan *share* video.

Selaras dengan pendapat Azhar (2017, hlm. 89) langkah pembelajaran dengan menggunakan media Video YouTube:

- a. Persiapan untuk merencanakan, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan minat, bahan diskusi dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.
- b. Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi peserta didik yang akan dibahas dalam materi.
- c. Sasaran peserta didik harus diperhitungkan secara perorangan atau kelompok kecil.
- d. Arahkan peserta didik dengan berbagai macam stimulus pemberian suatu pertanyaan atau pendahuluan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat peneliti simpulkan langkah menggunakan media video YouTube di antaranya : pastikan perangkat terhubung internet, klik peramban/google, akses YouTube melalui www.YouTube.com, masukkan kata kunci untuk mencari informasi, klik tombol *search/enter*, pilih video berdasarkan subjek, dan atur tampilan seperti pause, kecepatan, suara, dan durasi sesuai keinginan. Setelah video selesai, bisa diputar ulang atau melanjutkan ke video berikutnya. Pengguna juga dapat mengunduh video, menandai *favorit*, menambah ke *playlist*, atau membagikan video.

e. Kelebihan dan kekurangan Media Video YouTube

1) Kelebihan Media Video YouTube

Terdapat berbagai kelebihannya memakai YouTube pada pelaksanaan pembelajaran yaitu:

1. YouTube dapat menunjukkan *share screen* (bagikan` layar).
2. Dapat mengaitkan pada *software* lain, hingga memperkaya tampilan yang terdapat di dalam ruang ajar.
3. YouTube semakin hemat kuota.
4. Karena YouTube menyimpan konten pada channel, sehingga dapat diputar-putar atau diulang selaras kebutuhan, pembelajaran online sangat mendukung terhadap pengulangan materi.
5. Terdapat *live chat*.

Suryaman (2021, hlm. 16) menunjukkan bahwasanya kelebihan yang dimiliki YouTube antara lain:

1. Informatif, yang merupakan dapat memberi informasi tentang pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan
2. *Cost Effective*. Merupakan fitur YouTube berarti hemat biaya, dan bisa diakses *offline* jika sudah diunduh.
3. Potensial. Yakni YouTube, yaitu situs yang populer yang menyediakan beberapa macam video, mempunyai kemampuan untuk berkontribusi positif pada Pendidikan.
4. Praktis dan lengkap, yang merupakan mempunyai kelengkapan informasi dan mudah dipakai
5. *Shareable*, video yang ada di YouTube mampu dibagi secara mudah, yakni melalui mengirimkan link.
6. *Interaktif*. Yang merupakan fitur yang mempunyai kolom komentar yang dapat diterapkan dalam menjalankan tanya jawab.

YouTube bermanfaat untuk pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan. Dapat mudah dipahami, dimengerti, informatif lebih praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran (Jusmaniar dkk., 2022, hlm. 34). Situs ini sangat membantu sehingga bisa memberikan pengaruh terhadap Pendidikan (Setiadi dkk., 2019, hlm. 314). Selain itu, media YouTube bisa dinilai dapat menyampaikan sesuatu hal bisa dicermati dan didengar (Kamhar dan Lestari, 2023, hlm. 16). Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti mampu menyimpulkan bahwa media video YouTube memiliki banyak kelebihan sebagai media pembelajaran, di antaranya: Pertama, YouTube dapat *share screen*. Kedua, dapat mengaitkan terhadap *software* lainnya untuk meningkatkan tampilan di ruang ajar. Ketiga, YouTube cenderung hemat kuota. Keempat, mendukung pengulangan materi dikarenakan materi disimpan di *channel* dan dapat diputar ulang berdasarkan kebutuhan. Kelima, ada fitur *live chat*.

2) Kekurangan Media Video YouTube

Kekurangan media YouTube menurut (Sutarti dan Astuti, 2021, hlm. 99).

1. Pengambilan video di YouTube akan terganggu jika terjadi hambatan di koneksi internet.

2. Video YouTube biasanya memiliki ukuran yang sangat besar.
3. Karena YouTube tidak memiliki aplikasi pengambilan video di websitenya, maka perlu memakai aplikasi lain seperti *YouTube downloader* dan *keepvid*.
4. Selain itu, karena YouTube memungkinkan setiap orang untuk mengupload videonya, ada kemungkinan bahwa pihak lain akan menyalahgunakannya. Selain itu, terdapat individu yang mengunggah video yang tidak pantas dan penghinaan pada kelompok tertentu.

Adapun Kekurangan Video YouTube menurut Wiryany dan Pratami (2019, hlm. 27) di antaranya:

1. Kebebasan untuk mengakses konten dapat berpotensi berbahaya untuk anak di bawah umur atau mungkin tidak sesuai untuk berbagai individu.
2. Berbagai berita dapat mengandung hoaks atau informasi palsu yang dapat menyebabkan konflik
3. Tergesernya televisi karena beragamnya konten YouTube yang dimiliki membuat orang-orang lebih tertarik.

Kekurangan pembelajaran media YouTube yaitu menurut Kusumaningrum dkk. (2022, hlm. 109) yaitu:

- A. Tidak sesuai dengan teknik pembelajaran model diskusi karena hanya terdapat satu pembicara dan yang lain hanya mampu berbicara secara langsung.
- B. Karena pembelajaran melalui YouTube umumnya memakan waktu yang lama dan membutuhkan banyak sinyal untuk mengupload atau menonton konten, maka perlu memiliki koneksi internet yang stabil dan kuat.
- C. Orang yang belum tahu cara *streaming* YouTube melalui *Zoom* atau *Google Meet* perlu banyak belajar dan mencoba.

Dengan merujuk pada pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan kekurangan dari media video YouTube yaitu kebebasan untuk mengakses konten yang mungkin berbahaya untuk anak di bawah umur atau yang mungkin tidak sesuai dengan preferensi sebagian individu. Apabila terjadi gangguan pada koneksi internet, maka akan mengganggu dalam mengambil video di YouTube.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang hendak direncanakan pasti berhubungan kaitanya dengan kajian terdahulu. Sasaran dari keterkaitan ini adalah guna membantu mendapatkan data yang relevan dan memberikan dukungan untuk penelitian yang dapat dilaksanakan. Berikut ini adalah berbagai contoh penelitian sebelumnya:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Apriany dkk. (2020, hlm. 88) melalui judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBl) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu “Temuan menunjukkan bahwasanya tujuan studi tersebut adalah guna memahami seberapa baik proyek yang dibuat peserta didik sesudah penggunaan model pembelajaran PjBL dalam mata pelajaran IPA di kelas V SDN 5 Kota Bengkulu dan guna memahami seberapa besar dampak model belajar PjBL pada hasil belajar kognitif peserta didik, mencakup tingkat pengetahuan, penggunaan, dan penalaran. Jenis penelitian yang dipakai pada penelitiannya tersebut adalah eksperimen semu melalui desain “*The matching only pretest-posttest control group design*”. Sampel penelitiannya mencakup dari 76 peserta didik SDN 05 sebagai kelas eksperimen dan SDN 20 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini yaitu lembar penilaian kualitas proyek dan soal tes. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Kualitas proyek yang dibuat pelajar sesudah penggunaan PjBL yang merupakan baik. Didasarkan pada indikator tampilan dengan komprehensif, komposisi komponen ekosistem, Proyek dibuat memiliki tingkat estetika yang tinggi, termasuk perpaduan warna, keselarasan untuk penempatan objek, dan rapinya produk, dan tingkat kedetailan setiap komponen diorama; (2) Melalui t hitung $3,020 > t$ tabel $1,66$, model belajar PjBL berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik pada level pemahaman.; (3) Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik pada level penerapan, secara t hitung $=5,667 > t$ tabel $1,66$. dan (4) Melalui hasil t hitung $=0,61$, hasil belajar kognitif pelajar di tingkat menalar dipengaruhi oleh model pembelajaran PjBL. Hasil ini sesuai melalui t tabel $1,66$. Didasarkan pada data tersebut, mampu menyimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL

dengan keseluruhan memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPA”.

2. Penelitian yang dijalankan oleh Elisabet dkk. (2019, hlm. 285) dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBl)”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah guna peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik di kelas V SD Negeri Gendongan 03 Salatiga tahun 2018/2019 secara penggunaan model pembelajaran PjBL. Penelitian ini adalah jenis penelitian PTK yang dilakukan pada dua siklus secara penggunaan model spiral yang dikembangkan oleh C. Kemmis dan MC Taggart. Penelitian ini melibatkan 37 peserta didik yang berada di kelas V di SD Negeri Gendongan 03 Salatiga sebagai subjek penelitian. Metode deskriptif komparatif digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Hasil dari pra-siklus dan siklus kedua dibandingkan satu sama lain. Dalam pra siklus, persentase motivasi belajar peserta didik untuk kategori sedang adalah 44%, sementara kategori rendah adalah 56%. Pada siklus I, persentase ini mengalami peningkatan dengan bertahap menjadi 30% pada kategori tinggi, 54% pada kategori sedang, dan 16% pada kategori rendah. Sedangkan pada siklus II meningkat sebanyak 83% dalam kategori tinggi, 11% dalam kategori sedang dan 5% dalam kategori rendah. Meningkatnya motivasi peserta didik dalam belajar juga berdampak pada hasil belajar peserta didik, di mana mendapatkan mencapai 40% pada pra-siklus dan peningkatan dengan bertahap menjadi 62% selama siklus I. Sementara pada siklus II meningkat 81%. Dengan demikian, mampu menyimpulkan bahwa penggunaan model PjBL mampu mendukung peserta didik untuk peningkatan motivasi mereka dan hasil belajar di pelajaran IPA.
3. Studi yang dilaksanakan Putri dkk. (2021, hlm. 496) melalui judul “Perbedaan Model *Problem dan Project Based Learning* pada Hasil Belajar peserta didik SD”. Pembelajaran berbasis masalah dan berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memakai keahlian berpikir mereka guna pemecahan masalah. Tujuan dari penelitian tersebut adalah guna Pembelajaran berbasis masalah dan berbasis proyek Penelitian tersebut tujuannya adalah guna mengetahui perbedaan antara model *pembelajaran*

berbasis masalah dan *pembelajaran berbasis proyek* didasarkan pada hasil belajar tema yang dipelajari oleh 7 peserta didik kelas IV SD N Kec. Tingkir. Teknik perolehan sampelnya memakai jenis *Probability Sampling Design* melalui teknik mengundi. Peserta didik SD N Kutowinangun-01 (24 peserta), SDN Kutowinangun-10 (20 peserta), dan SD N Kutowinangun-11 (22 peserta) merupakan kelompok eksperimen; peserta didik SD N Gendongan-01 (23 peserta), SD N Gendongan-03 (23 peserta), dan SD N Sidorejo Kidul-03 (21 peserta) merupakan kelompok kontrol. Instrumen tes termasuk dalam instrumen pengumpulan data. Sebelum penelitian dimulai, uji validitas dilakukan. Hasil uji prasyarat mengindikasikan bahwa kedua kelompoknya homogen dan memiliki distribusi yang tidak normal. Studi dianalisa memakai uji *mann-withney* dan mendapatkan Asymp. Sig. mencapai $0,009 < \alpha = 0,05$. Didasarkan pada temuan penelitian, sehingga mampu menyimpulkan bahwasanya ada perbedaan antar penggunaan *Problem Based Learning* dengan *Project Based Learning* terhadap hasil belajar tema 7 peserta didik kelas IV SDN Kecamatan Tingkir. Penerapan model *Project Based Learning* memberi dampak yang cenderung tinggi dibandingkan *Problem Based Learning* pada hasil belajar peserta didik. Ini dibantu rata-rata posttest untuk *Problem Based Learning* 82,6263 dan model *Project Based Learning* 94,2288.

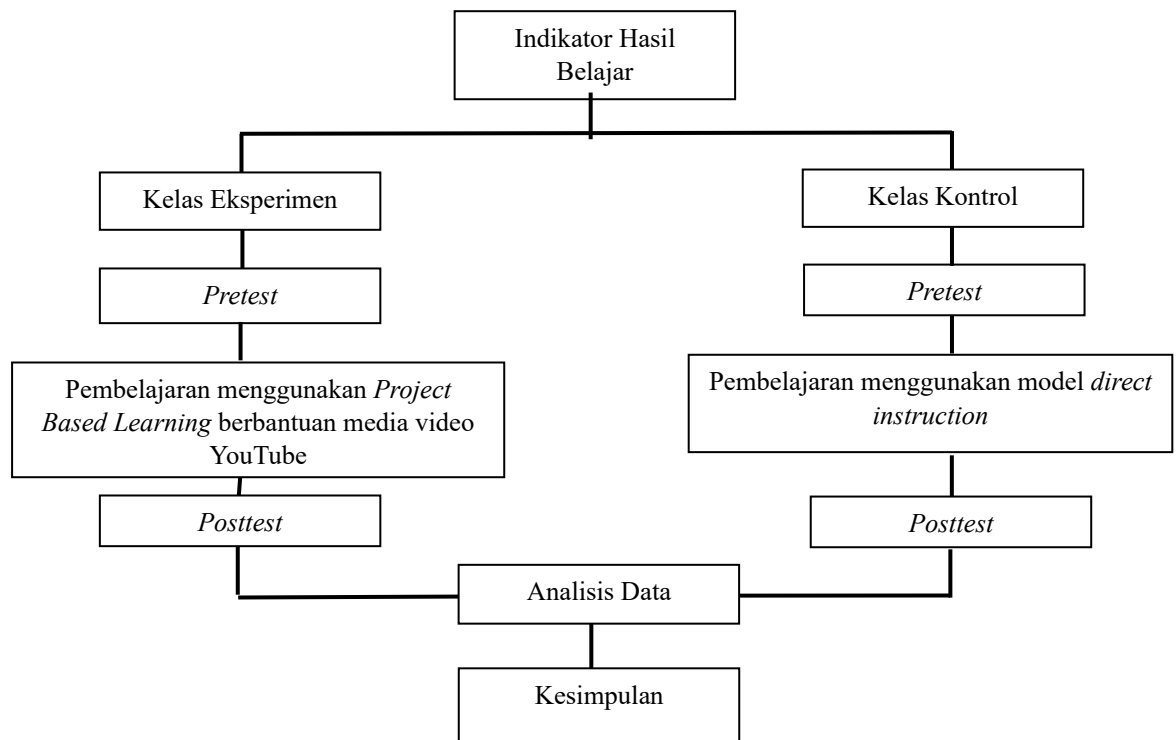
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Hidayati dkk. (2021, hlm. 4089) melalui judul penelitian “Pengaruh Aplikasi YouTube selaku Media Belajar Daring dalam peningkatan Hasil Belajar peserta didik terkait Materi Ekosistem di SD”. Mengambil kesimpulan bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem mereka sebelum menerapkan aplikasi YouTube atau media pretest ini masih rendah. Hasil belajar materi ekosistem Peserta didik kelas V SD N Ngagel 1/394 Surabaya memiliki nilai rata-rata 62,8. Hasil belajar Peserta didik yang mencakup pada kategori rendah (< 60) selaras terhadap skala penilaian.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wulandari dkk. (2021, hlm. 3783) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis YouTube terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik di Sekolah Dasar”, menyimpulkan bahwa selama

pandemi, hasil belajar Peserta didik menurun selama belajar daring. Ini merupakan alasan penelitian tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui apakah media YouTube memiliki pengaruh pada hasil belajar ipa peserta didik SD. Pada penelitiannya tersebut memakai *Quasi Eksperimental Design* melalui desain *The Nonequivalent pretest-posttest control-group*. Pada penelitiannya tersebut, instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data. Populasi terdiri dari 26 pelajar. Analisa data memakai uji-t dua sampel *independent* dalam sig 5%. Menggunakan YouTube mampu memberi dampak baik pada hasil belajar peserta didik, seperti halnya temuan penelitian diperoleh hasil, belajar IPA kelas eksperimen mencapai 84,23 dan rerata *posttest* kelas kontrol mencapai 79,92. Sehingga didasarkan pada data kelas eksperimen mempunyai rata-rata hasil belajar IPA lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, mampu menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwasanya hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan. Ini mengindikasikan bahwasanya hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD tema 7 materi kalor dipengaruhi oleh media belajar berbasis YouTube.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran berdasarkan Sugiyono (2022, hlm. 60) menegaskan bahwasanya kerangka berpikir merupakan hubungan yang ada antara variabel yang berasal atas beberapa teori yang sudah dibahas. Maka mampu menggunakan kerangka pemikiran guna menguraikan ide-ide yang penting, memberi bukti atau argumen yang membantu, dan membuat kesimpulan guna pembuatan kesimpulan yang beralasan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti memperoleh informasi bahwasanya model belajar yang berkonsentrasi di peserta didik dan penerapan media masih kurang variatif ketika digunakan terhadap kegiatan mengajar, hingga hal tersebut memengaruhi aktivitas belajar dan mengembangkan keahlian peserta didik untuk menguasai konsep dalam berbagai materi mata pelajaran IPAS yang mempunyai konsep abstrak. Materi sumber energi merupakan yang

paling abstrak. Setelah mengidentifikasi masalah tersebut, perubahan harus dibuat melalui penggunaan model dan media belajar yang interaktif dan berkonsentrasi di peserta didik, sehingga pada penelitiannya tersebut saya memakai model belajar *Project Based Learning* berbantuan Media Video YouTube dalam peningkatan hasil belajar peserta didik terkait materi sumber energi, sedangkan kerangka pemikirannya antara lain:



Gambar 2.17 Kerangka Pemikiran

Didasarkan pada gambaran kerangka berpikir di atas, peneliti memilih dua kelas sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum diberi perlakuan setiap kelas diberi tes awal berupa *pretest* guna pengukuran keahlian dasar peserta didik dan *posttest* pada akhir pembelajarannya guna pengukuran kemampuan hasil belajar dalam proses pembelajaran peserta didik. Berikut merupakan dua kelas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media video YouTube dan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Setelah selesai peserta didik diberi *posttest* untuk mengetahui sejauhmana pencapaian pemahaman peserta didik.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Peneliti membuat asumsi penelitian selaku dasar guna pembangunan hipotesis dan kerangka teoritis yang mendukung mereka memahami topik penelitian dengan menyeluruh. Berdasarkan Mukhid (2021, hlm. 60) mengatakan bahwa asumsi penelitian merupakan dasar pemikiran yang digunakan sebagai dasar untuk pelaksanaan berpikir pada penelitian. Asumsi dasar di penelitiannya tersebut merupakan hasil belajar IPAS Peserta didik kelas III SDN Ciluncat 01 lebih tinggi melalui menggunakan model pembelajaran PjBL dibanding pada pembelajaran *direct instruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori atau logika pemikiran yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiono 2023, hlm. 117)

Hipotesis penelitian ini adalah “Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Video YouTube terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III”. Adapun hipotesis merupakan jawaban yang masih sementara terhadap suatu masalah yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Maka, hipotesis dari penelitian ini “terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan yang menggunakan model *Direct Intruction*”. Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- a. Hipotesis untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran IPAS dengan model *Project Based Learning* menggunakan media Video YouTube

H_0 : Gambaran dan proses pembelajaran penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video YouTube pada muatan IPAS

di kelas III SDN Ciluncat 01 tidak menunjukkan karakteristik pembelajaran aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

H_1 : Gambaran dan proses pembelajaran penggunaan model Project Based Learning berbantuan media video YouTube pada muatan IPAS di kelas III SDN Ciluncat 01 adalah tergambar dengan jelas, terstruktur, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap tahapan proyek, dengan video YouTube berfungsi sebagai sumber belajar yang relevan dan menarik.

b. Hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan model *Project Based Learning*

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS setelah penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media video YouTube di kelas III SDN Ciluncat 01.

H_1 : Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS setelah penerapan *model Project Based Learning* berbantuan media video YouTube di kelas III SDN Ciluncat 01, yang dapat diamati dari skor tes atau indikator belajar lainnya.

c. Hipotesis untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPAS menggunakan model *Project Based Learning*

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video YouTube terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS di kelas III SDN Ciluncat 01.

H_1 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media video YouTube terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS di kelas III SDN Ciluncat 01.