

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan (Trinova, 2012, hlm. 209). Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar (Dakhi, 2020, hlm. 350). Secara sederhana, Susanto (2013, hlm. 5) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Namun, hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, melainkan dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain sebagainya yang mengarah pada perubahan positif (Dimyati dan Mudjiono, 2013, hlm. 200). Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 2020, hlm. 34).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk evaluasi terhadap efektivitas proses pembelajaran yang dicapai dalam pendidikan, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Semakin tinggi hasil belajar yang dicapai, semakin baik pula mutu pendidikan yang diberikan, dan sebaliknya.

b. Kriteria Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom (dalam Sari, 2021, hlm. 20) dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, lalu afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Menurut Miftah & Syamsurijal (2024, hlm. 95) indikator hasil belajar yang dibangun melalui pendekatan aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan terbukti meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 188) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

Menurut Susanto (2013, hlm. 5), anak yang dianggap berhasil dalam belajar adalah anak yang mampu mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional, yang ditandai dengan adanya perubahan pada hasil belajarnya. Sementara itu, Darmadi (2017, hlm. 252) menyatakan bahwa indikator hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui beberapa aspek berikut:

- 1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- 2) Perilaku yang digunakan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan tercapainya

tujuan pembelajaran sehingga terjadinya perubahan-perubahan positif diri seseorang dari segi kognitif maupun segi perilaku. Oleh karena itu, indikator hasil belajar yang dijadikan tolak ukur dalam penelitian ini adalah daya serap peserta didik terhadap suatu penemuan, tuntas atau tidaknya peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga menyebabkan keberhasilan terhadap belajar peserta didik.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Aunurrahman (dalam Adan, 2023, hlm. 83), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup karakter peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi, kemampuan mengolah materi, keterampilan menggali hasil belajar, rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi peran pendidik, lingkungan sosial termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahman (2022, hlm. 298) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal yang paling berpengaruh adalah motivasi belajar, karena motivasi memiliki peran penting dalam mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan mencapai hasil yang optimal.

Novita & Novianty (2019, hlm. 47) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri peserta didik seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, perilaku, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat. Menurut Islamuddin (2012, hlm. 181), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Faktor internal, meliputi faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis berhubungan dengan kondisi fisik, seperti kesehatan dan keterbatasan fisik. Jika kondisi fisik terganggu, misalnya tubuh lemah, sakit, atau memiliki keterbatasan seperti gangguan pada penglihatan atau pendengaran, maka proses dan hasil belajar peserta didik cenderung tidak optimal. Sementara itu, faktor psikologis mencakup intelegensi atau kecerdasan, sikap, minat, bakat, serta motivasi belajar.
- 2) Faktor eksternal, meliputi pengaruh dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga mencakup pola asuh orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, serta latar belakang budaya. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dan peserta didik, kedisiplinan, ketersediaan sarana belajar, kualitas materi pelajaran, pengaturan waktu belajar, kondisi gedung sekolah, hingga tugas rumah yang diberikan.

Adapun faktor masyarakat mencakup interaksi peserta didik dalam lingkungan sosial, pergaulan, serta kondisi kehidupan di masyarakat tempat mereka berada. Menurut Huda (2018, hlm. 122) faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik tidak lepas dari faktor internal yaitu kondisi biologis (kondisi fisik normal, kondisi kesehatan fisik), psikologis (Intelegensi, kemauan, bakat, gaya belajar, daya ingat konsentrasi), dan Faktor Eksternal yakni lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan faktor waktu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara umum terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kesehatan, kecerdasan, minat, motivasi, sikap, bakat, konsentrasi, serta kebiasaan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, peran pendidik, kurikulum, sarana prasarana, serta kondisi sosial budaya yang mempengaruhi proses belajar. Kedua faktor ini

saling berinteraksi dan menentukan optimal atau tidaknya pencapaian hasil belajar peserta didik.

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Menurut Mertasari & Ganing (2021, hlm. 288) model PBL adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah yang ada di dunia nyata untuk kemudian diolah oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan berpikir kritis. *Problem Based Learning* menyiapkan peserta didik untuk berpikir secara kritis, analitis, dan mampu memecahkan masalah, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran (Amir dkk, 2020, hlm. 36). Sedangkan menurut Pratiwi & Mawardhi (2022, hlm. 302) bahwa model PBL adalah model pembelajaran yang dirancang inovatif mungkin agar peserta didik dapat melibatkan dirinya, melatih kemampuan berpikir tingkat tingginya, berkolaborasi untuk memecahkan masalah serta menemukan pengetahuan baru. Aulia (2025, hlm. 23) model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) merupakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar. Melalui pemecahan masalah dunia nyata, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. PBL menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam menemukan solusi, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

Penerapan model PBL diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk mendapatkan banyak pengalaman dan mengeksplorasi keterampilan berpikir kritis, terlatihnya berkomunikasi dalam kelompok (Marjuki, 2020, hlm. 24). Seperti yang dikemukakan oleh Mayasari et.al., (2022, hlm. 169) Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme yang berorientasi pada proses belajar

peserta didik (*student-centered learning*). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Melalui model ini, proses belajar mengajar berlangsung dengan melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta bekerja sama dalam kelompok, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Suatu model pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas dan bagaimana proses pembelajaran itu terjadi. Menurut Fathurohman (2015, hlm. 4) tujuan model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berperan aktif dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Menurut Farisi, *et.al.*, (2017, hlm. 284) tujuan model PBL ialah untuk mengembangkan kemandirian belajar, keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam membangun pengetahuannya. Tujuan model PBL menurut Qomariyah (2016, hlm. 134) adalah peserta didik dituntut untuk memecahkan, menganalisis, dan mengevaluasi masalah.

Melalui model ini, peserta didik didorong untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis, pengalaman, dan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang disajikan. Nofziarni, dkk., (2019, hlm. 02) menjelaskan tujuan model *problem based learning* adalah membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran. Tujuan utama model PBL ialah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri (Rosidah, 2018, hlm. 64).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan model *problem based learning* yaitu memusatkan pembelajaran kepada peserta didik sehingga memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berperan aktif dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Menurut Muhammad dan Nurdiansyah (2015, hlm. 141) model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik yang menantang peserta didik untuk belajar bagaimana cara belajar secara mandiri, sekaligus bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata. Karakteristik dari model *problem based learning* diawali dengan pendidik menyampaikan suatu masalah kontekstual yang menuntut peserta didik untuk berlatih memecahkan masalahnya (Angkotasan, 2016, hlm. 18). Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Marjuki (2020, hlm. 25) secara umum dapat dikenal dengan tujuh ciri, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian sebuah masalah.
- 2) Permasalahan yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Pembelajaran dilakukan secara berkelompok.
- 4) Pembahasan ditinjau dari berbagai aspek keilmuan dengan mengacu pendekatan ilmiah).
- 5) Peserta didik diberikan tanggung jawab untuk melaksanakan dan mengelola proses pembelajaran.
- 6) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan teman temannya.

- 7) Pendidik berperan sebagai fasilitator dan penasehat permasalahan.

Ibrahim dan Nur yang dikutip Haryanti (2017, hlm. 59) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- 1) Pengajuan masalah secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk peserta didik karena sesuai dengan kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi tersebut.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan autentik dimana peserta didik menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.

Menurut Ngalimun (2016, hlm. 118) *karakteristik Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Proses belajar dimulai dengan adanya permasalahan.
- 2) Tantangan tersebut terkait dengan situasi aktual atau kondisi yang ada di sekitar.
- 3) Menyatukan pembelajaran sekitar tantangan yang dihadapi, bukan hanya terfokus pada disiplin ilmu tertentu.
- 4) Membangkitkan tanggung jawab individu dalam merencanakan dan mengelola aktivitas belajarnya sendiri.
- 5) Menggolongkan peserta didik menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil.
- 6) Mendorong peserta didik dalam merangkum apa yang telah mereka kerjakan atau pelajari.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *problem based learning* (PBL) dimulai dengan penyajian masalah yang dapat dikemukakan oleh peserta didik maupun

pendidik, peserta didik menggali pengetahuan untuk memahami dan memecahkan masalah tersebut melalui aktivitas yang mendorong berpikir kritis. Karakteristik PBL ini menunjukkan bagaimana penerapan pembelajaran di kelas dapat berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara mandiri.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Kelebihan model PBL (*Problem Based Learning*) adalah meningkatkan kemandirian, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan motivasi, menambah teman, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Eriyani, 2022, hlm. 35). Menurut Darwati & Purwana (dalam Hastiwi, *et al.*, 2023, hlm. 50), kelebihan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) antara lain:

- 1) Membantu peserta didik lebih memahami materi pelajaran.
- 2) Menantang kemampuan peserta didik sekaligus memberi kepuasan saat mereka menemukan pengetahuan baru.
- 3) Meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik mentransfer pengetahuan yang dimiliki untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Mendorong peserta didik mengembangkan pengetahuan barunya sekaligus bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Menurut Lestariningsih & Wijayatiningsih (2017, hlm. 109), kelebihan model *problem based learning* (PBL) antara lain membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru, meningkatkan tanggung jawab terhadap proses belajarnya, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan semangat peserta didik dalam menuntut ilmu. Sejalan dengan pendapat Sanjaya (2019, hlm. 220), kelebihan model *problem-based learning*, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
- 2) Menantang peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru.
- 3) Meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik memahami dan memecahkan masalah yang ada di dunia nyata.
- 5) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 6) Melatih peserta didik untuk berpikir kritis.
- 7) Membantu peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi.

Shoimin (2014, hlm. 132) menjabarkan kelebihan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Mendorong peserta didik untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah pada dunia nyata.
- 2) Membangun pengetahuan peserta didik melalui aktivitas belajar.
- 3) Mempelajari materi yang sesuai dengan permasalahan, terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok pada peserta didik.
- 4) Kemampuan komunikasi akan terbentuk melalui kegiatan diskusi dan presentasi hasil pekerjaan, melalui kerja kelompok peserta didik yang mengalami kesulitan secara individual dapat diatasi.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa kelebihan model PBL yaitu peserta didik mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat berpikir kritis, dapat menjadikan peserta didik terampil dalam berkomunikasi, menjadikan peserta didik yang lebih percaya diri, dan memotivasi peserta didik dalam menuntut ilmu.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Menurut Rachmawati & Rosy (2020, hlm. 251) selain memiliki kelebihan model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan, yakni:

- 1) Dalam menerapkan model Problem Based Learning tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena model *Problem*

Based Learning lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah.

- 2) Sulitnya dalam membagi tugas antar peserta didik karena peserta didik yang heterogen.

Menurut Eriyani (2022, hlm. 37) keberhasilan model PBL sangat bergantung pada peserta didik, peserta didik dihadapkan dengan masalah yang belum biasa mereka temui, peserta didik sulit untuk memahami permasalahan yang mereka hadapi, peserta didik malas untuk aktif dalam proses pembelajaran, membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan persiapan, peserta didik sulit untuk memahami permasalahan menjadikan motivasi belajar yang rendah. Trianto (2011) (dalam Agustin, 2021, hlm. 43) salah satu kekurangan model PBL yaitu persiapan pembelajaran (alat, masalah, dan konsep) yang kompleks. Masrinah, *et.al.*, (2019, hlm. 928) kekurangan dari model PBL adalah seringnya peserta didik menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.

Pendapat lain menurut Sanjaya (2019, hlm. 220) adupun kelemahan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Peserta didik menunjukkan kurangnya motivasi dalam memecahkan masalah apabila masalah yang diberikan dirasa terlalu sulit.
- 2) Tanpa pemahaman tentang permasalahan yang akan dipecahkan, peserta didik tidak akan belajar yang ingin dipelajari.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) memiliki beberapa keunggulan dalam penerapannya. PBL sangat baik untuk mendukung pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik. Namun, di samping kelebihannya, model ini juga memiliki beberapa kelemahan. Meskipun demikian, kelemahan ini tidak menghalangi model PBL untuk dilaksanakan secara optimal.

f. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model PBL, meliputi orientasi peserta didik terhadap masalah, mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, memandu investigasi mandiri maupun kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan karya, refleksi serta penilaian (Warsono, 2012, hlm. 39). Menurut Amir (2016, hlm. 25) terdapat 7 langkah dalam melaksanakan model PBL, yaitu mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas, merumuskan masalah, menganalisis masalah, menata gagasan secara sistematis dan menganalisisnya, memformulasikan tujuan pembelajaran, mencari informasi tambahan dari sumber lain, menggabungkan dan menguji informasi baru, serta membuat laporan untuk kelas.

Meilasari, *et.al.*, (2020, hlm. 197) model PBL terdiri atas lima langkah ialah orientasi peserta didik pada permasalahan, mengorganisasikan peserta didik dalam belajar, tutorial penyelidikan perorangan maupun kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, serta analisis dan penilaian hasil karya. Sejalan dengan itu, Nasir (2016, hlm. 7) menyebutkan model PBL mempunyai 4 tahapan yang meliputi 1) memahami masalah, 2) membuat rencana penyelesaian, 3) melaksanakan rencana penyelesaian, 4) memeriksa kembali atau mengecek hasil.

Menurut Rahmadani (2019, hlm. 80) langkah-langkah *model Problem Based Learning (PBL)*, sebagai berikut:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model PBL, meliputi tahap awal berupa persiapan, kemudian penyampaian topik atau permasalahan, dilanjutkan dengan diskusi kelompok peserta didik, pencarian solusi masalah secara mandiri atau berkelompok dari berbagai sumber,

penyampaian hasil solusi kepada teman sekelas, dan diakhiri dengan pemberian refleksi atau evaluasi oleh pendidik.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Irfana, dkk., (2023, hlm. 6231) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Wijayanti & Ekantini (2023, hlm. 2106) IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Sejalan dengan itu, dalam penelitiannya Allutfia & Setyaningsih (2023, hlm. 334) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup juga benda mati serta mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial. Bahkan, karena kandungan sains sejalan dengan pengalaman yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari, ada minat yang kuat untuk belajar sains, belajar akan terasa lebih menyenangkan, dan peserta didik mencapai hasil belajar yang diinginkan, sains sebenarnya dilihat oleh peserta didik sekolah dasar sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan sederhana (Hasanah, 2022, hlm. 321).

IPAS adalah satu kesatuan seperti tematik, tetapi ternyata dipelajari secara terpisah atau parsial. Mata Pelajaran IPAS dibelajarkan kepada peserta didik dengan fungsi untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. IPAS berdasarkan konsepnya berusaha untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang ada di sekelilingnya (Rahmawati, et. al., 2023, hlm. 2874). Secara spesifik enam tujuan IPAS sebagai berikut: (1) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia. (2) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan

lingkungan dengan bijak. (3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata. (4) mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. (5) memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan disekitarnya. (6) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari hari (Septiana, 2023, hlm. 60).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS bertujuan untuk membangun literasi sains dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya, sekaligus memperkuat keterampilan berpikir kritis, inkuiri, serta kepedulian terhadap lingkungan.

4. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Pembelajaran berbasis video merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang memanfaatkan video sebagai sarana untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Menurut Sukiman (2012, hlm. 187-188) video pembelajaran merupakan sistem multimedia yang mampu menghadirkan gambar dan suara secara bersamaan. Sementara itu, Daryanto (2010, hlm. 88) menjelaskan bahwa video merupakan media yang memungkinkan kombinasi antara rangsangan pendengaran dan visual bergerak, sehingga memberikan

pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Video juga dapat dikombinasikan dengan animasi maupun pengaturan kecepatan untuk memvisualisasikan proses perubahan dari waktu ke waktu.

Sadiman (2009, hlm. 74) menambahkan bahwa video merupakan media audio-visual yang menampilkan gambar dan suara, baik berupa kejadian nyata, berita, maupun cerita fiksi, yang bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional. Media video pembelajaran dianggap efektif karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, khususnya untuk konten yang memerlukan visualisasi, seperti gerakan motorik, ekspresi wajah, maupun kondisi lingkungan tertentu. Dengan adanya elemen visual, audio, dan teks, video dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mudah dipahami.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Media video juga dapat digunakan dalam bidang studi yang menekankan keterampilan motorik maupun peningkatan kemampuan praktik siswa. Menurut Rusman (2012, hlm. 220) terdapat beberapa manfaat media video dalam pembelajaran. Pertama, video memungkinkan penyampaian materi secara merata kepada seluruh siswa. Kedua, video efektif untuk menjelaskan proses yang kompleks dan sulit diamati secara langsung. Selain itu, media video mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memberikan pengalaman belajar yang lebih realistik, serta dapat diputar ulang atau dijeda sesuai kebutuhan siswa. Video juga memiliki kemampuan untuk meninggalkan kesan mendalam dan berpotensi membentuk sikap positif peserta didik.

Kustandi (2013, hlm. 64) menambahkan bahwa media video memberikan beberapa keuntungan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui kegiatan diskusi, membaca, dan latihan praktis.

- 2) Menampilkan objek-objek yang sulit terlihat oleh mata telanjang, seperti fungsi jantung selama siklus detak.
- 3) Memotivasi siswa sekaligus membina aspek afektif; menyajikan nilai-nilai positif yang dapat memicu diskusi dan pemikiran kritis.
- 4) Serta mampu menampilkan peristiwa kepada berbagai kelompok siswa, baik besar maupun kecil.

Meski demikian, penggunaan media video juga memiliki beberapa kekurangan. Rosyid, dkk. (2019, hlm. 112) menyebutkan beberapa kelemahan media video, yaitu:

- 1) Biaya pembuatan yang relatif tinggi.
- 2) Membutuhkan keahlian khusus.
- 3) Sulit untuk direvisi, serta memerlukan pasokan listrik.

Oleh karena itu, pemilihan media video harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga pendidik dapat memanfaatkannya secara optimal untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

c. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran memiliki tujuan utama untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Menurut Daryanto (2016, hlm. 103) tujuan penggunaan video dalam proses belajar mengajar adalah untuk menampilkan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung, sehingga peserta didik dapat belajar melalui visualisasi yang lebih nyata dan kontekstual. Sejalan dengan itu, Sudjana dan Rivai (2019, hlm. 62) menyatakan bahwa video pembelajaran bertujuan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dan membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis. Penggunaan video juga ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami (Riyana, 2019, hlm. 47).

Selain itu, menurut Munir (2020, hlm. 78) video pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi

dengan cara menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Senada dengan hal tersebut, Arsyad (2020, hlm. 89) menegaskan bahwa tujuan penggunaan video dalam pembelajaran tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan kreativitas, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama penggunaan video pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman konsep, memperkuat motivasi dan minat belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, video pembelajaran menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang membutuhkan visualisasi fenomena alam dan sosial secara konkret.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa temuan yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu tersebut menjadi landasan penting dalam memperkuat kajian dan analisis yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Elvira, dkk. (2020) dalam “Efektifitas Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.9 > 3.442$) artinya terdapat pengaruh signifikan rata-rata keterampilan berbicara peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah perlakuan, serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.5 > 2.776$) artinya terdapat pengaruh signifikan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah perlakuan. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model problem-based learning berbantuan media dan jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen, perbedaan terletak

pada variabel terikat nya yaitu keterampilan berbicara dan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar IPA.

2. Nurmasari (2023, hlm. 30) dalam “Penerapan Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantu media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada materi transportasi dan cara menghemat energi. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil tes siswa pada siklus I dan siklus II. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes pada siklus I yakni 73,39% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90,25%. Sehingga dalam meningkatkan hasil peserta didik guru dapat menerapkan pembelajaran model *problem-based learning* berbantu media video. Dari hasil penelitian Tindakan kelas dalam mata pelajaran IPA menggunakan model *problem-based learning* berbantu media video. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem-based learning* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Etty, Tanzimah, & Noviati (2022, hlm. 3979) dalam “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Methodist 3 Palembang”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelompok eksperimen adalah 64, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 65. Setelah diterapkan model PBL, nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 80, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 70. Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -17,489 dengan signifikansi $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya adalah pada mata pelajarannya,

penelitian ini mempelajari pelajaran matematika sedangkan peneliti mempelajari materi IPAS.

C. Kerangka Pemikiran

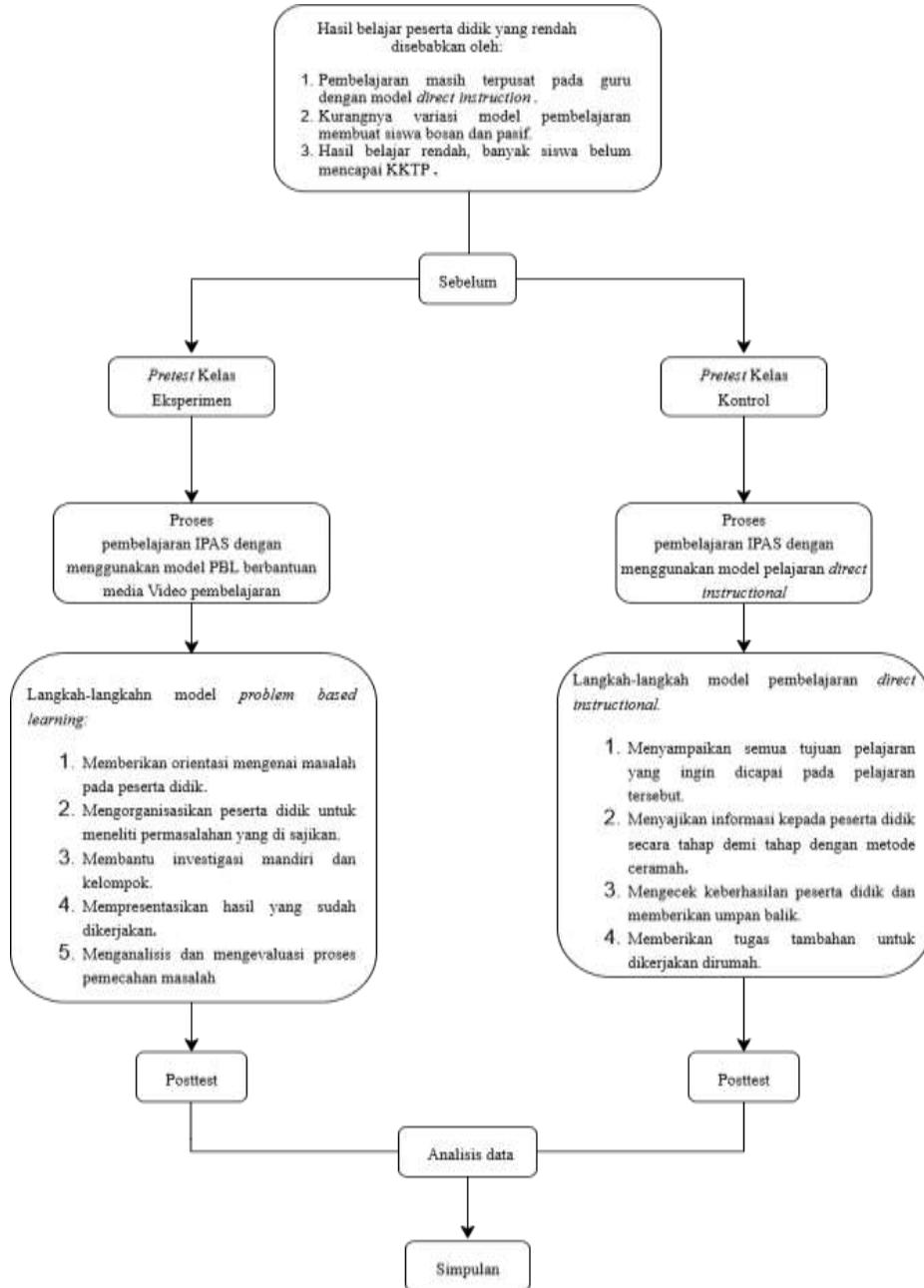
Berdasarkan temuan di SD Negeri Jelegong 02, permasalahan utama yang dihadapi adalah belum maksimalnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Pertama, model pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh *direct instruction* atau pembelajaran langsung, di mana pendidik menjadi pusat aktivitas pembelajaran. Model ini cenderung bersifat satu arah, di mana pendidik menyampaikan materi secara verbal tanpa banyak melibatkan keaktifan peserta didik. Akibatnya, pembelajaran menjadi *teacher centered*, bukan *student-centered*, sehingga peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi, bertanya, atau terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya variasi model pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Materi yang diajarkan lebih banyak diterima secara tekstual dan hafalan, bukan melalui pemahaman konseptual yang mendalam. Kondisi ini semakin diperburuk oleh kurangnya upaya pendidik dalam mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik menganggap pelajaran IPAS kurang relevan dan jauh dari pengalaman nyata mereka. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep yang diajarkan dengan lingkungan sekitarnya, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan diatas, perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan temuan di SD Negeri Jelegong 02, permasalahan yang terjadi berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Kondisi ini

menyebabkan banyak peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, pada penelitian ini Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini membandingkan dua model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran IPAS dilakukan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video pembelajaran. Model ini melibatkan peserta didik secara aktif melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) memberikan orientasi mengenai masalah yang akan dipelajari, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk mengidentifikasi dan memahami masalah yang disajikan, (3) membimbing peserta didik dalam penyelidikan mandiri maupun kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil temuan, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Direct Instructional*. Model ini menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran dengan langkah-langkah: (1) menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara jelas, (2) memberikan informasi materi secara langsung, (3) mengecek pemahaman peserta didik, serta (4) memberikan tugas tambahan untuk memperkuat materi yang dipelajari di rumah. Setelah penerapan pembelajaran pada kedua kelas, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Data hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan video pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instructional*. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menarik kesimpulan terkait efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas, berikut merupakan kerangka pemikiran dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi diperlukan untuk mengatasi penelaahan suatu permasalahan menjadi lebar dan asumsi inilah yang memberi arah serta landasan bagi kegiatan penelaahan kita (Irfan, 2018, hlm. 294). Menurut Malo (dalam Ridhahani, 2020, hlm. 45) asumsi adalah pernyataan yang diperlukan peneliti untuk dijadikan sebagai tolak ukur

bagi penelitiannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar atau dugaan sementara mengenai suatu hal dalam melaksanakan penelitian yang belum terbukti kebenarannya.

Asumsi dari penelitian yang akan diteliti yaitu penggunaan model *problem based learning* dengan menggunakan media video pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Model *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan dalam penelitian ini dilengkapi dengan video yang relevan dan mendukung proses pembelajaran. Video tersebut dianggap memiliki kualitas audio dan visual yang baik dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Kedua, diasumsikan bahwa peserta didik yang berpartisipasi dalam penelitian ini memiliki akses yang memadai ke teknologi yang diperlukan untuk menonton video.

Sehingga berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan video Pembelajaran dapat menyediakan ruang bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam lingkungan belajar mereka, berinteraksi untuk membangun dan mengkonstruksi pengetahuan serta mendapatkan dukungan timbal balik untuk membuat keputusan dengan menggunakan refleksi dan cara berpikir kritis yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

2. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2020, hlm. 96) memaparkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun ilustrasi dari hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model PBL berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Jelegong 02.

H_1 : Terdapat pengaruh model PBL berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Jelegong 02.

Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 = \mu_A = \mu_B$$

$$H_1 = \mu_A \neq \mu_B$$

Adapun keputusan uji hipotesis adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima