

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah aktivitas utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor eksternal maupun internal. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, kurikulum, program atau bahan ajar, sarana, fasilitas, serta peran guru. Sementara itu, faktor internal dari peserta didik mencakup minat, bakat, dan salah satunya adalah motivasi Roni Hamdani (2022, hlm. 88).

Menurut Samsudin (2020, hlm. 112) memberikan penjelasan mengenai pengertian dari belajar yaitu :

“Belajar adalah proses terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Hal ini menunjukkan bahwa inti dari kegiatan belajar adalah terjadinya transformasi pada diri peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan mencakup keseluruhan pribadi atau organisasinya. Proses ini mencakup pengelolaan pengalaman belajar, pengaturan aktivitas pembelajaran, serta penilaian terhadap proses dan hasil belajar guna memastikan perubahan perilaku peserta didik dapat tercapai secara optimal”.

Pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan yang didasarkan pada pemikiran rasional mengenai sasaran dan tujuan tertentu dalam pendidikan. proses ini melibatkan kegiatan transfer pengetahuan yang mencakup unsur-unsur penting dalam sistem pendidikan, seperti guru atau pendidik, peserta didik, materi ajar, tujuan, serta alat bantu pembelajaran. agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dan diterima dengan baik oleh peserta didik, maka proses pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan secara efektif dan efisien secara maksimal Andayani (2021, hlm. 101).

Menurut pendapat Ardiana (2022, hlm 112) memberikan penjelasan mengenai pengertian dari pembelajaran :

“Pembelajaran adalah untuk menghasilkan perubahan pada diri individu, baik dalam hal pengetahuan maupun dalam sikap dan kepribadian yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. melalui proses ini, diharapkan peserta didik dapat memperoleh tambahan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta membentuk akhlak yang baik. pembelajaran ini proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung membantu peserta didik agar dapat belajar secara efektif”.

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang berlangsung secara kompleks dan terstruktur. dalam proses ini, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk membentuk perubahan sikap serta pola pikir yang kemudian menjadi kebiasaan peserta didik. pendidik berfungsi sebagai pengajar, sementara peserta didik berperan sebagai pelajar. kegiatan belajar dan mengajar berlangsung secara bersamaan, namun keduanya memiliki makna yang berbeda. kualitas pembelajaran mengacu pada sejauh mana proses pembelajaran berlangsung secara efektif, proses belajar siswa dengan baik agar dapat memberikan bimbingan yang tepat serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan sesuai bagi peserta didik Y. Y. Kusuma (2021, hlm. 99).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis dan melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, serta berbagai sumber belajar, dengan tujuan menciptakan perubahan yang positif dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian peserta didik. Jalannya proses ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri peserta didik maupun lingkungan sekitarnya, dan perlu dilaksanakan secara tepat guna dan optimal agar sasaran pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.

2. Karakteristik Pembelajaran

Beberapa karakteristik pembelajaran menurut Wahyudin (2024, hlm. 80) diantaranya:

- 1) Melakukan penilaian di awal, tengah, dan akhir pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan serta kemajuan belajar peserta didik.

- 2) Menyusun dan menyesuaikan proses pembelajaran dengan mempertimbangkan pemahaman terhadap kebutuhan dan situasi belajar peserta didik.
- 3) Memfokuskan perhatian pada peningkatan hasil belajar siswa, bukan hanya pada penyelesaian seluruh isi kurikulum.
- 4) Didasarkan pada hasil refleksi kolektif antar pendidik mengenai progres belajar peserta didik.

Menurut Hidayatulloh (2023, hlm 175) mengenai karakteristik pembelajaran yaitu :

“Karakteristik pembelajaran secara sederhana dapat dikatakan bahwa: “(1) Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, diperlukan perencanaan yang terstruktur dan pemilihan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (2) Materi pelajaran sebaiknya dihubungkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa agar lebih mudah dipahami, khususnya oleh siswa di jenjang kelas awal (3) Peserta didik perlu diberikan peluang untuk terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar langsung, baik secara mandiri maupun dalam kerja sama kelompok”

Karakteristik pembelajaran menurut Estari (2020, hlm. 115) diantaranya:

- a. Karakteristik yang berhubungan dengan aspek fisik, mencakup kondisi tubuh, usia sebenarnya, fungsi panca indera, serta tingkat kematangan fisik individu.
- b. Karakteristik yang berkaitan dengan aspek psikologis, meliputi potensi atau bakat, ketertarikan, dorongan belajar (motivasi), cara berpikir, preferensi gaya belajar, dan kondisi emosi.
- c. Karakteristik yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, mencakup latar belakang sosial, tingkat ekonomi, serta budaya tempat individu tumbuh dan berkembang.

Menurut Estari (2020, hlm. 144) karakteristik dibagi menjadi 5 diantaranya : “Karakteristik pembelajaran memiliki lima karakteristik yaitu: “(1) Perkembangan Kognitif (2) Perkembangan Sosial (3) Perkembangan Moral dan Spiritual (4) Gaya Belajar (5) Perkembangan Emosi”.

Karakteristik pembelajaran menurut Rosnaeni (2021, hlm. 67) sebagai berikut :

- 1) Kemampuan Memecahkan Masalah: Memiliki kapasitas untuk menangani persoalan yang tidak biasa dengan pendekatan inovatif maupun tradisional,

serta mampu merumuskan pertanyaan penting guna menemukan solusi yang lebih optimal dari berbagai perspektif.

- 2) Kemampuan Komunikasi dan Kolaborasi: Menyampaikan gagasan secara jelas melalui berbagai media komunikasi, mendengarkan secara aktif, serta bekerja sama secara efektif dalam kelompok yang beragam dengan sikap saling menghargai dan penuh tanggung jawab.
- 3) Kecakapan dalam Informasi, Media, dan Teknologi: Menguasai teknologi dan informasi yang terus berkembang serta mampu berpikir kritis dalam menyaring informasi dan berkolaborasi secara digital.
- 4) Pemanfaatan dan Pengelolaan Informasi: Mampu mengolah informasi secara tepat dan kreatif dalam menyelesaikan masalah, serta memahami prinsip etika dalam penggunaan informasi dari berbagai sumber.
- 5) Kemampuan Analisis Media: Menganalisis konten media secara kritis, memahami tujuan dan dampaknya, serta menyadari bahwa pesan media bisa ditafsirkan secara berbeda oleh setiap orang.
- 6) Pembuatan Produk Media: Menggunakan berbagai alat dan teknik media dengan cara yang sesuai untuk menyampaikan ide dalam konteks budaya dan lingkungan yang beragam, sekaligus menunjukkan literasi terhadap teknologi informasi.

Dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran adalah melibatkan pendekatan yang berfokus pada peserta didik dengan perencanaan yang sistematis, penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan, serta penyesuaian kegiatan belajar sesuai kebutuhan masing - masing individu. proses pembelajaran mempertimbangkan kondisi fisik, psikologis, dan latar lingkungan peserta didik. Peserta didorong untuk aktif terlibat, mampu bekerja sama, serta berpikir kritis dalam memanfaatkan informasi dan teknologi. pembelajaran yang efektif turut memperhatikan aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, spiritual, serta gaya belajar, guna menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan sesuai dengan konteks kehidupan nyata.

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang secara jelas menggambarkan keterampilan atau pengetahuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. dengan merumuskan tujuan yang spesifik dan terarah, peserta didik dapat lebih mudah mengatur waktu serta fokus dalam menguasai kompetensi yang ditargetkan. tujuan pembelajaran berlandaskan pada kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam suatu topik pembelajaran dalam periode tertentu (Budiastuti, 2021, hlm. 97).

Menurut Akilla (2024, hlm. 88) memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yaitu :

“Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi rinci dan terukur mengenai capaian pembelajaran yang ingin dicapai. dengan alur tujuan pembelajaran yang terstruktur, dapat merancang proses belajar yang sesuai dengan kemampuan, minat, serta kebutuhan peserta didik. hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. selain itu, berperan penting dalam membantu mengevaluasi perkembangan siswa dan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran ke depannya”.

Tujuan pembelajaran yang terdefinisi dengan jelas dan spesifik tidak hanya menjadi acuan bagi guru, tetapi juga membantu siswa memahami harapan yang harus mereka capai. dalam perencanaan pembelajaran, keberadaan tujuan yang tepat sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna. dengan tujuan yang sesuai, pendidik dapat merancang kegiatan belajar yang menarik, sesuai dengan kemampuan peserta didik serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal Albina & Pratama (2025, hlm. 17).

Menurut Darfin (2025, hlm 102) memberikan penjelasan mengenai tujuan belajar yaitu :

“Tujuan belajar merupakan proses untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, pengamatan, serta interaksi dengan lingkungan, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. proses ini tidak hanya berlangsung dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga terjadi melalui berbagai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sosial dan budaya. inti dari proses belajar terletak pada adanya perubahan, kemampuan individu untuk berubah menjadi esensi utama dari makna belajar”.

Tujuan pembelajaran adalah konsep yang digunakan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia untuk menyatakan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. kompetensi ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh melalui proses pembelajaran. tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah agar siswa memperoleh wawasan baru, membentuk karakter positif, serta memahami dan menguasai materi yang disampaikan. dalam penyusunan tujuan pembelajaran, terdapat empat komponen penting yang dikenal dengan singkatan ABCD, yaitu *Audience* (peserta didik), *Behavior* (perilaku yang diharapkan), *Condition* (kondisi saat pembelajaran berlangsung), dan *Degree* (tingkat keberhasilan yang diharapkan) Puwarno & Naibah (2023, hlm. 189).

Dapat disimpulkan tujuan pembelajaran adalah tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang jelas dan dapat diukur mengenai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini sebagai acuan utama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur, relevan, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

2) *Problem Based Learning*

1. *Pengertian Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan nyata sebagai langkah awal dalam proses belajar. melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan analitis, serta memperkaya wawasan dan keterampilan dalam menghadapi tantangan kehidupan, baik saat ini maupun di masa depan. Selain itu, PBL juga termasuk dalam kategori model pembelajaran kreatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik Roni Hamdani (2022, hlm. 78).

Problem Based Learning adalah pendekatan yang berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam menemukan solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks. mengembangkan kemampuan

berpikir kritis, sekaligus memiliki karakteristik pembelajaran berbasis kontekstual, yakni dengan menghadirkan permasalahan nyata untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. dengan demikian, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam tim, serta dapat meningkatkan keterampilan, memperluas pengalaman, dan memperkaya pemahaman konsep pengetahuan Purwanti (2025, hlm. 58).

Menurut Dewi (2020, hlm. 44) mengatakan mengenai *problem based learning* diantaranya :

“*Problem Based Learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran, dalam pelaksanaannya terdapat berbagai aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik, tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi, tetapi aktif dalam berpikir, berkomunikasi, mengolah informasi, berdiskusi, saling bertukar gagasan serta bekerja sama dalam kelompok. hingga akhirnya menarik kesimpulan. *Problem based learning* menjadikan masalah sebagai inti dari proses pembelajaran, sehingga tanpa adanya masalah, pembelajaran tidak dapat berlangsung. proses penyelesaian masalah dilakukan dengan pendekatan berpikir ilmiah”.

Problem Based Learning adalah mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri, sementara pendidik memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk menemukan dan menelusuri berbagai alternatif jawaban atas masalah yang dihadapi. peserta didik dapat memperluas belajarnya melalui pencarian solusi nyata, memanfaatkan permasalahan yang ada dan mengeksplorasi pemahaman, sehingga proses pencarian informasi menjadi berbeda bagi setiap peserta didik Roni Hamdani (2022, hlm. 36).

Menurut Y. Y. Kusuma (2021, hlm. 44) memberikan penjelasan mengenai problem based learning yaitu :

“*Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menghadirkan masalah pada situasi nyata untuk mendorong siswa agar termotivasi dalam belajar. sebelum mempelajari konsep atau materi yang berkaitan dengan permasalahan tersebut dengan begitu, siswa akan menyadari bahwa membutuhkan pengetahuan baru yang harus dipelajari, menantang siswa untuk belajar secara aktif dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan sehingga menemukan solusi atas permasalahan dunia nyata. permasalahan yang diberikan berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari”.

Dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang dihadapkan pada permasalahan nyata sebagai langkah awal untuk memulai proses belajar. menekankan kerja sama dalam tim untuk memecahkan permasalahan, mengutamakan aktivitas pembelajaran menempatkan masalah sebagai inti dari proses belajar. peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri, aktif dalam mencari solusi, mengolah informasi, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir.

2. Karakteristik *Problem Based Learning*

Beberapa karakteristik *Problem Based Learning* menurut Rahman & Ramli (2024, hlm. 55) memiliki, yaitu:

- 1) Peserta didik didorong untuk mengambil tanggung jawab dalam mencari dan membangun pengetahuan selama proses pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran dimulai dari permasalahan nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai pendamping dan fasilitator yang membimbing proses belajar.
- 4) Kolaborasi dan komunikasi menjadi aspek penting dalam membangun kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 5) Pemahaman peserta didik terhadap konsep dibentuk melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah.
- 6) Penilaian dilakukan melalui refleksi diri atas kinerja sendiri serta evaluasi yang diberikan oleh teman sebaya terhadap hasil kerja dalam proses pembelajaran.

Menurut Royani dan Cole (dalam Buton 2024, hlm. 84) karakteristik *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Fokuskan pada pelaksanaan proyek yang relevan dan nyata.
- 2) Mengutamakan kerja sama dalam kelompok atau tim.
- 3) Pembelajaran dirancang dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar.

- 4) Mendorong pengembangan keterampilan penting yang dibutuhkan di abad ke-21.
- 5) Melibatkan proses refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani.
- 6) Menggunakan penilaian autentik, yaitu berdasarkan pada hasil akhir proyek serta tahapan proses yang dilakukan peserta didik.

Menurut Purwantoro & Nisa (2023, hlm 18) mengenai karakteristik *problem based Learning* yaitu :

“Karakteristik *Problem Based Learning* memiliki berbagai hal diantaranya: “(1) Melibatkan peserta didik dalam situasi masalah (2) Mengorganisasi kurikulum dalam masalah holistik, memungkinkan pembelajaran peserta didik dengan cara yang relevan dan terhubung (3) Menciptakan lingkungan belajar melatih pemikiran peserta didik dan memandu peserta didik memfasilitasi tingkat pemahaman”.

Karakteristik *Problem Based Learning* menurut Zainal (2022, hlm. 61) diantaranya:

- 1) Membiasakan peserta didik untuk bertanggung jawab dalam mencari dan membangun pemahaman selama proses belajar.
- 2) Pembelajaran dimulai dengan permasalahan nyata yang diambil dari kehidupan sehari-hari.
- 3) Kerja sama dan kemampuan berkomunikasi menjadi aspek krusial dalam mendukung kolaborasi peserta didik saat menyelesaikan masalah.
- 4) Penilaian dilakukan sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur perkembangan pengetahuan yang diperoleh peserta didik.

Menurut Rahmayanti Dewi (2020, hlm. 134) memberikan penjelasan mengenai karakteristik *problem based learning* dibagi menjadi 3 yaitu :

“Karakteristik *Problem Based Learning* diantaranya: “(1) Model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang diajukan dalam bentuk pertanyaan. (2) didorong untuk aktif berpikir dan mempertimbangkan berbagai hal, khususnya dalam pengetahuan sesuai dengan kemampuan (3) pengetahuan diperoleh melalui pencarian dari berbagai sumber yang relevan dan mendukung proses pembelajaran”.

Jadi dapat disimpulkan karakteristik *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang diawali dari permasalahan nyata guna mendorong peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan secara mandiri. pendekatan ini

memusatkan kegiatan belajar pada peserta didik, sambil mengembangkan tanggung jawab, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi.

3. Langkah - Langkah *Problem Based Learning*

Langkah - langkah *Problem Based Learning* menurut Roni Hamdani (2022, hlm. 111) dapat urutan diantaranya :

- 1) Mengarahkan peserta didik untuk memahami dan fokus pada permasalahan yang akan diselesaikan.
- 2) Mengatur dan memfasilitasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Memberikan arahan dalam melakukan eksplorasi secara mandiri maupun melalui kerja kelompok.
- 4) Mendorong peserta didik untuk mengolah dan mempresentasikan hasil dari kegiatan pembelajaran.
- 5) Melakukan kajian dan penilaian terhadap langkah-langkah yang diambil dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Pertiwi (dalam Aisyah 2022, hlm. 90) pembelajaran masalah dapat dilakukan melalui langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Masalah disajikan sebagai bagian dari tahapan dalam proses pembelajaran.
- 2) Situasi masalah diberikan kepada peserta didik dengan cara yang menyerupai kondisi nyata di kehidupan sehari-hari.
- 3) Peserta didik menyelesaikan permasalahan yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki.
- 4) Ruang lingkup pembelajaran berbasis pemecahan masalah ditentukan dan dijadikan pedoman untuk belajar secara mandiri.
- 5) Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh digunakan kembali dalam konteks penyelesaian masalah.
- 6) Proses pembelajaran melalui pemecahan masalah dan belajar mandiri akan disintesis dan dikaitkan dengan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki sebelumnya oleh peserta didik.

Menurut Delsi Novelni & Elfia Sukma (2021, hlm 99) memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pengguna *problem based learning* yaitu :

Langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan *Problem Based Learning* terdiri dari lima langkah yaitu: “(1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) mengorganisasikan kegiatan pembelajaran; (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah”.

Langkah-langkah *Problem Based Learning* menurut Amin (2020, hlm. 132) yaitu:

- 1) Mengarahkan siswa untuk memahami dan fokus pada permasalahan yang akan dipelajari.
- 2) Mengatur dan mempersiapkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
- 3) Melakukan eksplorasi, analisis, dan diskusi permasalahan secara kolaboratif dalam kelompok.
- 4) Menyampaikan hasil pemikiran dan solusi yang diperoleh dari diskusi kelompok.
- 5) Meninjau dan menilai kembali langkah-langkah yang telah diambil dalam menyelesaikan permasalahan.

Menurut Dasar Ermas Safitri (2024, hlm. 64) Langkah-langkah *problem based Learning* menjadi 5 bagian yaitu :

Langkah-langkah *Problem Based Learning* dapat diartikan sebagai berikut: “(1) Merumuskan masalah; (2) Menganalisis masalah; (3) Merumuskan hipotesis; (4) Mengumpulkan data; (5) Pengujian hipotesis”.

Berdasarkan definisi tersebut Langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan mengarahkan peserta didik pada permasalahan nyata sebagai langkah awal dalam proses belajar. Selanjutnya, pendidik mengatur dan mendukung kegiatan belajar yang dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Peserta didik dipandu untuk melakukan eksplorasi, analisis, dan diskusi terhadap masalah yang dihadapi guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperdalam pemahaman. Hasil dari proses disusun dan disampaikan dalam bentuk solusi atau karya sebagai representasi pemahaman. Setelah itu, dilakukan evaluasi dan refleksi terhadap seluruh proses serta hasil penyelesaian masalah. Akhirnya, peserta didik diajak untuk

menghubungkan pengetahuan dan keterampilan baru yang telah ketahui sehingga terjadi pengalaman belajar.

4. Ciri - Ciri *Problem Based Learning*

Menurut Sukaryaningsi (dalam Sitorus 2023, hlm. 92) ciri-ciri *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Merumuskan pertanyaan atau isu yang perlu dicari solusinya.
- 2) Menekankan hubungan antara berbagai bidang ilmu.
- 3) Melakukan eksplorasi yang mendalam dan nyata terhadap permasalahan.
- 4) Menghasilkan suatu karya atau produk dan menyampaikannya kepada orang lain.
- 5) Melibatkan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Rindiantika (2021, hlm. 73) mengatakan ciri-ciri problem based learning dibagi menjadi 5 yaitu :

Mendefinisikan ciri-ciri *Problem Based Learning* diantaranya: “(1) pertanyaan; (2) fokus interdisipliner (pendekatan yang menggabungkan pengetahuan memahami atau memecahkan suatu masalah); (3) investigasi autentik (proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam penyelidikan atau pencarian informasi yang nyata); (4) produksi artefak dan exhibit (proses pembelajaran bermakna); (5) kolaborasi (peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lain)”.

Menurut Yulianti & Gunawan (dalam Sitorus 2023, hlm. 125) ciri-ciri *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Permasalahan yang relevan dan berkaitan langsung dengan situasi kehidupan nyata.
- 2) Kegiatan belajar dilakukan secara aktif dalam kelompok.
- 3) Menyusun rumusan masalah serta mengenali kekurangan pengetahuan yang perlu dilengkapi.
- 4) Mencari dan mempelajari informasi secara mandiri yang berhubungan dengan permasalahan dan cara penyelesaiannya.

Memahami sesuatu yang lebih mendalam perlu mengenali ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* diantaranya: “(1) Pengajuan Masalah atau Pertanyaan; (2) Keterkaitan dengan Berbagai

Macam Disiplin Ilmu; (3) Penyelidikan yang Autentik; (4) Menghasilkan dan Memamerkan Hasil / Karya; (5) Kolaborasi” Wena (2020, hlm. 81).

Menurut Yulianti & Gunawan (dalam Sitorus 2023, hlm. 67) ciri-ciri *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Permasalahan yang diangkat berkaitan langsung dengan situasi kehidupan nyata.
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara aktif melalui kerja kelompok.
- 3) Mengidentifikasi dan merumuskan masalah serta mengenali kekurangan informasi yang dibutuhkan.
- 4) Secara mandiri mencari dan mempelajari materi yang relevan untuk memahami serta menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Helpita (2023, hlm. 45) menyebutkan mengenai ciri – ciri *Problem Based Learning* diantaranya:

- 1) Kegiatan belajar difokuskan pada upaya menemukan solusi terhadap suatu permasalahan.
- 2) Model pembelajaran PBL terdiri dari tahapan-tahapan kegiatan belajar yang saling terhubung.
- 3) Proses penyelesaian masalah dilakukan melalui metode berpikir yang logis dan ilmiah.
- 4) Proses pembelajaran menempatkan siswa sebagai pusat utama dalam kegiatan belajar.

Dapat disimpulkan ciri-ciri *Problem Based learning* adalah pembelajaran dimulai dari permasalahan nyata yang pemicu awal proses belajar, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis serta merumuskan solusi baik secara individu maupun berkelompok. mengutamakan pendekatan lintas disiplin ilmu, penyelidikan yang mendalam dan autentik, serta mendorong terciptanya karya atau produk yang bernilai. proses belajar berlangsung secara aktif, kolaboratif, berdasarkan cara berpikir ilmiah, dan berfokus pada peran aktif peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

5. Kelebihan *Problem Based Learning*

Beberapa kelebihan *Problem Based Learning* menurut Aisyah (2022, hlm. 78) antara lain:

- 1) Memperdalam pemahaman terhadap arti atau makna suatu konsep.
- 2) Mendorong tumbuhnya sikap mandiri dalam proses belajar.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lanjut atau berpikir kritis.
- 4) Meningkatkan semangat dan dorongan internal untuk belajar.
- 5) Mendukung interaksi sosial antar peserta didik serta mengasah kemampuan dalam bekerja sama secara efektif dalam tim melalui proses kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Rahman & Ramli (2024, hlm. 82) menjelaskan beberapa kelebihan problem based learning diantaranya :

“Kelebihan *Problem Based Learning* yaitu: “(1) Membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan diluar sekolah; (2) Melatih keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih berpikir kritis, analisis, kreatif; (3) Proses pembelajaran peserta didik dilatih untuk menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek”.

Kelebihan dari *Problem Based Learning* menurut Rieschka (2020, hlm. 61) yaitu:

- 1) Membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.
- 2) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat ilmiah.
- 3) Mendorong peserta didik untuk melakukan penilaian mandiri terhadap perkembangan belajarnya.
- 4) Membiasakan peserta didik untuk belajar dari berbagai referensi yang sesuai dan relevan.
- 5) Mempermudah pemahaman konsep melalui diskusi dan tukar pikiran dengan teman sekelompok.

Menurut Pertiwi (2023, hlm. 96) menjelaskan berbagai macam kelebihan problem based learning diantaranya :

“Kelebihan *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: “(1) peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami materi dengan optimal; (2) peserta didik dibiasakan untuk berkolaborasi

dengan teman sekelasnya; (3) peserta didik didorong untuk menemukan solusi dari berbagai sumber informasi”.

Kelebihan dalam *Problem Based Learning* menurut Gani (2021, hlm. 53) diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kreatif pada diri peserta didik.
- 2) Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan.
- 3) Meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik dalam mengalihkan atau menerapkan pengetahuan pada situasi baru.
- 5) Mendorong peserta didik untuk memiliki inisiatif dalam belajar secara mandiri.
- 6) Merangsang kreativitas peserta didik dalam mengungkapkan hasil penyelidikan terhadap masalah yang telah dianalisis.
- 7) Pembelajaran dengan model ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan definisi yang telah disampaikan, kesimpulanya kelebihan *Problem Based Learning* adalah mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta menumbuhkan kemandirian belajar pada peserta didik. Selain itu, pendekatan ini turut meningkatkan motivasi, kerja sama, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. PBL juga menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan realitas kehidupan. melalui keterlibatan aktif, peserta didik terdorong untuk menggabungkan informasi dari berbagai sumber, terbiasa melakukan refleksi, serta memperoleh pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

6. Kelemahan *Problem Based Learning*

Beberapa kelemahan *Problem Based Learning* menurut E. Ginting (2024, hlm. 202) diantaranya:

- 1) Model ini memerlukan pembiasaan dalam hal teknis, serta siswa perlu dibina agar memiliki konsentrasi dan kreativitas yang tinggi.
- 2) Proses pelaksanaannya membutuhkan perencanaan dan persiapan yang memadai dalam jangka waktu yang tidak singkat.
- 3) Peserta didik sering kali belum mampu mengidentifikasi hal-hal penting yang perlu dipelajari.
- 4) Pendidik menghadapi tantangan dalam berperan sebagai fasilitator sekaligus mendorong siswa untuk aktif bertanya.

Menurut Hotimah (2020, hlm. 89) kelemahan problem based learning dibagi menjadi 2 diantaranya :

“Mendefinisikan kelemahan *Problem Based Learning* yaitu: “(1) Peserta didik tidak memiliki minat atau merasa tidak percaya diri karena menganggap masalah yang dipelajari terlalu sulit, mereka cenderung enggan untuk mencoba menyelesaikannya; (2) Pemahaman yang cukup terhadap materi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu masalah, tidak perlu berusaha, sehingga hanya akan mempelajari hal-hal yang anggap menarik saja oleh peserta didik”.

Menurut Lidinillah (dalam Nuraliza & Madiun, 2022, hlm. 52) kelemahan *Problem Based Learning* antara lain:

- 1) PBL lebih sesuai digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah guna mengembangkan keterampilan belajar siswa.
- 2) Perbedaan tingkat kemampuan siswa seringkali menjadi kendala dalam pembagian tugas secara merata.
- 3) Model PBL memerlukan waktu yang cukup banyak dan seringkali sumber belajar yang tersedia belum memadai.
- 4) Peran aktif pendidik sangat dibutuhkan untuk mendorong dan memotivasi peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Kelemahan *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut: “(1) Peserta didik yang memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan; (2) Peserta didik akan merasa takut untuk mencoba (3) Model

ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan masalah” Zahra (2023, hlm. 41).

Kelemahan *Problem Based Learning* menurut Ginting (2025, hlm. 18) perlu dipertimbangkan diantaranya:

- 1) PBL memerlukan waktu yang lebih panjang karena setiap tahap, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek atau solusi masalah, membutuhkan proses yang mendalam.
- 2) Diperlukan sumber daya yang lebih besar, seperti teknologi atau perlengkapan khusus, yang mungkin sulit diakses di sekolah dasar dengan keterbatasan fasilitas.
- 3) Keberhasilan PBL sangat bergantung pada kemampuan fasilitator, dan partisipasi siswa yang tidak merata dapat menjadi hambatan dalam penerapannya.
- 4) Mengelola kelas dalam pembelajaran berbasis PBL bisa menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama dalam menjaga keterlibatan dan konsentrasi seluruh siswa sepanjang kegiatan belajar berlangsung.

Dapat disimpulkan kelemahan *Problem Based Learning* adalah membutuhkan waktu yang lebih lama, persiapan yang matang, serta ketersediaan sumber daya yang memadai. keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada keterampilan pendidik dalam membimbing proses belajar. peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan, kurang percaya diri, atau tidak memiliki motivasi yang cukup. perbedaan tingkat kemampuan antar siswa dan ketimpangan dalam partisipasi menjadi kendala yang mengurangi efektivitas pembelajaran. dihadapkan pada tantangan dalam mengelola kelas agar semua siswa tetap aktif dan fokus.

3) Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran, mengukur kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar, karena belajar adalah proses,

sedangkan hasil belajar menjadi ukuran keberhasilan dari proses tersebut. pencapaian setelah melalui pengalaman belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diukur melalui evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi dalam mata pelajaran yang dipelajari Sari (2024, hlm. 25).

Menurut Irawati (2021, hlm. 28) hasil belajar menjelaskan mengenai hasil belajar yaitu :

“Hasil belajar adalah pada tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan melalui skor hasil tes pada sejumlah materi tertentu. secara esensial, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku individu sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau sikap, yang biasanya dinilai menggunakan angka atau simbol huruf berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. hasil belajar siswa memberikan gambaran mengenai kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas”.

Hasil belajar adalah pencapaian siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, yang ditandai dengan terjadinya perubahan dan pembentukan perilaku. untuk menentukan keberhasilan proses belajar, setiap guru memiliki pandangan yang berbeda sesuai dengan filsafat pendidikan yang dianutnya. namun, agar tercipta kesamaan persepsi, sebaiknya mengacu pada kurikulum yang berlaku saat ini. berdasarkan kurikulum yang telah disempurnakan, proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila tujuan pembelajaran khusus yang telah ditetapkan dapat tercapai Y. Y. Kusuma (2021, hlm. 35).

Menurut Setiawati (2024, hlm 46) menjelaskan pengertian mengenai hasil belajar yaitu :

“Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu ke arah yang lebih positif sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi selama proses pembelajaran. perubahan perilaku mencakup seluruh aspek kepribadian, termasuk pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kebiasaan, sikap, dan berbagai aspek perilaku lainnya. bentuk perubahan perilaku yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana berhasil mencapai tujuan pembelajaran melakukan evaluasi atau pengukuran terhadap hasil belajar Setiawati (2024, hlm. 46).

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil ini juga dapat dianggap sebagai

refleksi dari upaya yang dilakukan selama belajar. Semakin optimal usaha belajar siswa, seharusnya semakin baik pula hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dijadikan salah satu indikator untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran yang dialami siswa Yandi, (2023, hlm. 40).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, ditunjukkan melalui perubahan perilaku peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil ini mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi pelajaran, serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran berdasarkan kurikulum.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan alat yang digunakan untuk mengukur adanya perubahan dalam suatu peristiwa atau aktivitas. Untuk menilai hasil belajar, diperlukan indikator-indikator tertentu yang berfungsi sebagai pedoman dalam mengevaluasi sejauh mana perkembangan capaian belajar seseorang. Dengan demikian, indikator hasil belajar menjadi acuan penting dalam proses penilaian. Menurut Nabillah dan Abadi (dalam Pareza 2024, hlm. 33) indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif ranah yang berfokus pada perubahan perilaku yang terjadi selama proses berpikir.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan peningkatan capaian belajar yang tercermin melalui sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik mencakup aspek keterampilan, capaian belajar tingkat tinggi diperoleh setelah peserta didik menguasai keterampilan dasar terlebih dahulu.

Menurut Bloom (dalam Novianti 2020, hlm. 19) indikator hasil belajar adalah:

- 1) Ranah kognitif mencakup aspek berpikir, penalaran, serta aktivitas mental yang berkaitan dengan fungsi otak. Hasil belajar kognitif disusun secara hirarki dari yang paling rendah dan sederhana (hafalan) hingga yang paling tinggi dan kompleks (evaluasi). Pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) merupakan enam tingkatan.

- 2) Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai-nilai. dalam psikologi, sikap merujuk pada gabungan antara unsur kognitif dan perilaku seseorang.
- 3) Ranah psikomotor mencakup kemampuan keterampilan fisik dan pengembangan diri, yang diasah melalui praktik dan latihan untuk meningkatkan penguasaan keterampilan tertentu.

Menurut Darmadi (dalam Sari 2024, hlm. 22) yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun secara berkelompok. Pengukuran Ketercapaian Daya Serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun secara berkelompok.

Menurut Azizah (dalam Pambudi, 2023, hlm. 42) indikator hasil belajar diantaranya: “C1 Mengingat, C2 Memahami, C3 Menerapkan, C4 Menganalisis, C5 Mengevaluasi dan C6 Mencipta”.

Menurut Krisnayanti & wijaya (dalam Pradikto 2025, hlm. 47) indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif ialah mengingat, menerapkan, dan menganalisis.
- 2) Ranah afektif terdapat beberapa indikator utama, antara lain pendalaman nilai, sikap menghargai, dan penerimaan.
- 3) Ranah psikomotorik, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berbicara dan mengekspresikan diri, melalui komunikasi verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas maka dapat disimpulkan indikator hasil belajar adalah merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai perkembangan capaian belajar peserta didik. mencakup ketercapaian daya serap dan perilaku yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.

3. Faktor Hasil Belajar

Menurut Syah (dalam Sari 2024, hlm. 41) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa, mencakup kondisi fisik dan mental mereka.
- 2) Faktor eksternal merupakan pengaruh yang datang dari lingkungan sekitar tempat siswa berada.
- 3) Faktor pendekatan belajar merujuk pada cara atau usaha yang dilakukan siswa dalam belajar, termasuk strategi dan metode yang digunakan untuk memahami materi pelajaran.

Beberapa hasil belajar menurut Magdalena (2020, hlm. 33) yaitu:

- 1) Faktor internal mencakup seluruh aspek yang berasal dari dalam diri individu, baik secara fisik maupun psikis, yang memengaruhi kemampuan dalam belajar.
- 2) Faktor kesehatan berperan penting dalam kegiatan belajar; kondisi tubuh yang kurang sehat dapat mengganggu fokus, menurunkan konsentrasi, menimbulkan rasa tidak nyaman, dan melemahkan semangat belajar.
- 3) Faktor psikologis berkaitan dengan kondisi mental seseorang yang dapat memengaruhi proses pembelajaran, seperti tingkat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat yang dimiliki.
- 4) Faktor eksternal adalah segala pengaruh yang berasal dari lingkungan luar individu yang turut memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

Faktor hasil belajar menurut Samsudin (2020, hlm. 25) diantaranya:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri siswa yang meliputi faktor:

- a) Bawaan sejak lahir
- b) Inteligensi
- c) Kondisi fisik dan psikis
- d) Emosional, usia, dan jenis kelamin.

- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri siswa yang meliputi faktor:
 - a) Lingkungan keluarga
 - b) Lingkungan kelas
 - c) Lingkungan masyarakat.
- 3) Faktor pendekatan belajar meliputi faktor:
 - a) Tujuan, metode belajar
 - b) Media, waktu, motivasi
 - c) Latihan dan ulangan
 - d) Bahan pelajaran dan sumber belajar.

Adapun faktor hasil belajar menurut Armella & Rifdah, (2022, hlm. 70) diantaranya adalah:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak atau peserta didik itu sendiri, mencakup gangguan pada kondisi psikis dan fisik yang memengaruhi kemampuan kognitif, sikap (afektif), dan keterampilan motorik (psikomotor).
- 2) Faktor eksternal merupakan pengaruh yang berasal dari luar diri peserta didik, yang berkaitan dengan kondisi lingkungan yang kurang mendukung proses belajar. Faktor ini dapat dikelompokkan menjadi:
 - a) Lingkungan keluarga, seperti hubungan orang tua yang tidak harmonis atau kondisi ekonomi keluarga yang rendah.
 - b) Lingkungan masyarakat, misalnya tinggal di daerah kumuh atau memiliki teman sebaya yang berperilaku negatif.
 - c) Lingkungan sekolah, seperti fasilitas yang kurang memadai, penataan lingkungan sekolah yang tidak baik, kurangnya profesionalisme guru, serta keterbatasan media pembelajaran.

Faktor hasil belajar menurut Pambudi (2023, hlm. 53) sebagai berikut:

- 1) Faktor internal berkaitan dengan aspek dalam diri siswa seperti kemampuan akademis, dorongan belajar, dan tingkat intelegensi.
- 2) Faktor eksternal mencakup pengaruh dari luar seperti teman sebaya, media, serta peran keluarga.

- 3) Faktor lingkungan sekolah dipengaruhi oleh mutu pengajar, sarana prasarana, isi kurikulum, dan ketersediaan berbagai sumber pendukung pembelajaran.
- 4) Faktor lingkungan sosial dipengaruhi oleh perbedaan kondisi ekonomi, kebijakan di bidang pendidikan, serta keadilan dalam memperoleh akses pendidikan.

Dapat disimpulkan faktor hasil belajar adalah faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar faktor internal mencakup kondisi fisik, kesehatan, kecerdasan, motivasi, dan aspek psikologis siswa. Faktor eksternal berasal dari lingkungan luar seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan kondisi sosial. Faktor pendekatan belajar berkaitan dengan cara, strategi, dan sumber belajar yang digunakan siswa dalam memahami materi.

4. Pemahaman Belajar

Pemahaman belajar yang baik menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi mampu mengaitkan dan menerapkan pengetahuan, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Pemahaman belajar mengacu pada kemampuan seseorang dalam mengerti makna, konsep, situasi, atau fakta yang telah ia pelajari. Kemampuan ini tidak sekadar menghafal secara verbal, melainkan menunjukkan bahwa benar-benar memahami inti dari suatu masalah atau informasi. Dalam praktiknya, pemahaman ini tercermin melalui kemampuan untuk membedakan, mengubah, merencanakan, menjelaskan, menyusun, menyajikan, menafsirkan, mendemonstrasikan, menentukan keputusan, dan berbagai bentuk informasi lainnya Walangadi & Pratama (2020, hlm. 76).

4) Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang menjembatani interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses penyampaian gagasan dan transfer pengetahuan, untuk memperluas wawasan, membentuk sikap, serta menanamkan keterampilan. proses ini dibantu oleh perangkat lunak berbasis audio visual yang disajikan secara kontekstual, menarik, dan interaktif. menciptakan suasana belajar

yang aktif dan menyenangkan, mendorong eksplorasi, memfasilitasi pemecahan masalah, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik Hasna Nur Alifah (2023, hlm. 29).

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran media harus selalu hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. proses pembelajaran harus dirancang dengan baik dapat meningkatkan dan memfasilitasi proses belajar memberikan dukungan terhadap pembelajaran yang berorientasi. tingkat efektivitas dari media pembelajaran sangat bergantung pada peran dan kemampuan dalam menggunakannya. media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dan pengajaran, karena mampu membantu dalam menjelaskan materi pelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan Ani Daniyati (2023, hlm. 67).

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022, hlm 42) menjelaskan mengenai media pembelajaran diantaranya :

“Media pembelajaran berperan penting dalam membantu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. penyampaian materi tidak selalu harus melalui pengalaman langsung, melainkan bisa disampaikan melalui berbagai bentuk visual seperti gambar, video, film, atau animasi. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran kini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam bentuk multi media interaktif yang sesuai untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar”.

Media pembelajaran adalah jenis alat yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan tepat dan efisien. penggunaan media ini sangat mendukung perkembangan psikologis siswa sekolah dasar dalam proses belajar, karena secara psikologis media memberikan kemudahan dalam memahami pelajaran. hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam mengubah konsep yang menjadi lebih konkret dan nyata bagi siswa Pagarra H & Syawaludin (2022, hlm. 43).

Menurut Zahwa & Syafi'i (2022, hlm. 46) menjelaskan mengenai media pembelajaran yaitu :

“Media pembelajaran adalah seperangkat sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran, yang dapat berupa materi yang dirancang untuk menarik minat belajar seseorang guna mencapai tujuan pembelajaran. sebagai perantara dalam menyampaikan isi atau materi pelajaran yang mampu merangsang pikiran peserta didik, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran sarana yang memiliki peran penting dalam menjalin interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses penyampaian materi pelajaran untuk mempermudah pemahaman dengan mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, sekaligus membangkitkan minat belajar serta mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan penyajian yang visual, kontekstual, dan interaktif, media pembelajaran turut mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Efektivitas penggunaannya sangat ditentukan oleh kecermatan dalam memilih serta mengelolanya guna meningkatkan mutu proses dan hasil belajar.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (dalam zahwa, 2022, hlm. 8) jenis media pembelajaran diantaranya:

- 1) Objek nyata
- 2) Penyampaian secara lisan, seperti penjelasan menggunakan papan tulis
- 3) Penyajian visual grafis, misalnya diagram, grafik, atau peta
- 4) Ilustrasi statis, seperti foto atau gambar
- 5) Ilustrasi dinamis, seperti film atau video
- 6) Media audio, seperti rekaman suara
- 7) Latihan simulasi
- 8) Pembelajaran melalui program terstruktur.

Menurut Dewi Hildayah (2020, hlm. 13). jenis media pembelajaran diantaranya:

“Secara sederhana jenis media pembelajaran yaitu: (1) Media visual, media yang bisa dilihat terdiri dari foto, gambar, poster, majalah dan lain-lain yang bisa dilihat oleh indra penglihatan. biasanya dengan gambar yang sangat jelas agar dapat dipahami oleh peserta didik. (2) Media audio, media yang bisa didengar, biasanya terdiri dari musik, siaran radio dan lain sebagainya.

media ini harus dengan suara yang jelas agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan (3) Media audio visual, media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, biasanya terdiri dari media drama, pementasan dan lain sebagainya. (4) Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, media audio, dan media audio visual yang dilakukan secara bersamaan. biasanya terdiri dari internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media.”

Menurut Indra (dalam Zahwa, 2022, hlm. 15) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media audio adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran. Contoh dari media ini meliputi radio, rekaman suara, dan sejenisnya.
- 2) Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan atau materi. Media visual terbagi menjadi dua jenis:
 - a) Media dua dimensi, yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar serta hanya dapat dilihat, seperti poster, peta, dan gambar.
 - b) Media tiga dimensi, yaitu media yang bersifat nyata dan memiliki ruang, tidak hanya bisa dilihat tetapi juga bisa dirasakan bentuknya, seperti globe, tumbuhan, atau hewan.
- 3) Media audio-visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contohnya termasuk televisi dan film.

Menurut Dwi (2021, hlm. 16) jenis media pembelajaran diantaranya:

“(1) Media dilihat dari segi sifatnya, dari segi sifatnya media dapat digolongkan ke dalam media audio visual; (2) Media dilihat dari segi jangkauannya, media yang paling memungkinkan untuk digunakan adalah radio atau televisi; (3) Media dilihat dari segi pemakaiannya, media seperti televisi, radio, tape recorder, video, gambar, grafik, bagan, foto, dan lukisan, mudah dioperasikan”.

Ada jenis media pembelajaran menurut Syarifuddin & Utari, (2022, hlm. 11) dapat disebutkan sebagai berikut:

1) Media Dua Dimensi Tanpa Proyeksi

Meliputi gambar atau foto, diagram, bagan atau chart, grafik, ilustrasi kartun, dan poster.

2) Media Tiga Dimensi Tanpa Proyeksi

Termasuk objek nyata, model, peta serta globe, topeng, dan animasi dalam bentuk tiga dimensi.

3) Media Audio

Contohnya seperti radio, alat perekam suara (*tape recorder*), laboratorium bahasa, serta perangkat pemutar seperti CD dan MP3.

4) Media Proyeksi

Meliputi proyektor OHP (*overhead projector*), slide dan filmstrip, proyektor opaque (yang tidak menembus cahaya), mikrofis (*microfiche*), film, dan LC (*learning cassette* atau *learning content*).

Dari pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran adalah media nyata dan visual meliputi benda asli, gambar, dan grafik yang memudahkan pemahaman secara visual. Media audio menyampaikan materi melalui suara seperti radio atau rekaman. Media audio-visual menggabungkan suara dan gambar, contohnya video dan televisi. Media tiga dimensi berupa model atau objek nyata yang bisa diamati dan dirasakan. Media proyeksi menggunakan alat seperti OHP dan slide untuk menampilkan materi ke seluruh kelas. Multimedia dan program terstruktur menggabungkan unsur visual, audio, dan teks secara digital. Simulasi dan latihan memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dari situasi nyata.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Ritonga (2022, hlm. 14) sebagai berikut:

1) Fungsi sebagai alat komunikasi

Media pembelajaran membantu memperlancar komunikasi antara pengirim dan penerima pesan, sehingga meminimalisir hambatan bahasa dan kesalahpahaman dalam penyampaian informasi.

1) Fungsi sebagai pendorong motivasi

Media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Selain memiliki unsur estetika, media juga dirancang agar siswa lebih mudah memahami materi, sehingga mendorong ketertarikan untuk belajar.

2) Fungsi memberikan makna dalam pembelajaran

Pemanfaatan media membuat proses belajar lebih bermakna, tidak hanya menambah informasi, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan kreatif siswa.

3) Fungsi penyamaan persepsi

Media membantu siswa memiliki pemahaman yang seragam terhadap informasi atau materi yang diajarkan.

4) Fungsi melayani kebutuhan individu

Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan perbedaan latar belakang, kemampuan, gaya belajar, dan minat masing-masing siswa, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar secara personal.

Menurut Syawaludin (2022, hlm. 79). mendefinisikan fungsi media pembelajaran diantaranya:

“(1) Pemusat fokus perhatian siswa; (2) Pengorganisasi materi pembelajaran; (3) Penyama persepsi; (4) Penggugah emosi dan motivasi siswa; (5) Pengaktif respon siswa.”

Menurut Arif Sadirman (dalam Sutrisno, 2023, hlm. 8) fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Membantu memperjelas penyampaian informasi agar tidak hanya bersifat verbal (berupa tulisan atau ucapan semata).
- 2) Membantu mengatasi kendala ruang, waktu, dan keterbatasan indera, misalnya untuk objek yang terlalu besar dapat digantikan melalui gambar, model, film, atau bentuk representasi lainnya.

- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan tidak pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. Secara sederhana fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: “(1) Memfasilitasi transfer informasi; (2) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; (3) Meningkatkan keterampilan belajar; (4) Meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar (5) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik” J. W. Kusuma (2023, hlm. 17).

Menurut Kemp & Dayton (dalam Suparlan, 2020, hlm. 23) fungsi media pembelajaran diantaranya:

- 1) Proses penyampaian materi menjadi lebih konsisten, karena siswa yang melihat atau mendengar melalui media menerima informasi yang seragam.
- 2) Media membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena melibatkan partisipasi aktif siswa sesuai dengan teori belajar yang digunakan.
- 4) Durasi pembelajaran dapat lebih efisien, karena media mampu menyampaikan banyak informasi dalam waktu yang relatif singkat dan mudah dipahami oleh siswa.

Dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran adalah mempermudah komunikasi dan meminimalkan kesalahan pemahaman dalam penyampaian materi. meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, melalui penyajian yang menarik dan mudah dipahami. menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta melatih berpikir kritis dan kreatif, membantu peserta didik memiliki pemahaman yang sama terhadap materi, menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan, gaya, dan minat belajar siswa. menjadikan pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan merata bagi semua siswa.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nasution (dalam Ikhsan, 2022, hlm. 14) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pengajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

- 2) Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- 3) Pendekatan pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada penjelasan lisan dari guru, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan guru tidak mudah lelah.
- 4) Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Syawaludin (2022, hlm. 16) diantaranya:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih mampu menarik minat siswa
- 2) Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami maknanya oleh siswa
- 3) Teknik mengajar menjadi lebih beragam dan tidak monoton
- 4) Siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Syawaludin (2022, hlm. 18) Beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya :

“Dapat diartikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: “(1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian; (3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik.”

Manfaat media proses pembelajaran menurut Dita (2022, hlm. 13) memiliki berbagai berikut diantaranya:

- 1) Materi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten dan seragam.
- 2) Proses belajar menjadi lebih mudah dipahami serta lebih menarik perhatian.
- 3) Kegiatan pembelajaran berlangsung lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung.
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga dalam pembelajaran menjadi lebih efisien.
- 5) Kualitas pencapaian belajar siswa mengalami peningkatan
- 6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun.

- 7) Media membantu membentuk sikap positif siswa terhadap isi dan proses pemberajaran.
- 8) Mendorong guru menjadi lebih efektif, inovatif, dan produktif dalam mengajar.

Menurut Zaharah, F. (2024, hlm. 17). Manfaat dalam media pembelajaran diantara lain:

“(1) Menjadikan lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda; 2) Membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan sistematis; 3) Meningkatkan motivasi dan minat untuk belajar, sehingga memiliki kemampuan untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik; 4). Membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.”

Dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, memudahkan dalam memahami materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan variatif. Selain itu, media mendorong partisipasi aktif peserta didik, membantu efisiensi waktu dan tenaga dalam pembelajaran, memastikan materi tersampaikan secara seragam, serta menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan belajar mengajar.

5) Media *Flascard*

1. Pengertian Media *Flascard*

Media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar, tulisan, atau simbol tertentu untuk membantu siswa mengingat dan mengarahkan perhatian pada materi yang berkaitan dengan isi kartu. media ini berperan dalam pemikiran dan minat peserta didik sehingga dapat mendukung terjadinya proses belajar. *Flashcard* berbentuk kartu bergambar yang untuk membantu mengaitkan materi yang relevan, media ini bersifat praktis dan mudah digunakan, menyajikan informasi singkat yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna Ulfa (2020, hlm. 22).

Menurut Krisdiana (2023, hlm. 31) pengertian dari media *flashcard* yaitu :

“Media *flashcard* adalah salah satu alat pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan peserta didik. dengan media ini, dapat terstruktur secara efektif dan efisien, karena selain sebagai sarana belajar, *flashcard* menyajikan pengalaman bermain yang mendukung berpusat pada peserta didik dan mampu mengaktifkan saraf-saraf otak, sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. *flashcard* terbukti

Menurut Krisdiana (2023, hlm. 31) pengertian dari media *flashcard* yaitu :

“Media *flashcard* adalah salah satu alat pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan peserta didik. dengan media ini, dapat terstruktur secara efektif dan efisien, karena selain sebagai sarana belajar, *flashcard* menyajikan pengalaman bermain yang mendukung berpusat pada peserta didik dan mampu mengaktifkan saraf-saraf otak, sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. *flashcard* terbukti menarik perhatian peserta didik karena dirancang secara menarik, serta mendorong keterlibatan aktif seperti bertanya, bergerak, tertawa, dan merespons secara positif selama proses pembelajaran.”

Flashcard merupakan alat bantu pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. gambar pada kartu ini bisa berasal dari hasil gambar tangan, foto, atau potongan gambar yang ditempel pada permukaan kartu. Setiap gambar menyampaikan pesan tertentu dan dilengkapi penjelasan di bagian belakang kartu. media ini paling efektif digunakan untuk kelompok belajar kecil, dengan jumlah siswa maksimal sekitar 34 orang. *Flashcard* media pembelajaran yang efisien dengan dua sisi, satu sisi menampilkan gambar, teks, atau simbol, sedangkan sisi lainnya berisi penjelasan, definisi, jawaban atau informasi tambahan yang membantu peserta didik mengingat, memahami keterkaitan materi yang ditampilkan pada kartu tersebut, serta mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna, karena peserta didik dapat mengamati, mengidentifikasi, serta mendiskusikan permasalahan secara langsung melalui representasi visual yang menarik. media *flashcard* membantu peserta didik memahami konsep secara lebih nyata karena mereka dilibatkan dalam proses analisis, penalaran, dan penyusunan solusi berdasarkan masalah yang disajikan. Ulfa & Asmita (2025, hlm. 22).

Adapun menurut Ramadha (2021, hlm. 31). Pengertian dari media *flashcard* yaitu :

“Media *flashcard* adalah melatih peserta didik untuk memperluas cakupan penglihatannya, karena terbiasa mengamati beberapa gambar atau kata dalam sekali pandang. selain itu, media ini mampu menumbuhkan motivasi serta menciptakan persaingan yang sehat di antara peserta didik dalam menghafal informasi yang ditampilkan. *Flashcard* termasuk media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengingat dan mempelajari informasi baru dengan lebih mudah.”

Media *flascard* adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik mengembangkan dan kombinasikan dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran, pada kartu flascard dalam mengakses materi yang relevan. media *flashcard* yang dikembangkan dirancang secara menarik, dengan gambar-gambar yang mendukung isi materi pembelajaran lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahaminya dan bentuk kartu media *flascard* berbahan dasar kertas Hermansyah (2023, hlm. 20).

Dalam hal ini media *flascard* dapat disimpulkan adalah sarana pembelajaran berupa kartu yang menampilkan gambar, tulisan, atau simbol, yang mempermudah peserta didik dalam mengingat, memahami, dan menghubungkan materi secara jelas dan konkret. media ini cocok digunakan dalam kelompok kecil, mudah diterapkan, menarik perhatian, dan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang selaras dengan gaya belajar individu selain itu, *flashcard* dapat dipadukan dengan teknologi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

2. Kelebihan Media *Flashcard*

Menurut Budiyanto & Hotimah (dalam e.s. wahyuni, 2025, hlm. 7) kelebihan media *flashcard* yaitu:

- 1) Mudah untuk dipindahkan atau dibawa ke berbagai tempat.
- 2) Berbentuk praktis dan tidak rumit penggunaannya.
- 3) Gampang diingat atau dikenang oleh pengguna.
- 4) Memberikan pengalaman yang menyenangkan atau menghibur.

Adapun kelebihan media *flashcard* menurut Fitria (2024, hlm. 9) sebagai berikut:

- 1) Efisien, yaitu media yang dapat dibawa dengan mudah ke berbagai tempat tanpa memerlukan sumber daya listrik.
- 2) Mudah dibuat, karena bahan-bahan yang dibutuhkan tersedia secara luas dan terjangkau, sehingga menjadikannya media yang murah dan praktis.
- 3) Menarik secara visual, karena menampilkan gambar dengan warna-warna cerah yang mampu menarik minat anak-anak untuk belajar.
- 4) Serbaguna, tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga dapat digunakan dalam aktivitas bermain.

- 5) Bersifat visual, memungkinkan anak-anak melihat langsung gambar tanpa harus membayangkan atau mendapatkan penjelasan panjang.

Menurut Komalasari (2021, hlm. 10) kelebihan media flashcard menurut sebagai berikut:

“ Kelebihan media flashcard dalam pembelajaran yaitu: “(1) Mudah dibawa kemana-mana karena beratnya ringan; (2) Praktis dalam pembuatan dan menggunakannya, sehingga siswa bisa belajar dengan baik menggunakan media flashcard; (3) Mengikutsertakan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif; (4) Media *flashcard* gampang di ingat dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada”

Menurut Wahyuni (dalam Juni Sahla Nasution 2024, hlm. 51) kelebihan media *flashcard* diantaranya:

- 1) *Flashcard* berperan dalam meningkatkan berbagai kemampuan seperti daya ingat, kemandirian belajar, dan penguasaan kosakata.
- 2) *Flashcard* memudahkan proses mengingat dan meninjau kembali materi pelajaran, seperti definisi, istilah, simbol, bahasa asing, rumus, dan lainnya.
- 3) *Flashcard* memiliki kelebihan karena terbuat dari bahan yang ekonomis, mudah didapat, penyusunannya sederhana, serta ringan sehingga praktis untuk dibawa.
- 4) *Flashcard* dapat disusun sedemikian rupa guna mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar dan membantu memperkuat daya ingat mereka terhadap informasi.
- 5) *Flashcard* biasanya terdiri dari dua sisi, satu sisi memuat teks dan sisi lainnya menampilkan gambar yang sesuai, untuk membantu siswa mengingat kata-kata yang telah mereka pelajari.

Menurut kelebihan (Anindita, 2020, hlm. 18). media *flashcard* menurut sebagai berikut:

“Kelebihan media *flashcard* diantaranya: “(1) Mudah dibawa dan praktis; (2) Gampang diingat dan menyenangkan; serta (3) Membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat simbol-simbol huruf.”

Menurut Budiyanto & Hotimah (dalam E.S.Wahyuni, 2025, hlm. 17) kelebihan media flashcard yaitu:

- 1) Ringan dan praktis untuk dibawa ke berbagai tempat
- 2) Desainnya tidak rumit dan mudah digunakan
- 3) Mudah dihafal atau diingat oleh pengguna
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media flashcard adalah memiliki berbagai kelebihan, antara lain mudah dibawa karena ringan dan praktis, sederhana dalam pembuatan dan penggunaan, menarik secara visual, serta menyenangkan bagi peserta didik. Flashcard membantu meningkatkan daya ingat, kemandirian, dan penguasaan kosakata. Selain itu, media ini efisien, ekonomis, serbaguna, dan dapat mendorong keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

3. Kekurangan Media *Flashcard*

Menurut Pradana dan Santosa (dalam Juni Sahla Nasution 2024, hlm. 14) kekurangan media *flashcard* yaitu:

- 1) Penguasaan materi mungkin belum optimal, sebab *flashcard* hanya menyampaikan informasi melalui tampilan visual tanpa melibatkan berbagai aspek pengalaman belajar manusia secara menyeluruh. Hal ini bisa membuat pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang mendalam.
- 2) Terbatasnya variasi dalam strategi pembelajaran dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, yang pada akhirnya bisa menurunkan minat dan antusiasme mereka dalam belajar.

Menurut Ulfa (2020, hlm. 13) kekurangan media *flashcard* yaitu:

“Secara sederhana kekurangan media *flashcard* diantaranya: “(1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata; (2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; serta (3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.”

Menurut Budiyanto & Hotimah (dalam E.S. Wahyuni, 2025, hlm. 19) kekurangan media *flashcard* yaitu:

- 1) Hanya berfokus pada rangsangan visual tanpa melibatkan indera lainnya.
- 2) Tidak optimal digunakan untuk menjelaskan gambar atau materi yang kompleks.
- 3) Memiliki keterbatasan ukuran, sehingga kurang cocok digunakan dalam kelompok belajar yang besar.

Menurut (Herliana & Anugraheni, 2020, hlm. 16). mendefinisikan kekurangan media *flashcard* yaitu:

“Mendefinisikan kekurangan media *flashcard* yaitu: “(1) Cocok untuk kelompok kecil; (2) Pembuatan *flashcard* ini banyak meluangkan waktu untuk mencari gambar – gambarnya”

Kekurangan media *flashcard* menurut Savitri (2020, hlm. 23) adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki fokus utama pada tampilan visual atau hanya mengandalkan indera penglihatan.
- 2) Tidak sesuai untuk menyampaikan materi yang bersifat beragam atau rumit.
- 3) Tidak efisien jika digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

Dapat disimpulkan kekurangan media *flashcard* adalah hanya mengandalkan tampilan visual, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat kurang maksimal. minimnya variasi dalam penyampaian bisa menyebabkan kebosanan pada peserta didik. Selain itu, media ini kurang efektif untuk menjelaskan topik yang rumit, tidak ideal digunakan dalam kelompok belajar yang besar, dan membutuhkan waktu dalam proses pembuatan, terutama dalam mencari dan menyiapkan gambar yang sesuai.

4. Cara Pembuatan Media *Flashcard*

Ada beberapa cara dalam pembuatan media *flashcard* menurut Muhammad Galih Saputro (2025, hlm. 8) agar medianya layak di pakai di dalam proses pembelajaran:

- 1) Mencari gambar di internet sesuai dengan tema kartu yang inginkan mulai desain dari awal melalui canva, beri kotak pada gambar dengan ukuran 7 x 11 cm dan 10 x 15 cm.
- 2) Ubah warna, font, dan gambar hingga sesuai desain yang diinginkan lalu print.
- 3) Menggunakan kertas yang agak tebal saat print seperti kertas duplek dari bahan kardus atau HVS. kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar- gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Setelah diprint kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm untuk memotongnya.
- 5) Potong-potong kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting
- 6) Pada bagian akhir adalah jika objek gambar akan langsung di buat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan melaminating dan media flashcard siap dipakai untuk pembelajaran.

Cara pembuatan media *flashcard* menurut Budiyanto & Hotimah (2022, hlm. 5) yaitu:

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau kuter sehingga ukurannya tepat.

- 4) Selanjutnya jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, dari internet maka selanjutnya. Beberapa cara pembuatan media *flashcard* menurut (Ulfa, 2020, hlm. 19)

diantaranya:

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
- 3) Potong-potong kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung di buat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambarkan, misalnya kertas HVS, kertas concort atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya.

6) Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu fungsi sosial yang dimiliki oleh manusia sebagai makhluk hidup. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup tanpa berinteraksi dengan sesamanya. Dalam proses interaksi ini, komunikasi menjadi alat yang penting, baik dalam hubungan individu maupun dalam kelompok, karena manusia secara alami selalu membutuhkan keberadaan orang lain. Oleh karena itu, perilaku interaksi sosial manusia berkembang secara alami sejalan dengan kodrat kebutuhan dasarnya Hariyanto (2021, hlm. 14).

Menurut Jaya (2021, hlm. 25) mendefinisikan komunikasi sebagai berikut :

“Komunikasi dikatakan efektif ketika pesan yang disampaikan oleh pengirim dapat diterima dan dipahami secara akurat oleh penerima, sehingga tercipta kesamaan persepsi serta hubungan timbal balik yang positif antara kedua belah pihak.”

Menurut Ibrahim & Mahmoud (dalam Jaya, 2021, hlm. 9) komunikasi merupakan sarana penting dalam mengoordinasikan berbagai aktivitas, khususnya di lingkungan lembaga pendidikan. Dengan kata lain, komunikasi sebagai penghubung dalam membangun kerja sama guna menjalankan berbagai kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, komunikasi menjadi elemen vital dalam dunia pendidikan dan merupakan kebutuhan mendasar bagi sekolah dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan

Dapat disimpulkan komunikasi adalah bagian esensial dalam interaksi sosial manusia yang berperan dalam menyampaikan gagasan, emosi, dan informasi melalui cara verbal maupun nonverbal. Komunikasi dikatakan efektif apabila pesan dapat diterima dan dipahami secara tepat oleh penerima, sehingga tercipta pemahaman yang selaras dan hubungan timbal balik yang harmonis. Dalam lingkup organisasi, terutama di bidang pendidikan, komunikasi berfungsi sebagai sarana koordinasi yang krusial untuk menunjang tercapainya tujuan yang telah direncanakan bersama.

2. Tujuan Komunikasi

Beberapa tujuan komunikasi menurut Suriati (2022, hlm. 22) diantaranya:

- 1) Komunikasi sebagai sarana untuk melakukan refleksi diri.
- 2) Digunakan untuk menjaga keamanan dan perlindungan diri.
- 3) Memenuhi berbagai kebutuhan manusia.
- 4) Menjadi fondasi dalam membentuk dan mengembangkan peradaban.
- 5) Mendukung terciptanya tatanan masyarakat global yang terhubung.
- 6) Digunakan sebagai cara untuk menyelesaikan konflik atau permasalahan.
- 7) Menjadi sarana untuk menciptakan dan menyebarkan kebahagiaan.
- 8) Alat untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalaman antar generasi.

Menurut Josep a. Devito (dalam Suriati, 2022, hlm. 27) tujuan komunikasi yaitu:

- 1) Menggali atau memperoleh sesuatu yang baru
- 2) Menjalin hubungan atau membangun koneksi
- 3) Memberikan pengaruh agar orang lain percaya
- 4) Melakukan aktivitas hiburan atau rekreasi.

Tujuan komunikasi menurut Sirait & Neliwati (2022, hlm. 9) adalah:

“(1) Mengenal diri sendiri dan orang lain; (2) Mengetahui dunia luar; (3) Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna; (4) Mengubah sikap dan perilaku; serta (5) Bermain dan mencari hiburan”.

Tujuan komunikasi menurut Hasanah (2020, hlm. 32) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan dalam mengelola sesuatu serta membina interaksi sosial.
- 2) Menyalurkan maupun memperoleh berbagai informasi.
- 3) Mengajukan serta merespons pertanyaan yang diajukan.
- 4) Mempengaruhi perilaku (cara berpikir, emosi, dan tindakan) melalui proses perencanaan, pengaturan, pengarahan, dan pengendalian.
- 5) Membawa perubahan terhadap kondisi sosial masyarakat.

Tujuan komunikasi menurut Raihany Nur Zahra (2023, hlm. 18). Yaitu:

“Tujuan komunikasi yaitu: “(1) Memfasilitasi pemahaman pesan yang disampaikan antara pengirim dan penerima; (2) Memastikan bahwa bahasa jelas dan lengkap, bahwa komunikasi dan umpan balik seimbang; (3) Bahasa nonverbal tepat, disampaikan dengan cara yang sesuai, jelas, dan mendukung makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga mudah dipahami oleh orang lain.”

Dapat disimpulkan tujuan komunikasi adalah meliputi usaha untuk mengenali diri sendiri maupun orang lain, memenuhi berbagai keperluan, serta membentuk relasi sosial dan membangun peradaban. komunikasi untuk menyampaikan pesan, meredakan konflik, menyebarkan rasa bahagia, memengaruhi pola pikir dan tindakan.

3. Indikator Komunikasi

Menurut Suriati (2022, hlm 60) Indikator dari komunikasi melainkan yang bisa digunakan untuk pembelajaran diantaranya:

No	Kreteria	Aspek yang Dinilai
1.	Kejelasan Penyampaian	Sejauh mana peserta didik mampu menyampaikan ide secara runtut, jelas, dan mudah dipahami
2.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa yang tepat, efektif, santun, dan sesuai konteks
3.	Kontak Mata / Media Visual	Kontak mata (untuk lisan) atau penggunaan media yang tepat (untuk tulisan/presentasi)
4.	Isi atau Pesan yang Disampaikan	Ketepatan dan kesesuaian isi komunikasi dengan topik atau tujuan yang dibahas
5.	Kepercayaan Diri / Sikap Komunikatif	Tingkat keyakinan diri, ekspresi positif, dan sikap terbuka saat berkomunikasi dengan orang lain

4. Fungsi Komunikasi

Menurut Effendy (dalam Abdullah, 2024, hlm. 14) fungsi komunikasi adalah:

1) Memberikan Informasi (*To Inform*)

Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan berbagai hal yang penting diketahui oleh orang lain, seperti gagasan, peristiwa, atau pemikiran tertentu.

2) Memberikan Pendidikan (*To Educate*)

Melalui komunikasi, seseorang bisa mendapatkan pengetahuan baru dan memahami berbagai hal, sehingga komunikasi menjadi sarana dalam proses pembelajaran.

3) Memberi Hiburan (*To Entertain*)

Komunikasi juga berperan menciptakan suasana menyenangkan melalui percakapan atau media hiburan, yang membuat interaksi sosial menjadi lebih hidup.

4) Memberi Pengaruh (*To Influence*)

Komunikasi digunakan untuk membentuk atau mengubah pandangan, sikap, maupun perilaku orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut William I. Gordon (dalam Suriati 2022, hlm. 13) fungsi komunikasi yaitu:

1) Fungsi Komunikasi Sosial

Komunikasi memiliki peran penting dalam membentuk persepsi diri, yaitu bagaimana seseorang memahami dirinya sendiri berdasarkan informasi dan penilaian dari orang lain. Lingkungan terdekat, seperti keluarga dan orang-orang penting lainnya, sangat berpengaruh karena merekalah yang pertama kali memberikan penilaian seperti rajin, pintar, atau disiplin, yang kemudian membentuk pandangan individu terhadap dirinya.

2) Fungsi Komunikasi Ekspresif

Komunikasi jenis ini berfungsi sebagai saluran untuk mengungkapkan emosi atau perasaan, bukan untuk memengaruhi orang lain. Ungkapan emosi bisa disampaikan melalui bahasa tubuh, mimik wajah, intonasi suara (secara nonverbal), maupun dengan kata-kata seperti marah, senang, rindu, atau sedih (secara verbal).

3) Fungsi Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual dilakukan secara kolektif dalam kelompok atau komunitas tertentu melalui ucapan dan tindakan simbolis yang bermakna khusus. Selain bermuatan simbol, komunikasi ini juga bersifat emosional karena mencerminkan perasaan yang dalam dari para pelakunya.

4) Fungsi Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental digunakan untuk berbagai tujuan utama, seperti menyebarkan informasi, mengajar, membujuk, memengaruhi pandangan dan sikap, mendorong perubahan perilaku, mengajak bertindak, serta memberikan hiburan.

Beberapa fungsi komunikasi menurut Suriati (2022, hlm. 20) diantaranya:

1) Komunikasi Intrapersonal

Berperan dalam mengasah imajinasi dan kreativitas, membantu memahami serta mengendalikan diri, serta mendukung proses pematangan pola pikir sebelum membuat suatu keputusan

2) Komunikasi Antarpribad

Berguna untuk mempererat hubungan antar manusia, mencegah dan menyelesaikan konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian, serta menjadi sarana berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan orang lain.

3) Komunikasi Publik

Bertujuan untuk membangun rasa solidaritas, memengaruhi pendengar, menyampaikan informasi, memberikan pendidikan, dan menyuguhkan hiburan.

4) Komunikasi Massa

Digunakan untuk menyampaikan informasi secara luas, memperluas akses pendidikan, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan menciptakan hiburan yang memberikan kesenangan dalam kehidupan.

Menurut Nabila & Suryanti (2024, hlm. 16) menjelaskan mengenai fungsi dari komunikasi yaitu :

“Secara sederhana fungsi komunikasi adalah menyampaikan pikiran dan perasaan, berinteraksi dengan sesama, memberi informasi, menambah wawasan/pengetahuan, aktualisasi diri, hiburan, mengurangi atau menghilangkan ketegangan, mengisi waktu, mempengaruhi orang lain, menunjukan ikatan, memelihara hubungan, pengendalian, motivasi, mengambil keputusan dan meminta pertolongan “.

Menurut Mesiono (dalam Khairurizky 2025, hlm. 21) fungsi komunikasi diantaranya:

1) Fungsi Pendidikan (Edukasi)

Pengetahuan diperoleh melalui proses mendengarkan, membaca, serta melakukan interaksi komunikasi.

2) Fungsi Membujuk (Persuasif)

Berperan dalam memengaruhi atau dipengaruhi oleh orang lain, di mana komunikator berusaha meyakinkan penerima pesan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan.

3) Fungsi Hiburan (Rekreatif)

Komunikasi digunakan sebagai sarana menghibur, misalnya melalui kegiatan seperti bercerita, membaca cerita, dan aktivitas menyenangkan lainnya.

4) Fungsi Penyampaian Informasi

Digunakan untuk menyebarluaskan berbagai pesan atau informasi kepada orang lain.

Dapat disimpulkan fungsi komunikasi adalah meliputi penyebaran informasi, proses pendidikan, sarana hiburan, serta alat untuk memengaruhi sikap dan perilaku. Selain itu, komunikasi memiliki peran sosial dalam membentuk citra diri, mengekspresikan emosi, menjalankan ritual bersama, serta berfungsi secara instrumental seperti memberikan pengajaran dan mendorong. Komunikasi memberikan hiburan, memotivasi, mewujudkan diri, mengendalikan, serta membantu dalam proses pengambilan keputusan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan tentunya mempunyai kaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Keterkaitan yang dimaksud bertujuan untuk membantu dalam perolehan informasi berupa data yang relevan, serta sebagai penguat dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Adapun beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Buanawati (2023, hlm. 77) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard*”. Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) dengan rancangan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 61% dengan nilai rata-rata 75. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 82% dengan nilai rata-rata 81.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Fahrída (2024, hlm. 68) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model *Problem Based Learning* Media *Flascard* pada Peserta Didik Kelas IVB SDN Manyaran 01 Semarang”. Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 dengan presentase 59% dan belum tuntas 11 dengan presentase 41%. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan peserta didik yang mencapai ketuntasan ada 24 dengan presentase 89% dan belum tuntas 3 dengan presentase 11%. Nilai rata-rata kelas kelas siklus I yaitu 73 dan nilai rata-rata kelas kelas siklus II yaitu 86. Rata-rata peningkatan hasil belajar pada prasiklus dan siklus II melalui uji N-gain sebesar 0,69 dengan kategori sedang
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2020, hlm. 89) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Kartu Gambar Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa” Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) dengan rancangan instrumen berupa tes objektif bentuk pilihan ganda biasa sebanyak 30 butir tes yang telah divalidasi. data kompetensi pengetahuan

IPA dikumpulkan dengan instrumen berupa tes objektif bentuk pilihan ganda biasa sebanyak 30 butir tes yang telah divalidasi. Data kompetensi pengetahuan IPA dianalisis dengan uji-t *polled* varian. Berdasarkan hasil

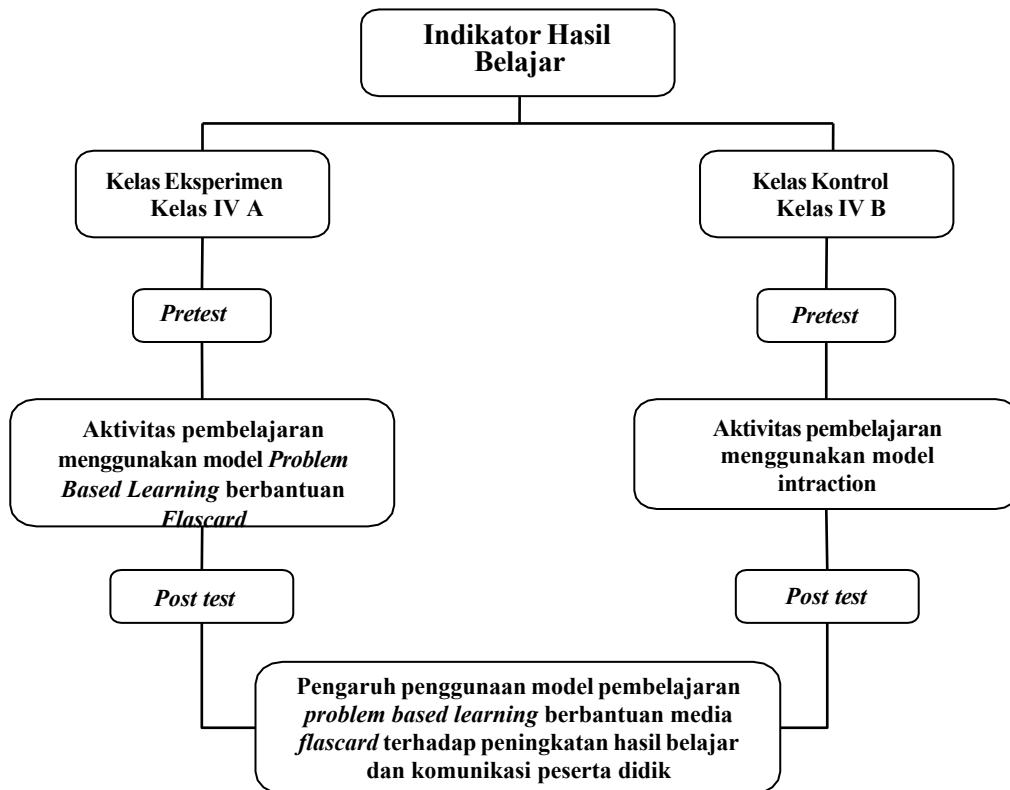
4. Penelitian yang dilakukan oleh Andari (2020, hlm. 42) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model Problem Based Learning dengan Flashcard terhadap Hasil Belajar dengan Mempertimbangkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada Kelas IV Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang)”. Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) dengan desain Non-Equivalent control group design. peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan tes. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu 20 siswa kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 04 dan juga 20 siswa kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan mempertimbangkan (tinggi, sedang, rendah) pada saat menggunakan model PBL dengan media Flashcard secara bersamaan sebesar $0,011 < 0,05$.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila & Suryanti (2024, hlm. 54) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 018453 Siumbut Umbut” Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*), desain penelitian ini adalah non-equivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SDN 018453 Siumbut-umbut. Sampel dari penelitian ini ialah kelas IVA dan IVB berjumlah 44 orang. Hasil penelitian diperoleh bahwa analisis uji *Independent Sample T-Test* terhadap posttest kelas eksperimen dan kelas control diperoleh Sig.(2-tailed) yaitu 0,000 sedangkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berebentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan pembaharuan suatu pernyataan atau hipotesis Syahputri (2023, hlm. 9).

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti adalah kemampuan pemahaman konsep IPAS. Sampel yang digunakan dengan menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. pada kelas eksperimen menggunakan model Problem Based Learning, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model direct instruction. Berikut gambar kerangka pemikiran penelitian ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi penelitian adalah landasan pemikiran awal berupa anggapan dasar mengenai suatu hal yang dijadikan titik tolak dalam merancang dan menjalankan kegiatan penelitian. Asumsi ini harus didasarkan pada keyakinan peneliti dan didukung oleh teori, dengan demikian asumsi menjadi pijakan yang kuat dalam pelaksanaan penelitian. Asumsi dasar pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik SDN Cikasungka 01 menggunakan model *problem based*

learning berbantuan media *flascard* dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *direct instruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang dirancang untuk diuji kebenarannya dalam sebuah penelitian. Sebagai contoh, seseorang dapat berhipotesis bahwa rata-rata kelompok A tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok B. Hipotesis penelitian dirumuskan berdasarkan pemahaman tentang proses, termasuk media yang digunakan, serta prinsip atau teori yang berkaitan dengan fenomena atau kasus yang diteliti. Penulisan hipotesis harus bersifat spesifik, jelas, dan dapat diuji secara empiris. Oleh karena itu, hipotesis sebaiknya disusun secara terarah untuk mempermudah pengujian, meskipun sifat keterarahannya tidak selalu mutlak Yam & Taufik (2021, hlm 66).

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Berdasarkan pengertian diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learnig* berbantuan *flashcard*.
 H_1 = Terdapat terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learnig* berbantuan *flashcard*.