

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian teori**

##### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "belajar" berarti "usaha untuk memperoleh pengetahuan atau ilmu." Faizah (2017, hlm. 176) menyatakan bahwa belajar yaitu proses yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan berbagai sikap dan keterampilan. Menurut Warneri, dkk. (2023, hlm. 312), belajar dipandang sebagai aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena belajar merupakan usaha individu untuk mengubah seluruh perilakunya berdasarkan pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Menurut Stevani (2016, hlm. 103), belajar dapat dianggap sebagai usaha untuk mengubah atau memperkuat perilaku melalui pengalaman yang telah dilewati "*learning is said as the modification or strengthening of behaviour by experiencing*". Herawati dan Aris (2020, hlm. 214) menyatakan bahwa belajar adalah usaha untuk mengubah diri dan perilaku individu yang didasarkan pada pengalaman mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia, yang melibatkan upaya individu untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan sikap, serta memperkuat dan mengubah perilaku. Proses belajar ini terjadi melalui pengalaman pribadi yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Setiap individu mengalami perubahan dalam perilaku dan sikapnya sebagai hasil dari pembelajaran yang dilalui, yang dapat memperkaya kemampuan dan pengetahuan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

##### **b. Ciri-ciri Belajar**

Belajar memiliki ciri-cirinya menurut Ma'rifah S (2018, hlm. 33) menyebutkan bahwa proses belajar memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

1. Terdapat penambahan kemampuan baru atau perubahan dalam diri individu. Perubahan ini bisa meliputi aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta nilai dan sikap (afektif).

2. Perubahan yang terjadi tidak bersifat sementara, melainkan bersifat tetap atau dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama.
3. Perubahan tersebut tidak terjadi secara otomatis, melainkan membutuhkan usaha. Proses perubahan ini terjadi sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitar.
4. Perubahan yang terjadi juga bukan hanya akibat dari pertumbuhan fisik atau kedewasaan, dan tidak disebabkan oleh faktor-faktor seperti kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan.

Sedangkan menurut Baharuddin, dkk (2011. hlm. 15) terdapat beberapa ciri utama dalam proses belajar, sebagai berikut:

1. Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Artinya, hasil dari proses belajar hanya dapat terlihat melalui perubahan tingkah laku, seperti pergeseran dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati perubahan tingkah laku ini, kita tidak dapat mengetahui apakah belajar tersebut berhasil.
2. Perubahan perilaku yang terjadi akibat belajar bersifat relatif permanen. Ini berarti bahwa meskipun perubahan tingkah laku akan bertahan dalam waktu tertentu, hal itu tidak akan bertahan selamanya.
3. Perubahan tingkah laku tidak selalu dapat diamati secara langsung selama proses belajar berlangsung. Perubahan tersebut dapat bersifat potensial, yang berarti hasil belajar bisa muncul kemudian, bukan secara langsung.
4. Perubahan tingkah laku adalah hasil dari latihan atau pengalaman yang dialami seseorang.
5. Latihan atau pengalaman yang dilakukan dapat memberikan penguatan. Penguatan ini berfungsi untuk memberikan dorongan atau motivasi dalam mengubah tingkah laku seseorang.

Adapun menurut Menurut Khairani (2018, hlm. 8), ciri-ciri belajar meliputi beberapa hal, yaitu:

1. Perubahan tingkah laku yaitu belajar dapat dikenali melalui perubahan tingkah laku, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak terampil menjadi terampil. Hasil belajar hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku tersebut, karena tanpa pengamatan tersebut, tidak akan diketahui apakah

- proses belajar berhasil atau tidak. Perubahan hasil belajar harus dapat diamati.
2. Perubahan yang relatif permanen yaitu perubahan tingkah laku yang terjadi akibat belajar akan bertahan untuk jangka waktu tertentu, meskipun tidak akan bertahan selamanya. Artinya, perubahan tersebut tetap ada dalam periode waktu tertentu, namun tidak bersifat permanen sepanjang hidup.
  3. Perubahan yang potensial yaitu perubahan tingkah laku tidak selalu dapat terlihat langsung saat proses belajar berlangsung. Hasil belajar dapat berkembang lebih lanjut setelah proses belajar selesai, dan tidak selalu tampak segera.
  4. Hasil dari latihan atau pengalaman yaitu belajar melibatkan aktivitas yang dilakukan secara aktif, terencana, dan sengaja, bukan karena kejadian yang kebetulan atau insidental. Proses belajar memerlukan latihan atau pengalaman yang terstruktur.
  5. Pengalaman atau latihan yang memperkuat yaitu pengalaman atau latihan yang dilakukan dapat memberikan dorongan atau semangat tambahan yang membantu individu untuk mengubah tingkah laku mereka.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen, terjadi melalui usaha dan interaksi dengan lingkungan, serta melibatkan latihan atau pengalaman yang memberikan penguatan. Perubahan tersebut tidak selalu terlihat langsung, tetapi berkembang seiring waktu dan tidak hanya dipengaruhi oleh faktor fisik atau kedewasaan.

### **c. Tujuan belajar**

Belajar memiliki tujuan, menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012, hlm. 39) menyebutkan tujuan belajar merupakan elemen pertama yang harus ditentukan dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran tersebut. Sedangkan menurut Suprijono A (2013, hlm. 5), tujuan belajar yang jelas dirumuskan biasanya dicapai melalui tindakan instruksional, yang sering disebut sebagai *instructional affects*, dan umumnya berupa peningkatan pengetahuan serta keterampilan.

Adapun menurut Oemar Hamalik (2015: 85), tujuan belajar merupakan hasil yang ingin dicapai setelah siswa menyelesaikan kegiatan belajar. Menurut

Roestiyah N.K. (dalam Nunuk Suryani & Leo Agung, 2012, hlm. 40) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran tentang perilaku yang diharapkan ditampilkan oleh siswa setelah mempelajari materi yang diajarkan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah sebuah acuan yang penting dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Tujuan belajar mencakup peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan, yang dicapai melalui tindakan instruksional yang terencana. Selain itu, tujuan tersebut menggambarkan perilaku yang diharapkan dapat ditunjukkan oleh siswa setelah mereka mempelajari materi tertentu.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan pembelajaran. Sedangkan, Menurut Oemar Hamalik (2015, hlm. 57), pembelajaran adalah gabungan yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013, hlm. 75), pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang disusun secara terencana, melibatkan informasi dan lingkungan, untuk mempermudah siswa dalam proses belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak terbatas pada lokasi fisik, melainkan juga mencakup metode, media, dan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2013, hlm. 40), pembelajaran adalah menciptakan situasi yang mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Situasi tersebut dapat diciptakan dengan bantuan pendidik (guru) atau diinisiasi secara mandiri oleh individu (belajar secara otodidak). Adapun menurut Susanto (2021, hlm. 55) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang terjadi antara guru dan siswa dalam kondisi tertentu dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini, peran guru adalah sebagai pembimbing dan pemberi dorongan. Sedangkan menurut Arifin (2020, hlm. 110) menyatakan Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan

sumber belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses ini dapat berlangsung dalam berbagai situasi dan lingkungan yang mendukung, baik secara langsung maupun mandiri. Selain itu, pembelajaran melibatkan berbagai unsur seperti materi, fasilitas, peralatan, serta prosedur yang saling berinteraksi untuk memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan. Pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator dan motivator dalam menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara efektif.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Pembelajaran memiliki tujuan, menurut Zainal (2010, hlm. 19) menyatakan bahwa Tujuan pembelajaran merujuk pada hasil yang ingin dicapai setelah dilaksanakannya suatu proses pembelajaran, seperti dalam setiap pertemuan atau sesi pembelajaran, yang berfokus pada perubahan perilaku peserta didik. Sedangkan menurut Chotimah dan Fathurrohman (2018, hlm. 57) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran yaitu hasil yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, dan oleh karena itu, tujuan tersebut harus dirumuskan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran, karena tujuan tersebut menjadi arah dari seluruh kegiatan yang dilakukan. Adapun menurut Susanto A (2013, hlm. 4) menyatakan bahwa tujuan yaitu elemen yang sangat krusial dalam sistem pembelajaran, karena seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Dari pemaparan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah hasil yang ingin dicapai setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Tujuan tersebut berfokus pada perubahan perilaku peserta didik dan harus dirumuskan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran, karena menjadi arah dari seluruh kegiatan yang dilakukan. Tujuan pembelajaran merupakan elemen penting dalam sistem pembelajaran yang mengarahkan aktivitas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi atau keterampilan yang diinginkan.

### **3. Model Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran pada dasarnya memberikan pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Menurut Octavia (2020, hlm. 13) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konsep yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. adapun menurut Istarani (2019, hlm. 1) menjelaskan bahwa Model pembelajaran mencakup keseluruhan cara penyampaian pengajaran, yang melibatkan berbagai aspek baik yang dilakukan oleh pendidik sebelum dan sesudah pembelajaran, serta semua fasilitas yang digunakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Fathurrohman (2017, hlm. 29) menyatakan bahwa Model pembelajaran adalah suatu kerangka konsep yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019, hlm. 99) menyatakan bahwa Model pembelajaran adalah sebuah kerangka konsep yang berupa pola prosedur yang sistematis, yang dikembangkan berdasarkan teori tertentu untuk mengatur proses pengajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Jumadi (2017, hlm. 3) Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau kerangka yang digunakan sebagai panduan dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konsep atau rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model ini mencakup langkah-langkah sistematis yang melibatkan berbagai aspek, baik yang dilakukan oleh pendidik sebelum, selama, dan setelah pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga mencakup penggunaan fasilitas yang mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model ini dikembangkan berdasarkan teori-teori tertentu untuk mengatur dan memfasilitasi proses pengajaran sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.

#### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat mempengaruhi

proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Menurut Abas Asyafah (2019, hlm. 23-24) Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- 1) Rasional teoretik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar siswa yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sedangkan, menurut Hamiyah (2019, hlm. 58), model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu:

- 1) Berlandaskan teori pendidikan dan teori pembelajaran tertentu.
- 2) Memiliki tujuan atau misi pendidikan yang spesifik.
- 3) Dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Terdiri dari berbagai komponen yang saling mendukung dalam model tersebut.
- 5) Menyebabkan dampak baik secara langsung maupun tidak langsung sebagai hasil penerapan model pembelajaran.

Menurut Mirdad J (2020, hlm. 16) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berlandaskan teori pendidikan dan teori pembelajaran dari ahli-ahli tertentu. Contohnya, model penelitian kelompok yang disusun oleh Herbert Thelen, yang didasarkan pada teori John Dewey, bertujuan untuk melatih partisipasi kelompok secara demokratis.
- 2) Memiliki tujuan pendidikan yang jelas. Sebagai contoh, model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif.
- 3) Dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas. Misalnya, model Syntectics dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam menulis.
- 4) Memiliki komponen-komponen yang terdiri dari: a) urutan langkah-langkah

pembelajaran (syntax); b) prinsip-prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat komponen ini memberikan panduan praktis bagi guru saat menerapkan model pembelajaran.

- 5) Menimbulkan dampak sebagai hasil penerapan model pembelajaran, yang mencakup: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dan b) dampak penggiring, yang berupa hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membantu guru dalam merancang persiapan mengajar (desain instruksional) sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan ciri-ciri model pembelajaran menurut para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model ini didasarkan pada teori pendidikan dan teori belajar yang memberikan dasar ilmiah dalam penerapannya. Setiap model memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, komponen-komponen yang saling mendukung, serta lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan tersebut. Selain itu, model pembelajaran harus memiliki dampak yang terukur terhadap hasil belajar siswa, baik secara langsung maupun jangka panjang. Fleksibilitas dalam implementasi model juga penting agar sesuai dengan berbagai konteks dan kebutuhan siswa.

### **c. Fungsi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran tentunya memiliki fungsi. Fungsi dari model pembelajaran adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas (Lahir, dkk., 2017, hlm. 3). Menurut Djalal (2017, hlm. 35), fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan guru dalam melaksanakan proses belajar di kelas. Adapun menurut Tayeb (2017, hlm. 53) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi perancang pengajaran dalam merencanakan dan melaksanakan pendidikan.

Menurut Amalia, dkk. (2023, hlm. 90), fungsi model pembelajaran adalah sebagai panduan dalam merancang dan merealisasikan proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan model akan sangat dipengaruhi oleh jenis materi yang diajarkan, tujuan yang ingin dicapai, dan tingkat kemampuan siswa. Selain itu menurut Menurut Asyafah (2019, hlm. 23), fungsi model pembelajaran meliputi:



- 1) Sebagai panduan bagi perancang pengajaran dan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Mempermudah guru dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 3) Menjadi pedoman bagi dosen dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga mereka dapat menentukan langkah-langkah dalam proses belajar.
- 4) Membantu siswa untuk memperoleh informasi, konsep, nilai, keterampilan, dan strategi belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam proses pembelajaran. Fungsi utama model pembelajaran adalah sebagai panduan atau pedoman untuk merancang, melaksanakan, dan merealisasikan proses pembelajaran di kelas. Model ini juga membantu guru dalam mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, serta memberikan arah bagi dosen dan guru untuk menetapkan langkah-langkah yang tepat dalam proses belajar. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tujuan yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan siswa.

#### **4. Model Problem Based Learning (PBL)**

##### **a. Pengertian Model Problem Based Learning (PBL)**

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara nyata yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Huda (2015, hlm. 271) Sebuah model yang melibatkan masalah-masalah dari dunia nyata, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah, sekaligus memahami konsep-konsep penting terkait materi yang dipelajari. Sedangkan menurut Menurut Nofziarni (2019, hlm. 2017) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dimulai dengan menghadirkan masalah autentik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, bertujuan untuk melatih siswa dalam menganalisis dan mengkritisi permasalahan serta mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikannya.

Adapun menurut Nahdi (2018, hlm. 3) Model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, analitis, dan logis dalam mencari solusi atas suatu masalah, melalui eksplorasi data empiris yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap ilmiah.

*Problem Based Learning* didefinisikan sebagai model pembelajaran yang memberikan konteks untuk mendorong siswa belajar dan mencari solusi atas masalah yang diajukan (Widarwati dalam Kusumawardani, 2022, hlm. 1418). Sedangkan Menurut Winoto, T (2020, hlm. 30-321) menyatakan bahwa Model pembelajaran berbasis masalah efektif diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam model ini, siswa terlibat secara aktif dalam penemuan, dengan fokus pada pengembangan kemampuan berpikir analitis dan berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara mandiri.

Berdasarkan pengertian model *Problem Based Learning* menurut para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan suatu pendekatan yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

#### **b. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Setiap model pembelajaran sebaiknya memiliki tujuan yang jelas serta pemahaman tentang bagaimana proses pembelajaran tersebut dilaksanakan. Menurut Masduriah dan Madiun (2020, hlm. 279) Tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah yaitu untuk membantu siswa menguasai konsep dengan pemahaman yang lebih mendalam, serta mengembangkan keterampilan dalam berkolaborasi, berpikir secara kompleks, dan memecahkan masalah. Adapun menurut Arends (2012, hlm. 400), tujuan dari model *Problem Based Learning* yaitu untuk memotivasi siswa agar bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dengan teman-temannya, menciptakan komponen-komponen dalam proses belajar mengajar yang dapat mendorong perilaku observasi dan diskusi antar siswa, melibatkan siswa dalam menyelidiki, memahami, dan menjelaskan permasalahan yang berkaitan dengan fenomena dunia nyata, serta melibatkan siswa dalam tiga ranah pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga

memudahkan siswa dalam mengingat hasil pembelajaran.

Menurut Hosnan (2014, hlm. 298) tujuan dari model *Problem Based Learning* yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh berbagai pengalaman yang dapat mengubah perilaku mereka, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Sedangkan menurut Nofziarni (2019, hlm. 2017) Untuk mendorong siswa agar lebih terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Adapun menurut Fathurrohman (dalam Nofziarni, 2019, hlm. 2017) menyatakan Tujuan utama dari model *Problem Based Learning* tidak hanya untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa bahwa tujuan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu untuk membantu siswa menguasai konsep secara mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Selain itu, PBL bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam berkolaborasi, menyelidiki, dan memahami permasalahan yang berkaitan dengan fenomena dunia nyata. Model ini juga berfokus pada pengembangan tiga ranah pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, guna mempermudah siswa dalam mengingat dan menerapkan hasil pembelajaran. PBL juga bertujuan untuk memberikan berbagai pengalaman yang dapat mengubah perilaku siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas, serta mendorong mereka untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri.

### **c. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki sejumlah karakteristik dalam pelaksanaannya. Beberapa ahli telah mengemukakan pendapat terkait dengan karakteristik model pembelajaran ini, antara lain: Menurut Suhendar dan Ekayanti, (2018, hlm. 17) menyatakan karakteristik PBL sebagai berikut.

- 1) Masalah digunakan untuk mengawali pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa merasa tertarik dengan konsep yang dipelajari.
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan

secara mengambang. Diharapkan mahasiswa lebih mudah menerima konsep dan merasa lebih bermakna, karena masalah yang digunakan dekat dengannya.

- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Hal ini melatih mahasiswa untuk mengembangkan konsep yang diperoleh.
- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru. Mahasiswa tentu tidak mudah menyerah dalam mempelajari suatu konsep apabila pendapat masalah yang menantang.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri. Kemandirian mahasiswa dalam belajar tentu membuat mahasiswa aktif dalam menemukan ataupun memahami konsep.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi. Dengan berbagai macam sumber pengetahuan yang digunakan, maka mahasiswa mudah untuk mempelajari maupun mengembangkan konsep.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Karakteristik ini memungkinkan mahasiswa untuk mampu memahami konsep secara berkelompok, serta mengomunikasikannya dengan orang lain.

Sedangkan, karakteristik *Problem Based Learning* Menurut Zainal (2022, hlm. 3586) mengemukakan karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan dalam proses pembelajaran.
- 2) Mendukung pembelajaran secara mandiri.
- 3) Mendorong siswa untuk berfikir kritis.
- 4) Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan tim.
- 5) Menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Selanjutnya model *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut Arends (dalam Saily 2019, hlm. 56) :

- 1) Penyampaian pertanyaan atau masalah.
- 2) Fokus pada hubungan antar disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan autentik.
- 4) Menghasilkan produk dalam karya nyata.
- 5) Bekerja sama dengan satu dan lainnya.

Berdasarkan Masrinah (2019, hlm. 926), model PBL memiliki ciri mendasar sebagai berikut: Model PBL memiliki ciri sebagai berikut:

- 1) Mengajukan pertanyaan atau masalah,
- 2) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin,
- 3) Penyelidikan autentik,
- 4) Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, dan kerjasama.

Dari beberapa karakteristik menurut ahli di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa ciri utama, antara lain: dimulai dengan masalah yang relevan dan nyata, yang bertujuan untuk menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. PBL menuntut perspektif yang lebih luas dan melatih siswa untuk mengembangkan konsep yang diperoleh melalui penyelidikan dan pembelajaran mandiri. Karakteristik lainnya adalah pembelajaran yang kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam tim. PBL juga menekankan pada penyelidikan autentik, menghasilkan produk atau karya nyata, serta menghubungkan berbagai disiplin ilmu untuk memperkaya pemahaman siswa. Dengan demikian, model ini tidak hanya fokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis dan kerja sama antar siswa.

#### **d. Kelebihan dan kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam pelaksanaannya. Menurut Marwah (2021, hlm. 43), kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan siswa untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Lebih mudah menghafal materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
- 4) Meningkatkan relevansinya dengan dunia praktek.
- 5) Mengembangkan keterampilan dalam kepemimpinan dan kolaborasi.

Model pembelajaran PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun keterampilan hidup, berpikir metakognitif, keterampilan mengendalikan diri dan berkomunikasi. Masduriah & Madiun, (2020, hlm. 279). Selain itu model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelebihan yakni:

- 1) Peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran,
- 2) Melatih keterampilan memecahkan masalah,
- 3) Memotivasi peserta didik untuk memahami konsep baru,
- 4) Melatih mengendalikan diri, membantu peserta didik mempelajari fenomena secara luas dan mendalam.

Model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan tersendiri menurut Sanjaya (2019, hlm. 220-221) yakni sebagai berikut:

- 1) Lebih memahami isi pelajaran: Model ini membantu siswa memahami materi lebih dalam.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar: PBL mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.
- 3) Mengembangkan pemikiran kritis: Membantu siswa berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah.
- 4) Menerapkan pengetahuan: Siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari dalam konteks dunia nyata.
- 5) Menantang siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru: PBL mendorong siswa untuk menemukan informasi baru secara mandiri.

Sedangkan menurut Handayani (2021, hlm. 80), kelebihan model *Problem Based Learning* antara lain:

- 1) Relevan dengan kehidupan siswa.
- 2) Sesuai dengan kebutuhan nyata siswa.
- 3) Membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam mencari solusi.
- 4) Meningkatkan daya ingat siswa terhadap konsep yang dipelajari.
- 5) Dapat memperkuat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Namun dibalik kelebihan, model *Problem Based Learning* (PBL) tentunya juga memiliki kekurangan. Menurut Masduriah dan Madiun (2020, hlm. 279), beberapa kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- 1) Siswa mungkin merasa kurang percaya diri dan enggan mencoba selama proses pembelajaran.
- 2) Penerapan model ini membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama untuk mendapatkan hasil yang optimal.
- 3) Model ini tidak selalu dapat diterapkan pada semua jenis materi pelajaran.

- 4) Tidak semua bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran tersedia atau lengkap.

Menurut Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 402) Kekurangan Model Pembelajaran PBL sebagai berikut:

- 1) Apabila siswa mengalami kegagalan atau kurang percaya diri
- 2) PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.
- 3) Pemahaman yang kurang

Adapun menurut Warsono dan Hariyanto (2016, hlm. 135) kekurangan PBL antara lain: tidak banyak pendidik yang mampu mengantarkan peserta didik kepada pemecahan masalah, seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang, dan aktivitas peserta didik yang dilaksanakan di luar kelas sulit dipantau oleh pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, pemahaman materi, berpikir kritis, dan kolaborasi. Selain itu, PBL relevan dengan kehidupan nyata dan membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Namun, model ini juga memiliki kekurangan, seperti membutuhkan waktu persiapan yang lama, kesulitan dalam penerapan pada beberapa materi, dan tantangan bagi siswa yang kurang percaya diri.

#### **e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Model *Problem Based Learning* tentunya memiliki langkah-langkah. menurut Arends (2012, hlm. 397) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Memberikan orientasi tentang masalah pada siswa.
- 2) Mempersiapkan siswa untuk belajar.
- 3) Mengarahkan investigasi secara individu maupun kelompok.
- 4) Memajukan dan mempresentasikan hasil karya siswa.
- 5) Menguraikan evaluasi dari prosedur pemecahan masalah.

Model *Problem Based Learning* menurut Saily (2019, hlm. 57) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengklarifikasi istilah konsep yang tidak jelas, Pastikan setiap anggota memahami istilah yang berbeda dan terlibat dalam masalahnya.
- 2) Merumuskan Masalah, Fenomena dalam soal memerlukan penjelasan hubungan yang terjadi antar fenomena tersebut.
- 3) Menganalisis Masalah, Anggota mengungkapkan pengetahuan terkait apa yang telah siswa ketahui tentang masalah tersebut.
- 4) Menata ide secara sistematis dan menganalisisnya, Analisis merupakan upaya memilah sesuatu yang menjadi bahan penyusunnya.
- 5) Merumuskan tujuan pembelajaran, Tujuan pembelajaran akan terkait dengan analisis masalah.
- 6) Cari informasi dan tambahan dari sumber lain, Kelompok sekarang mengetahui informasi apa yang siswa lewatkan dan sudah memiliki tujuan pembelajaran.
- 7) Sintesis dan uji informasi baru dan membuat laporan

Selanjutnya menurut Banawi (2019, hlm. 97) berikut ini langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Melaksanakan tindakan.
- 3) Mengurangi masalah.
- 4) Mencari solusi.
- 5) Mengkaji dan mengevaluasi pengaruhnya.

Urutan langkah dalam pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah sebaiknya mengikuti tahapan yang telah ditentukan untuk memastikan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran tercapai. Beberapa ahli memberikan pandangan tentang tahapan dalam penyelesaian masalah, dan langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yang dapat dirancang oleh guru yaitu pada tabel 2.1



**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Problem Based Learning (PBL)**

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktifitas Peserta didik
Orientasi pada peserta didik	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara berkelompok. Masalah yang akan diangkat hendaknya kontekstual. Masalah dapat ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kerja.	Kelompok mengamati dan memahami apa yang disajikan oleh guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan disarankan untuk peserta didik.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru memastikan akan setiap anggota kelompok memahami tugas yang diberikan secara masing-masing	Peserta didik berdiskusi mencari data untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing peserta didik secara individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan data atau bahan selama proses pengerjaan.	Peserta didik melakukan pekerjaan mencari data atau referensi serta sumber untuk dijadikan bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil sebuah karya	Guru memantau diskusi dan membimbing setiap pembuatan laporan agar karya peserta didik siap untuk dipresentasikan.	Kelompok akan melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah serta hasilnya dipresentasikan
Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok untuk memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama dengan peserta didik	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi. Dan kegiatan dilanjutkan dengan

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktifitas Peserta didik
	menyimpulkan materi	membuat kesimpulan dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Berdasarkan tabel 2.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melibatkan kolaborasi aktif antara guru dan siswa. Guru berperan dalam menyampaikan masalah yang kontekstual, memfasilitasi diskusi, dan membimbing siswa dalam setiap tahap pengerjaan, mulai dari pengumpulan data hingga presentasi hasil karya. Sementara itu, siswa aktif terlibat dalam memahami materi, mencari data, berdiskusi dalam kelompok, dan menyajikan hasil pemecahan masalah yang ditemukan. Proses ini juga mencakup refleksi dan evaluasi dari kelompok lain untuk meningkatkan kualitas hasil kerja dan pemahaman siswa.

## **5. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses transformasi diri yang tercermin dalam peningkatan kualitas perilaku, seperti pengembangan keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan lainnya (Marwah, 2021, hlm. 42). Sedangkan menurut Saily (2019, hlm. 52) menyatakan bahwa Hasil belajar merujuk pada tingkat pencapaian siswa dalam menguasai dan memahami materi, yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, dan dinyatakan dalam bentuk nilai. Menurut Nurrita (2018, hlm. 175), hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang disusun dan dilaksanakan oleh sekolah dan kelas yang telah ditentukan.

Menurut Susanto (2014, hlm. 49), hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai dampak dari proses pembelajaran. Selanjutnya menurut handayani (2021, hlm. 80) menyatakan bahwa Hasil belajar meliputi transformasi yang terjadi pada siswa dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dampak dari aktivitas pembelajaran yang telah diikuti oleh siswa.

Kesimpulannya terlihat bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar berarti

hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang mencakup perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil ini diukur berdasarkan tingkat penguasaan dan pemahaman materi yang telah dipelajari siswa, serta tercermin dalam bentuk pencapaian nilai yang menunjukkan kemampuan atau keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup 3 ranah yaitu, ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Terdapat beberapa indikator untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa. Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* (dalam Nabila dan Abadi 2019, hlm. 660) terdapat tiga tujuan pendidikan yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara maksimal saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adapun indikator tersebut sebagai berikut:

##### 1) Ranah kognitif

Perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri dari kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak.

##### 2) Ranah afektif

Hasil belajar disusun dari yang paling rendah hingga paling tertinggi. Dengan itu yang dimaksud dengan ranah afektif yaitu yang berhubungan dengan nilai-nilai yang dihubungkan dengan sikap dan perilaku siswa.

##### 3) Ranah psikomotorik

Hasil belajar disusun dengan urutan mulai dari yang paling rendah kesederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Selanjutnya indikator hasil belajar menurut Straus.dkk (2021, hlm. 327) sebagai berikut:

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

- 3) Ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri siswa yang digunakan pada kinerja maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Selain itu menurut Moore (dalam Ricardo, 2021, hlm. 327) Indikator hasil belajar ada tiga ranah, yakni:

- 1) Ranah kognitif, memuat pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan merujuk pada indikator kognitif yang menurut Taksonomi Bloom mencakup enam tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

### **c. Ciri-ciri Hasil Belajar**

Setiap hasil belajar harus memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Terdapat beberapa kriteria dasar yang digunakan untuk menilai hasil belajar, yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 4 mengenai Asas Hasil Belajar.

- 1) Penilaian dikatakan valid jika didasarkan pada data yang secara akurat mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, bermakna proses menilai bukan berdasarkan subjektivitas penilai melainkan memiliki acuan dan standar yang jelas.
- 3) Adil, bermakna siswa tidak ada yang dirugikan ataupun diuntungkan selama proses penilaian berlangsung.
- 4) Terbuka, bermakna seluruh pihak baik siswa ataupun tim yang menilai harus mengetahui standar penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan.
- 5) Menyeluruh dan berkelanjutan, bermakna dalam pembelajaran proses menilai dilaksanakan oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan memakai beragam teknik penilaian yang sesuai, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa.
- 6) Sistematis, bermakna proses menilai memang ada aturannya dan memang

mudah untuk direncanakan sebelumnya oleh pendidik dan dilaksanakan secara bertahap.

- 7) Kriteria, bermakna ada standar khusus yang telah ditetapkan sebagai kriteria dalam penilaian.
- 8) Akuntabel, bermakna proses menilai baik dari segi teknik, prosedur, ataupun hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Moh Surya (dalam Saily 2019, hlm. 50) menyatakan ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari, yaitu individu yang mengikuti proses belajar menyadari adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta merasa lebih percaya diri.
- 2) Perubahan yang berkelanjutan, yaitu perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran akan terus berlangsung, artinya perubahan yang terjadi sekali akan memicu perubahan perilaku lainnya. Contohnya, seorang anak yang sudah belajar menjadi mampu membaca, dan hal itu akan mengubah perilakunya karena sebelumnya ia tidak bisa membaca.
- 3) Perubahan yang bersifat fungsional, yaitu hasil dari pembelajaran memberikan manfaat bagi individu, seperti halnya penguasaan bahasa Inggris yang memungkinkan seseorang untuk mempelajari hal-hal yang lebih luas.
- 4) Perubahan yang positif, yaitu adanya perubahan dalam diri individu yang terus berkembang dan meningkat hingga mencapai kondisi yang lebih baik daripada sebelumnya.
- 5) Perubahan yang aktif, artinya perubahan tersebut tidak terjadi secara otomatis, melainkan melalui upaya dan aktivitas yang dilakukan oleh individu.
- 6) Perubahan yang bersifat permanen, yaitu perubahan yang terjadi akan tetap ada dalam diri individu, setidaknya untuk jangka waktu tertentu.
- 7) Perubahan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana, yaitu perubahan yang terjadi karena adanya tindakan yang dilakukan secara spesifik.

Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2017, hlm. 117) yang menjadi ciri-ciri hasil belajar yaitu:

- 1) Perubahan Intensional

Perubahan yang muncul dalam proses belajar sebagai hasil dari pengalaman

atau praktik yang dilakukan secara sengaja dan didasarkan pada tujuan tertentu, bukan sekadar kebetulan.

2) Perubahan *positif-aktif*

Perubahan yang terjadi akibat proses belajar bersifat konstruktif dan proaktif. Positif di sini berarti perubahan tersebut membawa dampak baik, bermanfaat, dan sesuai dengan yang diinginkan.

3) Perubahan efektif-fungsional

Perubahan yang terjadi akibat proses belajar yang efektif, yaitu memberikan manfaat atau kegunaan.

4) Manifestasi perilaku hasil belajar

Perubahan ini lebih sering terlihat dalam kebiasaan, keterampilan, pengamatan, pemikiran asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, apresiasi, serta perilaku afektif.

**d. Tujuan Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki tujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) dalam mata pelajaran di sekolah dasar, setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran, menurut Afandi (dalam Marwah, 2021, hlm. 43). Sedangkan menurut Darsono (2018, hlm. 23-24), tujuan hasil belajar adalah untuk menggambarkan perubahan perilaku yang diinginkan atau hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah terjadi. Evaluasi dilakukan setelah proses pengukuran, yang berarti keputusan yang diambil oleh guru didasarkan pada hasil pengukuran tersebut. Untuk mengetahui sejauh mana pengalaman belajar yang diterima siswa, tingkat pencapaian diukur. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, guru menilai keberhasilan pengajaran dan kemudian menentukan langkah selanjutnya untuk proses pembelajaran berikutnya.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan tujuan hasil belajar yaitu untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan siswa tercapai dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga bertujuan untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah terjadi, dengan evaluasi yang dilakukan berdasarkan pengukuran yang dilakukan untuk

mengetahui tingkat pencapaian siswa. Berdasarkan evaluasi tersebut, guru dapat menilai keberhasilan pembelajaran dan mengambil tindakan yang tepat untuk langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran.

#### **e. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Marwah (2021, hlm. 43), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal merujuk pada pengaruh dari luar diri siswa, seperti faktor yang berasal dari lingkungan sekolah. Sementara itu, faktor internal berasal dari dalam diri siswa, yang meliputi faktor fisiologis (fisik) dan psikologis (kejiwaan).

Menurut Daryono (dalam Suharti, 2022, hlm. 27-28), hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

##### **1) Faktor internal**

###### **a) Kesehatan**

Kesehatan fisik dan mental memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang tidak dalam kondisi sehat, seperti mengalami sakit kepala, demam, atau masuk angin, hal itu dapat mengurangi semangat dan menghambat proses belajarnya.

###### **b) Intelegansi dan bakat**

Individu dengan kecerdasan yang baik dalam belajar umumnya cenderung memperoleh hasil yang memuaskan. Bakat juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Jika seseorang memiliki kecerdasan dan bakat yang tinggi di bidang yang dipelajarinya, maka proses belajarnya akan lebih efektif dibandingkan dengan mereka yang hanya memiliki salah satu dari keduanya, baik kecerdasan atau bakat.

###### **c) Minat dan motivasi**

Minat dapat muncul karena ketertarikan dari faktor luar maupun dorongan dari dalam diri. Keinginan yang kuat, khususnya untuk meningkatkan derajat dan memperoleh pekerjaan yang baik dan bahagia, sering menjadi penyebab timbulnya minat belajar. Begitu juga dengan seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, seseorang akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan penuh keseriusan dan semangat.

d) Cara belajar

Metode belajar yang digunakan oleh seseorang juga memiliki dampak besar terhadap pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa mempertimbangkan teknik yang tepat serta faktor kesehatan fisik dan psikologis dapat menghambat hasil yang optimal.

**2) Faktor eksternal**

a) Keluarga

Peran orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak, seperti halnya tingkat pendidikan, pendapatan, dan perhatian yang diberikan.

b) Sekolah

Lingkungan sekolah tempat anak belajar turut berperan besar dalam menentukan keberhasilan belajar mereka. Faktor-faktor seperti kualitas guru, metode pengajaran, serta kesesuaian materi dengan kemampuan anak, semuanya sangat mempengaruhi hasil belajar anak.

c) Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga mempengaruhi hasil belajar. Jika masyarakat di suatu daerah terdiri dari individu-individu terpelajar, terutama anak-anak dengan tingkat pendidikan dan moralitas yang tinggi, hal ini akan mendorong anak-anak untuk lebih bersemangat dalam belajar.

d) Lingkungan

Lingkungan tempat tinggal memiliki dampak besar terhadap pembelajaran. Faktor-faktor seperti kondisi lingkungan, bangunan, suasana sekitar, dan lalu lintas dapat sangat memengaruhi semangat belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Rahman (2021, hlm. 298) beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Karakter siswa
- 2) Sikap belajar
- 3) Motivasi belajar
- 4) Kemampuan konsentrasi mengolah materi pembelajaran.
- 5) Mengolah bahan ajar
- 6) Kemampuan mengeksplorasi hasil belajar



- 7) Rasa percaya diri
- 8) Kebiasaan belajar

Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi dari:

- 1) Faktor yang berhubungan dengan guru
- 2) Lingkungan sosial, termasuk teman sebaya
- 3) Kurikulum sekolah
- 4) sarana dan prasarana

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek kesehatan, intelegansi, bakat, minat, motivasi, cara belajar, serta karakter, sikap belajar, konsentrasi, dan rasa percaya diri siswa. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kondisi lingkungan tempat tinggal. Semua faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi sejauh mana siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## **6. Media Video Animasi**

### **a. Pengertian Media Video Animasi**

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut Laily Rahmayanti (2016, hlm. 431) mengemukakan bahwa Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut Husni (2021, hlm. 17) mengemukakan bahwa Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Menurut Lenggogeni dan Siti Roqoyyah (2021, hlm. 251), media video animasi adalah alat yang terdiri dari gambar bergerak yang terlihat hidup dan disertai dengan audio. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi pemrograman sederhana di komputer, sehingga dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan efektif. Dengan demikian, video animasi menjadi sarana yang

sangat berguna dalam proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa dan membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas, Media video animasi adalah alat pembelajaran yang sangat efektif karena menggabungkan gambar bergerak dengan audio untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan menggunakan aplikasi pemrograman sederhana di komputer, video animasi dapat dibuat untuk menampilkan gambar yang tampak hidup dan disertai dengan suara yang mendukung, seperti percakapan atau dialog. media video animasi adalah sarana yang sangat berguna dalam proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam belajar.

#### **b. Karakteristik Media Video Animasi**

Media video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Karakteristik media animasi yaitu media video animasi ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa SD, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai. (Wuryanti & Badrun Kartowagiran, 2016, hlm. 241). Sedangkan, menurut Laily Rahmayanti (2016, hlm. 431) juga mengatakan bahwa Video animasi yang akan dijadikan media pembelajaran memiliki karakteristik yang beda dari media lainnya yaitu media video yang menampilkan gambar dapat bergerak sesuai dengan pembuatan yang disertai dengan suara yang mengiringi.

Karakteristik media video animasi menurut Widyawardani, dkk. (2021, hlm. 6) mengatakan bahwa karakteristik media video animasi yaitu “Media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi sebagai media pembelajaran harus dirancang dan disusun dengan cermat

sesuai dengan karakteristik siswa SD, tujuan pembelajaran, serta memanfaatkan teknologi animasi dan audio visual secara efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

### **c. Kelebihan dan kekurangan media video animasi**

#### **1) Kelebihan media video animasi**

Kelebihan media video animasi yaitu seperti yang dijelaskan oleh Johari, Andriana. dkk. (2014, hlm. 11) bahwa kelebihan media animasi yaitu sebagai berikut:

- a) Objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil, begitu pula sebaliknya,
- b) Penyajian informasi yang rumit dapat lebih mudah,
- c) Dapat menggabungkan lebih dari satu media dalam belajar.

Sedangkan kelebihan media animasi menurut Sobron, dkk. (2019, hlm. 47-58) menyatakan bahwa penggunaan beberapa platform komunikasi mempermudah guru untuk memberikan materi secara langsung kepada peserta didik melalui video atau rekaman. Dengan cara ini, jika ada materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, mereka bisa mengakses kembali rekaman video yang telah dibagikan oleh guru.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video animasi adalah kemampuannya untuk mengubah ukuran objek, menyajikan informasi yang kompleks dengan lebih mudah, serta memungkinkan penggabungan lebih dari satu media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara langsung kepada siswa melalui video atau rekaman, yang memungkinkan siswa untuk mengakses kembali materi yang sulit dipahami.

#### **2) Kekurangan media video animasi**

Menurut Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016, hlm. 240) menjelaskan bahwa Media video animasi dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal, di antaranya:

- a) Materi (Materi yang dipilih sesuai kompetensi dasar)
- b) biaya,

Selain itu kekurangan video animasi pada pelaksanaan pembelajaran menurut Hasmira, dkk. (2017, hlm. 131) menerangkan bahwa ketika menerapkan

media video animasi disaat diskusi, siswa masih belum bisa mengungkapkan pendapat mereka. Dikarenakan penggunaan media video animasi baru digunakan.

Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahwa meskipun media video animasi memiliki kelebihan dalam penyajian materi yang lebih visual dan kompleks, serta memudahkan siswa untuk mengakses ulang informasi yang sulit dipahami, tetapi perlu memperhatikan bahwa penggunaannya mungkin memerlukan penyesuaian dalam interaksi langsung antara siswa dan guru, terutama dalam situasi diskusi kelas.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mega Lita A. Lello, Ofirenty E. Nubatonis, dan Juliana M. H. Nenohai (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Kedua, penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh Fia Nursanti, Usfandi Haryaka, dan Zainuddin Untu pada tahun 2023. menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan bantuan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dalam penelitian ini, dilakukan tiga siklus pembelajaran dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada siklus pertama, nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa mencapai 73,64, dengan 50% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,40, dan 75% siswa berhasil mencapai KKM. Peningkatan paling signifikan terlihat pada siklus ketiga, di mana nilai rata-rata mencapai 85,22, dengan 87,5% siswa mencapai KKM. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas guru dan siswa juga mengalami kemajuan. Aktivitas guru tercatat sangat baik pada setiap siklus, sementara aktivitas

siswa meningkat dari kategori baik pada siklus pertama menjadi sangat baik pada siklus kedua dan ketiga. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 6 Samarinda.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Eva Yulianti, dan Ratnasari Diah Utami pada tahun 2024. Menunjukkan bahwa hasil pada pra-siklus, rata-rata hasil belajar siswa adalah 64,04%. Setelah penerapan model PBL berbantuan video animasi, terjadi peningkatan menjadi 73,65% pada siklus I dan 86,54% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dengan media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Feryana Nesita Miftahul Janah, Bambang Suteng Sulasmono, dan Eunice Widhyanti Setyaningtyas pada tahun 2019. Menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Dalam penelitian ini, dilakukan dua siklus pembelajaran yang menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan. Pada siklus pertama, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 72%, dengan 72% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 86%, dengan 86% siswa berhasil mencapai KKM. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Aktivitas guru tercatat sangat baik pada setiap siklus, sementara aktivitas siswa meningkat dari kategori baik pada siklus pertama menjadi sangat baik pada siklus kedua. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Dyo Ilham Alif Utomo, Elly's Mersina Mursidik, dan M. Soeprijadi Djoko Laksana pada tahun 2019. Menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika

siswa kelas IV SD. Penelitian ini melibatkan dua siklus pembelajaran yang menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 72%, dengan 72% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 86%, dengan 86% siswa mencapai KKM. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan model PBL berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Aktivitas guru tercatat sangat baik pada setiap siklus, sementara aktivitas siswa meningkat dari kategori baik pada siklus pertama menjadi sangat baik pada siklus kedua. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD.

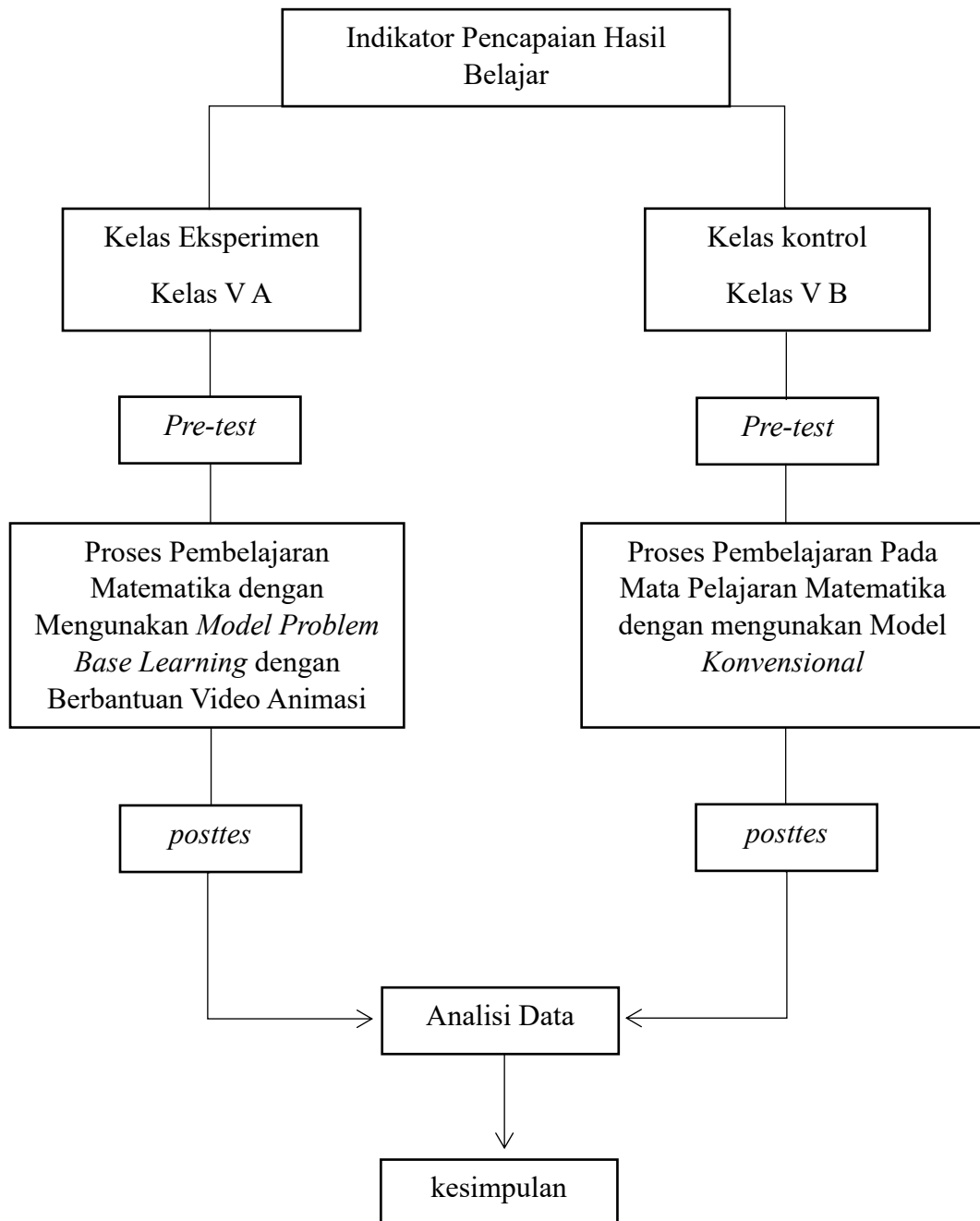
Dari beberapa hasil peneliti di atas, dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan video animasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai aspek, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran juga terbukti efektif dalam mempermudah pemahaman konsep-konsep yang abstrak, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang dianggap sebagai masalah penting. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 72), kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai persoalan utama. Kerangka berpikir yang efektif dapat menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, sehingga penting untuk menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas IVA menjadi kelas eksperimen dan kelas IVB menjadi kelas Kontrol. Pada awal pertemuan setiap masing-masing

kelas akan diberikan pretest. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Diakhir pembelajaran setiap kelas akan diberikan posttest dengan soal yang sama. Hasil selisih posttest dan pretest akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar.

**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran Penelitian**



## **D. Asumsi dan hipotesis**

### **1. Asumsi penelitian**

Menurut Mukhtar (2020, hlm. 57) mengatakan bahwa “asumsi merupakan anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membuktikan kebenarannya secara langsung. Asumsi dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas V di SDN 01 Rancamanyar yang menggunakan metode quasi *experiment* akan lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional.

### **2. Hipotesis penelitian**

Menurut Sugiyono (2022, hlm 63) menjelaskan hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan pertanyaan, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan penulis, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis rumusan masalah kedua

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

$H_i$ : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi dengan siswa yang menggunakan model konvensional.