

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Definisi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* atau yang biasa dikenal sebagai pembelajaran yang berbasis pada masalah, merupakan sebuah pembelajaran yang berfokus pada pendekatan pedagogis yang memposisikan masalah autentik dan relevan sebagai inti dari proses pembelajaran. Sebaliknya dari menerima informasi secara pasif dengan mendengar ceramah atau membaca teks, peserta didik diberikan situasi yang rumit dan menantang, yang membutuhkan pemikiran kritis, bekerja sama, serta menerapkan pengetahuan untuk mencari Solusi. Dalam konteks ini, masalah tidak hanya menjadi contoh dari konsep yang sudah dipelajari, tetapi juga menjadi penggerak utama untuk mencari tahu lebih dalam dan meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik (Wijayanto, 2025, hlm. 1).

Pendekatan Pembelajaran *Problem Based Learning* didasarkan pada konstruktivisme, yaitu keyakinan bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif oleh seseorang melalui pengalaman dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kerangka ini, peserta didik tidak lagi dilihat sebagai orang yang hanya menerima informasi, tetapi sebagai peserta didik yang aktif dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Peran seorang pendidik mulai berubah dari menjadi seorang pengajar biasa menjadi seorang fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengenali masalah, menyusun pertanyaan, dan mencari Solusi (Wijayanto, 2025, hlm. 2).

Informasi ini menjelaskan bahwa salah satu karakteristik utama dari *Problem Based Learning* Adalah penggunaan masalah

yang tidak terstruktur atau sulit didefinisikan dengan jelas. Masalah seperti ini tidak memiliki jawaban yang pasti dan sering kali memerlukan penanganan dari berbagai sudut pandang serta informasi yang berasal dari berbagai bidang ilmu. Dalam prosesnya, Siswa diminta berkerja sama dengan teman-temannya dan mengevaluasi Solusi yang mereka kembangkan bersama ini mendorong peserta didik untuk berpikir secara menyeluruh, menggabungkan informasi dari berbagai tempat, dan menciptakan Solusi yang kreatif serta sesuai dengan situasi nyata (Wijayanto, 2025, hlm. 2).

Proses dalam *Problem Based Learning* juga memfokuskan pada belajar bersama, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk saling berbagi gagasan, mendiskusikan materi, dan memperdalam pemahaman Bersama. Dalam penerapannya, *Problem Based Learning* umumnya mengikuti Langkah – Langkah atau siklus tertentu. Mulai dengan menjelaskan masalah pada peserta didik, lalu tentukan apa yang sudah mereka ketahui, apa yang masih belum tahu, serta cara mereka mencari informasi tersebut. Langkah berikutnya Adalah proses investigasi dan pencarian informasi secara individu tau kelompok, di mana peserta didik menggunakan berbagai sumber untuk memahami masalah dengan lebih mendalam. Setelah mendapatkan informasi yang perlu, peserta didik selanjutnya mempelajari data tersebut, mencari ide – ide yang mungkin bisa digunakan dan melihat sejauh mana ide – ide itu bisa membantu (Wijayanto, 2025, hlm. 2).

Salah satu keunggulan penting dari *Problem Based Learning* Adalah kemampuan dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir Tingkat tinggi, seperti menganalisis, menggabungkan informasi, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah. Saat menghadapi masalah yang rumit dan tidak jelas, peserta didik diminta untuk berpikir secara kritis, mencari berbagai pilihan, serta membuat Keputusan dengan didasari bukti dan pemikiran yang logis. *Problem Based Learning* juga

meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan peserta didik karena mereka merasa memiliki tujuan yang jelas dan sesuai dengan pembelajaran (Wijayanto, 2025, hlm. 3).

Selain membantu perkembangan kemampuan berpikir, metode ini juga memperkuat pengembangan keterampilan berinteraksi dan kemampuan mengelola emosi. Dengan bekerja dalam kelompok, peserta didik belajar berbicara dengan jelas, bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat yang berbeda, dan membina hubungan yang baik dengan orang di sekitarnya. Proses presentasi dan diskusi tentang hasil pemecahan masalah membantu peserta didik belajar menyampaikan gagasan secara jelas dan meyakinkan, serta menerima dan memberi saran yang bermandaaat. *Problem Based Learning* membiasakan peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dalam mengatur diri sendiri. Mereka belajar menentukan apa yang perlu dipelajari, membantu rencana pembelajaran, mengawasi perkembangan belajar peserta didik, dan mengevaluasi hasil yang telah dicapai. Keterampilan ini sangat penting untuk keberhasilan (Wijayanto, 2025, hlm. 3).

Belajar seumur hidup dan mampu beradaptasi dengan perubahan di masa depan. Penerapan pembelajaran berbasis dengan masalah bisa berbeda – beda tergantung konteks dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendidikan bisa memakai contoh nyata, situasi sehari – hari, Tindakan simulasi, atau tugas komunitas sebagai masalah utama dalam proses belajar. Tingkat kesulitan masalah dan bantuan yang diberikan pendidik bisa disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan kebutuhan belajar peserta didik. Meskipun *Problem Based Learning* memberikan banyak keuntungan, cara menerapkannya juga bisa menghadirkan Beberapa kesulitan. Pendidik harus memiliki kemampuan dalam membuat soal yang baik, membimbing diskusi kelompok, mengatur suasana kelas yang seru, serta melakukan penilaian yang benar – benar mencerminkan kemampuan peserta didik. Peserta didik membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan peran baru

mereka sebagai pelajar yang aktif dan mandiri (Wijayanto, 2025, hlm. 4).

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan *impact* yang luas terhadap pengembangan kompetensi peserta didik, baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Melalui kegiatan kolaboratif dan diskusi kelompok, peserta didik tidak hanya mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, tetapi juga dapat membangun keterampilan dalam komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab terhadap proses pembelajaran.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah, tantangan tidak hanya sekedar contoh atau ilustrasi yang diberikan setelah pemahaman konsep teoritis. Melainkan, tantangan dijadikan titik mula dan pendorong utama dari keseluruhan proses pembelajaran. Tantangan yang dipilih atau dirancang dengan teliti akan menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik, memacu mereka untuk mengajukan pertanyaan, serta mendorong mereka untuk mencari informasi dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menemukan solusi yang tepat. Oleh karena itu, karakteristik dan kriteria tantangan yang diterapkan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki penting dalam menentukan keberhasilan penerapan metode ini (Wijayanto, 2025, hlm. 31).

Ciri tantangan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah sebaiknya autentik, yang berarti tantangan tersebut mencerminkan situasi atau kesulitan yang mungkin dialami di dunia nyata. Tantangan autentik sering kali memiliki kompleksitas tinggi, bersifat tidak terstruktur, atau ambigu dengan baik, yang menunjukkan bahwa tidak ada solusi tunggal yang jelas dan mungkin memerlukan sejumlah perspektif, informasi, serta berbagai bidang studi. Ketidakpastian dan kompleksitas ini justru mendorong pelajar untuk berpikir kritis, menganalisis data dari berbagai sumber,

dan mengembangkan solusi yang inovatif serta relevan dengan konteks (Wijayanto, 2025, hlm. 31-32)

Di samping itu, masalah yang efektif dalam pembelajaran berbasis masalah juga harus autentik. Ketika peserta didik menganggap bahwa masalah yang mereka hadapi bersangkutan dengan kehidupan mereka atau isu yang mereka anggap penting, mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Keterkaitan ini juga membantu mereka dalam memahami nilai praktis dari pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan. Masalah yang baik haruslah menantang tetapi tetap dapat diakses oleh peserta didik. Tingkat kesulitan masalah harus sesuai dengan perkembangan kognitif dan pengetahuan awal yang dikuasai oleh siswa (Wijayanto, 2025, hlm. 32).

Masalah yang terlalu sulit dapat menimbulkan rasa frustrasi dan menurunkan motivasi, sementara masalah yang terlalu sederhana tidak akan merangsang pemikiran kritis dan eksplorasi yang mendalam. Oleh karena itu, para pendidik harus mempertimbangkan dengan matang tingkat kesulitan masalah agar tetap menarik dan mendukung pembelajaran yang bermakna. Kriteria penting lainnya untuk masalah yang efektif dalam pembelajaran berbasis masalah adalah potensinya untuk mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif (Wijayanto, 2025, hlm. 32-33).

Masalah perlu dirancang sedemikian rupa sehingga melibatkan peserta didik dalam proses penelitian, mencari informasi dari beragam sumber, berdiskusi dan berbagi ide dengan teman-teman sebaya, serta bekerja sama untuk menciptakan solusi. Masalah yang berkualitas mendukung interaksi sosial dan pengembangan pengetahuan secara kolektif. Lebih lanjut, masalah yang efisien harus memiliki hubungan yang jelas dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Meskipun masalah tersebut

bersifat terbuka dan memungkinkan beragam solusi, pendidik harus memastikan bahwa proses pemecahan masalah mengarah kepada pemahaman konsep-konsep utama serta pengembangan keterampilan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Hubungan ini menjamin bahwa kegiatan *Problem Based Learning* tetap terarah dan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang diinginkan (Wijayanto, 2025, hlm. 33).

Di samping itu, masalah yang baik memberikan ruang untuk berbagai sudut pandang dan solusi yang mungkin. Ketidakadaan jawaban tunggal yang benar mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, mempertimbangkan berbagai alternatif, dan mengembangkan argumen yang kuat untuk mendukung solusi yang mereka tawarkan. Proses ini mengasah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan untuk menilai beragam pilihan. Terakhir, masalah yang efisien dalam *Problem Based Learning* sering kali memicu pertanyaan lebih lanjut dan merangsang peserta didik untuk melakukan investigasi dan pendidikan yang terus berlangsung. Isu yang menarik akan menginspirasi rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk melampaui data yang disajikan serta mencari pengetahuan yang lebih mendalam mengenai tema yang berkaitan (Wijayanto, 2025, hlm. 33-34).

Dapat dipahami bahwa inti utama dari pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah dari ciri masalah yang dibuat, karena masalah tersebut yang akan menjadi dasar pada saat terjadinya proses pembelajaran, masalah dalam hal ini tidak dijadikan sebagai bahan tambahan setelah materi diberikan justru sebagai titik awal yang memicu semua kegiatan belajar peserta didik. Masalah yang relevan dan dekat dengan kehidupan peserta didik akan memicu rasa ingin tahu secara alami dan dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah.

3. Strategi Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Dewey dalam Rusmono (2012, hlm. 74) menyatakan bahwa Dalam proses pendidikan di sekolah, para peserta didik tidak hanya meresapi penjelasan dari pengajar atau berpartisipasi dalam forum diskusi, tetapi mereka juga diharuskan menghabiskan waktu di perpustakaan, menjelajahi internet, atau berinteraksi dengan masyarakat., institusi pendidikan berfungsi sebagai laboratorium untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, dan mereka juga membangun pengetahuan secara pribadi. Melalui proses ini, karena setiap individu memiliki keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan perlahan-lahan peserta didik akan tumbuh secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini menunjukkan bahwa setiap peserta didik mendapatkan kebebasan dalam menyelesaikan program pembelajaran yang mereka ikuti.

Dengan memperhatikan aspek karakteristik matematika yang logis, yang mencakup metode pembuktian yang sah, formula atau aturan umum serta sifat logika matematika yang terorganisir, diperlukan suatu strategi pembelajaran. Strategi ini objektif, yang berhubungan dengan peristiwa yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari; serta bersifat deduktif, di mana sebuah teori atau pernyataan dalam matematika dianggap benar setelah melalui bukti deduktif (Rusmono, 2012, hlm. 74)

Dalam kegiatan individu, dalam proses pembelajaran menggunakan strategi PBL, peserta didik terlibat dalam membaca berbagai referensi, melakukan riset, dan menyampaikan hasil temuan. Kegiatan di kelas melibatkan penerimaan umpan balik dari kelompok lain, dengan bimbingan dari guru. Lebih lanjut, menurut Baron, pengembangan masalah dalam strategi pembelajaran PBL dimulai dengan menjelaskan isi dari informasi yang akan dipelajari; menjabarkan keterampilan yang akan diterapkan; menjelaskan potensi sumber informasi penting; menyusun pernyataan atau

rumusan masalah yang sesuai dengan kurikulum, relevan dengan pengalaman belajar, tidak terstruktur, dan cukup fleksibel untuk pengembangan; mengembangkan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus; menyusun daftar sumber yang akan digunakan; memastikan bahwa ruang lingkup masalah sesuai dengan waktu yang direncanakan; serta merencanakan strategi evaluasinya (Rusmono, 2012, hlm. 77).

Penilaian dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek menurut Baron mencakup penilaian yang dilakukan oleh: peserta didik, pengajar, serta rekan sejawat. Penilaian yang dilakukan oleh peserta didik berarti setiap peserta didik menerima kuesioner dari sekolah untuk mengevaluasi performa masing-masing kelompok, di mana setiap peserta didik mencatat langkah-langkah aktivitas yang dilaksanakan dalam kelompok dan secara individu, termasuk juga tanggapan. Penilaian yang dikerjakan oleh pengajar terdiri dari: pelaksanaan ujian baik tertulis maupun lisan, di mana setiap peserta didik diminta untuk menunjukkan mengenai: penguasaan materi, pemahaman terhadap cara penyelesaian masalah, kaitannya dengan kurikulum, serta sikap terbuka untuk menerima (Rusmono, 2012, hlm. 77).

Informasi dan pengetahuan baru mengenai isu-isu baru. Selain itu, pengajar juga melakukan pengamatan pada setiap aktivitas kelompok, karena pengajar berfungsi sebagai fasilitator dalam kegiatan tersebut. Penilaian teman sebaya; ini dilaksanakan dengan menggunakan lembar penilaian untuk setiap peserta didik yang telah disediakan oleh lembaga pendidikan mengenai aspek-aspek yang akan dinilai, seperti penerimaan pengetahuan, kontribusi dalam proses, dan pemahaman tentang isu yang ada. Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran menggunakan PBL merupakan pendekatan yang dimulai dengan:

- a. Aktivitas kelompok, yakni membaca studi kasus; menentukan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; menyusun rumusan masalah; mengajukan hipotesis (dugaan sementara) ;

mencari sumber informasi, melakukan diskusi, serta membagi tugas; dan melaporkan, membahas solusi masalah yang mungkin, memberikan laporan kemajuan yang dicapai setiap individu peserta didik dalam kelompok, dan menampilkan hasil di kelas (Rusmono, 2012, hlm. 78).

- b. Aktivitas individu, yaitu peserta didik menjalani kegiatan membaca berbagai referensi, melakukan penelitian, dan menyampaikan hasil (Rusmono, 2012, hlm. 78).
- c. Aktivitas di kelas, yaitu menyajikan laporan, dan diskusi antar kelompok dengan arahan dari Guru. Dari ketiga jenis kegiatan kelompok, individu, maupun kelas yang menjadi elemen penting dalam metode pembelajaran dengan PBL adalah pada rumusan masalah yang dihasilkan. (Rusmono, 2012, hlm. 78)

Strategi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) didasari oleh adanya pendekatan yang progresif yang menganggap peserta didik sebagai pihak yang aktif dalam mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman yang nyata. Dalam penerapannya *Problem Based Learning* membutuhkan perencanaan yang terstruktur dan teratur terutama dalam menentukan masalah yang sesuai dengan materi, pembelajaran dan kurikulum.

4. Langkah – Langkah Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tabel 2. 1 Langkah - langkah pada *Problem Based Learning*

Tahap Pembelajaran	Perilaku Guru
Sintaks 1 : Mengorganisasikan Peserta didik kepada Masalah	Guru menginformasikan tujuan – tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan – kebutuhan logistic penting, dan memotivasi peserta didik agar terlibat kegiatan pemecahan

	masalah yang mereka pilih sendiri.
Sintaks 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas – tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Sintaks 3 : Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan Solusi.
Sintaks 4 : Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai laporan, rekaman, video, dan model. Serta membantu mereka berbagi karya mereka.
Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses – proses yang peserta didik gunakan.

Tahap pelaksanaan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu saat yang penting di mana rencana dan desain situasi yang telah disusun diimplementasikan secara nyata di kelas. Untuk mencapai pelaksanaan yang sukses, pendidik perlu memiliki keterampilan dalam memfasilitasi agar dapat mengarahkan peserta didik melalui proses investigasi dan kerja sama tanpa menguasai proses belajar. Pada tahap ini terdapat berbagai aktivitas yang bertujuan untuk mendorong partisipasi peserta didik, mendukung

penjelajahan mereka, serta mendorong kolaborasi yang efektif (Wijayanto, 2025, hlm. 129).

Memulai kegiatan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan cara yang menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu merupakan langkah awal yang krusial. Pengajar dapat memanfaatkan pertanyaan pemicu, situasi yang menggugah, atau presentasi singkat yang menghadirkan permasalahan dalam konteks tertentu. Tujuannya adalah untuk menimbulkan rasa urgensi dan keterkaitan masalah dalam pikiran peserta didik, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif sejak awal. Pembentukan kelompok dan penetapan peran dasar biasanya dilakukan pada tahap ini, untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki tanggung jawab dalam kerjasama. Setelah isu diperkenalkan dan kelompok terbentuk, perhatian beralih pada fasilitasi penelitian (Wijayanto, 2025, hlm. 130).

Pengajar berfungsi sebagai pembimbing yang membantu peserta didik mengenali pengetahuan yang mereka miliki, informasi yang perlu mereka cari, dan cara untuk memperoleh data yang relevan. Alih-alih memberikan jawaban atau sumber informasi secara langsung, pengajar mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis dan membantu peserta didik merancang strategi penelitian mereka sendiri. Pendekatan bimbingan ini bersifat bertahap, di mana dukungan disesuaikan dengan kebutuhan dan secara perlahan dikurangi seiring meningkatnya kemandirian peserta didik (Wijayanto, 2025, hlm. 130).

Mendukung kerja sama adalah komponen penting lainnya dalam fase pelaksanaan. Pengajar memantau interaksi kelompok, mendorong komunikasi yang efektif, dan membantu peserta didik mengatasi potensi konflik atau hambatan saat bekerja dalam tim. Metode seperti mendorong keterlibatan aktif dengan mendengarkan dan memberikan umpan balik yang berkaitan dengan inti diskusi, serta memfasilitasi proses kerja sama kelompok, dapat meningkatkan efektivitas kolaborasi. Selain itu, pendidik bisa

mengajarkan keterampilan kerjasama dan penyelesaian konflik secara langsung jika diperlukan (Wijayanto, 2025, hlm. 131).

Selama proses penyelidikan serta kerjasama, pendidik harus menyediakan bahan yang relevan dan memastikan semua kelompok dapat mengaksesnya. Ini mungkin mencakup panduan menuju perpustakaan, sumber daya daring, atau bahkan mengatur kunjungan dari para ahli yang relevan dengan isu yang sedang ditangani. Namun, pendidik tetap mendorong peserta didik untuk secara mandiri mencari dan menilai informasi mereka. Sangat penting bagi pendidik untuk memberikan umpan balik formatif secara teratur selama fase implementasi (Wijayanto, 2025, hlm. 131).

Umpan balik ini seharusnya bersifat spesifik, tepat waktu, dan terarah pada tindakan, sehingga membantu peserta didik memahami kemajuan mereka dan mengenali area yang memerlukan perbaikan. Umpan balik dapat disampaikan secara individu maupun kepada kelompok, serta dapat menitikberatkan pada elemen seperti kualitas penyelidikan, efektivitas kolaborasi, atau kemajuan dalam merumuskan solusi. Pendidik juga perlu bersikap fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik yang mungkin muncul selama pelaksanaan. Hal ini bisa berarti penyesuaian pada jadwal, menyediakan tambahan sumber daya, atau mengubah tugas bila perlu untuk memastikan seluruh peserta didik tetap terlibat dan mendapat tantangan (Wijayanto, 2025, hlm. 131-132).

Kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah merupakan faktor penting dalam keberhasilan pengajaran melalui *Problem Based Learning*. Selain itu, pengajar perlu memotivasi peserta didik untuk secara teratur merenungkan proses belajar mereka. Hal ini dapat dilakukan melalui jurnal refleksi, diskusi kelompok, atau sesi berbagi pengalaman. Proses refleksi membantu peserta didik dalam menyerap pembelajaran, menemukan wawasan baru, serta membangun kesadaran diri sebagai individu yang belajar (Wijayanto, 2025, hlm. 132).

Pada fase pelaksanaan, fungsi pengajar beralih dari pengajar utama menjadi fasilitator yang memberikan bimbingan dan dukungan. Mereka mengembangkan suasana belajar yang dinamis, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik, di mana peserta didik mengambil tanggung jawab penuh atas proses pembelajaran mereka. Keberhasilan pelaksanaan sangat bergantung pada kemampuan pengajar untuk menjaga keseimbangan antara memberikan dukungan yang diperlukan dan memberi keleluasaan kepada peserta didik untuk menjelajah dan menemukan solusi mereka sendiri (Wijayanto, 2025, hlm. 132).

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Adalah Langkah – Langkah yang dilakukan untuk dapat mewujudkan rencana pada pembelajaran secara konseptual menjadi aktivitas belajar yang nyata di dalam kelas. Setiap tahapan atau sintaks yang ada dalam *Problem Based Learning* menunjukkan urutan yang teratur dari mulai siswa mengatur masalah hingga mencapai tahap merenung dan menilai cara mereka menyelesaikan masalah tersebut. Urutan langkah tersebut menunjukkan bahwa proses belajar tidak terjadi secara tiba – tiba, tetapi diatur dengan rapi dan memiliki peran guru sebagai pemandu serta pembantu belajar. Oleh karena itu, kelancaran dalam menerapkan *Problem Based Learning* sangat bergantung pada tingkat konsistensi dalam menerapkan sintaks yang sudah ditentukan serta kemampuan guru dalam mengatur suasana kelas.

5. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Wijayanto (2025, hlm. 145-149) dalam buku *Problem Based Learning* mengatakan bahwa terdapat Beberapa hal yang menjadi tantangan dan Solusi pada penerapan model *Problem Based Learning* diantaranya :

- a. Tantangan yang Sering Dihadapi Pendidik dalam Menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu Manajemen Waktu

Masalah terbesar yang dihadapi guru dalam menerapkan *Problem Based Learning* adalah bagaimana mengelola waktu secara efektif. *Problem Based Learning* menekankan investigasi yang dalam dan kerja sama antar peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang rumit, sehingga membutuhkan waktu yang lebih fleksibel dibandingkan metode pembelajaran biasa. Pendidik harus mengelola setiap tahap *Problem Based Learning* dengan baik agar tidak mengurangi materi yang sudah ditentukan dalam kurikulum maupun membuat beban belajar peserta didik terlalu berat. Selain itu, membuat skenario pembelajaran yang menarik, menyediakan sumber daya yang cukup, memilih masalah yang sesuai, dan menyusun pertanyaan pemicu membutuhkan perencanaan yang baik (Wijayanto, 2025, hlm. 145-148).

- b. Tantangan yang Sering Dihadapi Pendidik dalam Menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu Pengelolaan Kelas yang Dinamis

Tantangan lain adalah pengelolaan kelas yang dinamis. *Problem Based Learning* mendorong Peserta Didik bekerja secara aktif dalam kelompok dengan berdiskusi, bekerja sama, dan melakukan penelitian. Aktivitas dan interaksi yang tinggi dapat membuat suasana kelas lebih ramai dan lebih rumit dibandingkan kelas yang biasa. Pendidik harus menentukan struktur yang jelas supaya proses belajar tetap terarah dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Membentuk kelompok yang tepat, menentukan peran masing-masing, menetapkan aturan berkomunikasi, serta membagi tugas merupakan hal-hal yang sangat penting. Pemantauan aktif dan penanganan yang tepat juga penting untuk memastikan semua Peserta Didik tetap fokus dan terlibat (Wijayanto, 2025, hlm. 149-152).

- c. Tantangan yang Sering Dihadapi Pendidik dalam Menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu Resistensi Peserta didik terhadap Pembelajaran Aktif

Beberapa Peserta Didik mungkin tidak menyukai metode pembelajaran berbasis masalah, terutama jika mereka sudah terbiasa belajar dengan cara tradisional yang lebih mengandalkan guru. Perubahan peran yang membuat seseorang lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam proses belajar bisa menyebabkan rasa tidak nyaman. Resistensi bisa muncul dengan tanda-tanda seperti rendahnya semangat berpartisipasi, rasa cemas, kurangnya percaya diri, atau keyakinan bahwa belajar aktif lebih sulit dan kurang efektif. Ketidakjelasan dalam harapan dan cara penilaian juga bisa memperkuat rasa Resistensi itu.

Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus menjelaskan dengan jelas tujuan dan manfaat dari pendekatan ini, memperkenalkan pembelajaran aktif secara perlahan, membuat lingkungan yang nyaman dan mendukung, serta memberikan bantuan dan panduan yang cukup. Menghubungkan isu dengan minat dan pengalaman Peserta Didik dapat membuat mereka lebih termotivasi dan aktif dalam belajar (Wijayanto, 2025, hlm. 156-159).

- d. Tantangan yang Sering Dihadapi Pendidik dalam Menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu Ketersediaan Sumber Daya

Keterbatasan sumber daya sering menjadi hambatan dalam menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah. Cara ini sebaiknya didukung dengan kemudahan mendapatkan berbagai informasi, teknologi, ruang belajar yang bisa diatur sesuai kebutuhan, serta bantuan dari pihak luar seperti para ahli. Tidak semua sekolah memiliki perangkat teknologi yang cukup baik. Kesenjangan digital bisa mengurangi partisipasi Peserta Didik dalam belajar. Selain itu, ruang kelas yang tidak fleksibel bisa menghalangi pelaksanaan kegiatan bekerja sama.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru bisa memanfaatkan sumber daya dari komunitas setempat, seperti perpustakaan,

museum, atau lembaga masyarakat. Bekerja sama dengan pendidik lain, memanfaatkan aplikasi belajar gratis, serta kreativitas dalam menyusun ruang belajar bisa menjadi pilihan solusi yang baik. Mencari bantuan atau dukungan dari luar juga bisa membantu mengatasi masalah anggaran yang terbatas. Meskipun terbatasnya sumber daya menjadi tantangan yang nyata, dengan berani berkreasi, bekerja sama, dan menggunakan sumber daya yang ada secara maksimal, para pendidik tetap bisa menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah secara bermakna dan efektif (Wijayanto, 2025, hlm. 160-162).

Dapat dipahami bahwa dalam menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah terdapat berbagai tantangan, baik dari segi cara mengajar maupun teknis, seperti mengatur waktu dengan baik, suasana kelas yang lebih rumit, murid yang enggan belajar secara aktif, serta kurangnya sarana pendukung yang memadai. Tantangan – tantangan ini muncul karena sifat PBL yang memerlukan proses investigasi yang lebih dalam, kerja sama yang lebih intensif, serta tingkat kemandirian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.

Berhasilnya penerapan PBL sangat tergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran secara terstruktur, mengelola kelas dengan cara yang fleksibel, memberikan bimbingan yang efektif, serta menggunakan sumber daya yang ada secara kreatif dan inovatif. Dengan cara yang bijak dan mencari solusi, hambatan tersebut bisa diatasi sehingga PBL tetap berjalan dengan baik dan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna serta berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik secara menyeluruh.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses belajar yang membantu dalam aktivitas belajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Arsyad menjelaskan media dalam konteks proses belajar, umumnya diartikan sebagai alat-alat berupa gambar, foto, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur kembali informasi dalam bentuk visual maupun lisan (Dewi, 2025, hlm. 30-31)

Secara singkat, media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan-pesan pembelajaran. Sementara itu, Munadi menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang bisa menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara teratur, sehingga terbentuklah lingkungan belajar yang nyaman, di mana peserta belajar bisa mengikuti proses belajar dengan lebih cepat dan hasilnya lebih baik. Selaras dengan pendapat sebelumnya, Kustandi dan Sutjipto juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu dalam proses belajar. Media ini berfungsi untuk menjelaskan lebih jelas makna dari pesan yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna (Dewi, 2025, hlm. 30-31)

Dari penjelasan definisi media pembelajaran di atas, terlihat bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar. Media tidak hanya membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, terarah, dan bermakna. Media dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjadi penghubung dengan peserta didik. Dengan menggunakan media yang tepat penyampaian materi tidak lagi sulit dipahami, tetapi bisa lebih jelas dan mudah dimengerti

melalui Beberapa media seperti gambar, suara, ataupun gabungan dari keduanya.

2. Peran Media Pembelajaran

Media berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam proses belajar. Informasi yang ada di dalam media pembelajaran harus mampu membuat peserta didik terlibat, baik secara pikiran maupun perasaan, atau dalam bentuk kegiatan secara langsung, agar proses belajar dapat dilakukan. Materi perlu dibuat dengan cara yang lebih terstruktur dan memperhatikan aspek psikologis, serta dilihat dari prinsip – prinsip belajar agar dapat menciptakan petunjuk pembelajaran yang lebih efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran juga harus memberikan pengalaman yang menarik kepada peserta didik dengan kemampuan yang berbeda (Dewi, 2025, hlm. 40).

Menurut Rohani dalam Dewi (2025, hlm. 41) mengatakan terdapat beberapa peran media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran membantu mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- b. Media pembelajaran mengatasi batas – batas di ruang kelas.
- c. Mengamati benda yang terlalu kecil atau terlalu besar.
- d. Mengamati benda yang bergerak terlalu cepat atau terlalu lambat.
- e. Mengamati suara yang halus untuk didengar.
- f. Mengamati peristiwa – peristiwa alam.
- g. Media pembelajaran berperan membangkitkan minat belajar yang baru.
- h. Memungkinkan terjadinya kesamaan dalam pengamatan.
- i. Mengatasi hal – hal yang terlalu kompleks untuk dipisahkan
- j. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau alam.

Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik. Media tidak hanya digunakan untuk memberikan informasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang bisa membantu mengatasi keterbatasan pengalaman, ruang, dan kemampuan siswa. Dengan merancang secara teratur dan memperhatikan sifat psikologis serta cara belajar, media pembelajaran bisa menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Media pembelajaran memiliki peran yang beragam, seperti membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir lebih luas, memudahkan mereka untuk mengamati hal-hal yang sulit dicapai langsung, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus dirancang dengan tepat agar bisa memperhatikan perbedaan karakteristik siswa dan membantu pencapaian tujuan belajar secara maksimal.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis, baik yang berupa fisik maupun nonfisik. Masing – masing media pembelajaran juga memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Ada media tradisional dan juga media modern, ada media proyeksi ada juga media yang nonproyeksi, ada media visual, media audio, media kinestetik (Dewi, 2025, hlm. 47-48)

a. Media Visual

Media visual berkaitan dengan indra penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman peserta didik misalnya melalui elaborasi struktur dan Organisasi dan memperkuat ingatan. Media visual juga bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa. dapat menghubungkan materi yang

diajarkan dengan kehidupan nyata. Agar visual itu bekerja dengan baik, visual tersebut harus diletakkan dalam konteks yang berarti, dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual tersebut agar proses penyampaian informasi dapat terjadi secara efektif (Dewi, 2025, hlm. 47-48).

Bentuk visual bisa berupa gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana suatu benda tampaknya, diagram yang menggambarkan hubungan antar konsep, organisasi, dan struktur materi, peta yang menunjukkan hubungan ruang antar unsur dalam materi, grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran atau tren dari data atau hubungan antar sekelompok gambar atau angka (Dewi, 2025, hlm. 48).

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang cara penggunaannya lebih mengutamakan aspek pendengaran. Pesan dari media audio disampaikan melalui tanda-tanda bunyi, baik yang diucapkan maupun yang tidak diucapkan. Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa ada hubungan antara media audio dengan peningkatan keterampilan mendengarkan (Dewi, 2025, hlm. 55).

Karena beragamnya jenis media pembelajaran, guru harus bisa memilih dan menggunakan media dengan tepat sesuai dengan sifat materi ajar dan kebutuhan siswa. Setiap jenis media, entah itu gambar atau suara, memiliki kelebihan dan tugas tertentu dalam membantu proses penyebaran informasi. Media visual, seperti gambar, diagram, peta, atau grafik, membantu menjelaskan konsep dengan lebih jelas, sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antar konsep secara lebih terstruktur dan sistematis.

Sementara itu, media audio lebih fokus pada pemikiran yang mengaktifkan indra pendengaran secara efektif, sehingga membantu melatih kemampuan

berkonsentrasi dan keterampilan mendengarkan. Dengan memahami ciri – ciri setiap media, guru bisa menggabungkan berbagai jenis media secara seimbang agar kegiatan belajar lebih beragam, menarik, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

4. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Digital

Di zaman digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Media pembelajaran digital telah menjadi salah satu inovasi yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan berbagai jenis dan model yang tersedia, media pembelajaran digital memungkinkan siswa dan guru bisa berinteraksi dengan lebih fleksibel dan dinamis. media pembelajaran digital, model-model yang digunakan, kelebihan dan kekurangannya, serta strategi implementasi yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam penerapan teknologi dapat meningkatkan keefektifan proses belajar dan mengajar sekaligus memberikan akses yang lebih luas lagi. terhadap sumber daya pendidikan. Dengan berbagai jenis media pembelajaran digital yang tersedia, pendidik memiliki beragam pilihan untuk memenuhi beragam kebutuhan belajar siswanya (S, *et al.*, 2024, hlm. 30).

Menggunakan media pembelajaran digital memberi kesempatan lebih besar untuk mengakses berbagai materi, metode belajar, dan referensi yang tersedia secara online. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan hemat waktu, karena peserta didik tidak lagi terikat oleh ruang dan waktu tertentu. Namun, penerapan ini tetap membutuhkan perencanaan yang baik, pemilihan model yang sesuai, dan strategi yang tepat agar manfaat dari media digital bisa digunakan secara maksimal dan kerugian yang mungkin terjadi bisa dikurangi. Media pembelajaran berbasis digital bukan hanya sekadar inovasi teknologi, tetapi juga menjadi

bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara terus-menerus.

5. Definisi Media Pembelajaran *Educandy*

Satu game pendidikan berbasis web yang patut diperhatikan adalah *Educandy*. *Educandy* adalah platform yang dibuat khusus untuk menghasilkan permainan belajar yang menarik dan berdampak baik. Dengan bantuan *Educandy*, guru bisa membuat permainan interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan murid-murid dengan mudah. Sementara itu, Peserta Didik bisa mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan lebih ikut serta dengan bermain permainan khusus yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka dalam berbagai mata Pelajaran (Hamidah, 2023, hlm. 2).

Educandy adalah sebuah website yang menyediakan permainan edukasi, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Konsep *Educandy* adalah menggabungkan permainan dengan materi belajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat Peserta Didik lebih tertarik belajar (Hamidah, 2023, hlm. 2).

Media pembelajaran berbasis digital, seperti *Educandy*, adalah salah satu inovasi yang sesuai dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Platform ini hadir menunjukkan perubahan cara belajar dari metode yang biasa digunakan menjadi bentuk belajar yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi lebih banyak. *Educandy* bukan hanya cara bermain, tetapi juga alat belajar yang dibuat untuk menggabungkan kesenangan dengan materi pelajaran. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih menarik, mendorong semangat belajar, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Educandy* bisa dianggap sebagai pilihan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam membantu memperkuat pemahaman konsep di berbagai mata pelajaran.

6. Konsep dan Cara Kerja Media Pembelajaran *Educandy*

Cara kerja *Educandy* sangat intuitif dan mudah digunakan baik oleh guru maupun Peserta Didik. Guru bisa membuat permainan belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka secara cepat. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menggunakan *Educandy* (Hamidah, 2023, hlm. 7).

- a. Membuat Akun : Guru harus mendaftar dan membuat akun di *Educandy*. untuk mengakses berbagai fitur dan permainan yang disediakan (Hamidah, 2023, hlm. 7).
- b. Memilih Jenis Permainan: *Educandy* Menyediakan berbagai macam permainan yang bisa dipilih oleh guru. Contohnya, kuis, teka-teki, kartu flash, permainan cari kata benda tersembunyi, dan sebagainya. Guru bisa memilih permainan yang paling cocok dengan materi pelajaran yang akan diajarkan (Hamidah, 2023, hlm. 8).
- c. Mengatur Pertanyaan dan Jawaban: Setelah memilih jenis permainan, guru bisa mengisi pertanyaan, jawaban, serta informasi lainnya yang relevan sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. *Educandy* memberikan tampilan yang mudah dipahami untuk mengatur konten tersebut (Hamidah, 2023, hlm. 8-9).
- d. Menyesuaikan Tampilan: Guru juga bisa menyesuaikan penampilan permainan dengan memilih tema, mengubah warna, menambahkan gambar, serta hal-hal serupa. Ini membantu menciptakan pengalaman visual yang lebih menarik untuk para Peserta Didik (Hamidah, 2023, hlm. 9-10).
- e. Berbagi Permainan dengan Peserta Didik: Setelah permainan sudah selesai dibuat, guru bisa memberikannya kepada Peserta Didik lewat link atau kode khusus. yang dapat diakses melalui perangkat Peserta Didik. Peserta Didik bisa memainkan permainan itu melalui *browser web* tanpa harus mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan (Hamidah, 2023, hlm. 10).

- f. Bermain dan Memantau Kemajuan: Peserta Didik dapat memainkan permainan yang dibuat oleh guru dan menyelesaikan tantangan atau pertanyaan yang disajikan. *Educandy* akan melacak dan mencatat kemajuan Peserta Didik, memberikan umpan balik secara langsung, serta membuat laporan yang membantu guru dalam menilai pemahaman Peserta Didik (Hamidah, 2023, hlm. 11).

Melalui konsep dan cara kerjanya yang sederhana, *Educandy* memberikan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru bisa membuat permainan yang menarik dengan mudah, sementara Peserta Didik bisa belajar dengan lebih menyenangkan. cara yang lebih terlibat dan memotivasi. Dengan menggunakan *Educandy*, proses belajar jadi lebih menarik dan guru bisa membuat lingkungan belajar yang lebih seru bagi Peserta Didik (Hamidah, 2023, hlm. 11-12).

Mengenai cara penggunaan *Educandy* tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran ini dibuat dengan sistem yang sederhana, terstruktur, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Setiap langkah dalam penggunaannya, mulai dari membuat akun hingga memantau hasil belajar, menunjukkan bahwa *Educandy* bukan hanya sekadar media permainan belajar, tetapi juga menjadi alat penilaian pembelajaran yang terpadu. Memudahkan guru dalam memilih tipe permainan, mengatur isi materi, serta menyesuaikan tampilan visual memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan media sesuai dengan sifat materi dan kebutuhan siswa. Selain itu, fitur berbagi melalui tautan atau kode akses memungkinkan cara belajar yang praktis tanpa harus menginstal aplikasi tambahan, sehingga lebih efisien dalam pembelajaran berbasis digital.

7. Fitur – fitur Media Pembelajaran *Educandy*

Menurut Hamidah (2023) dalam Buku *Educandy* , Game Edukasi Berbasis Website menawarkan sejumlah fitur yang memungkinkan guru menghasilkan permainan pendidikan yang menarik dan efektif. Berikut adalah beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh *Educandy*:

- a. Membuat permainan dengan mudah: *Educandy* menawarkan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah Dapat digunakan, sehingga guru bisa dengan mudah membuat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru bisa memilih permainan yang sesuai dan menentukan pertanyaan serta jawaban yang tepat. *Educandy* menawarkan beberapa macam permainan yang bisa dipilih oleh para guru. Ini meliputi kuis, teka-teki, kartu flash, kata benda tersembunyi, mengurutkan kata, dan masih banyak lagi.
- b. Guru bisa memilih permainan : yang paling cocok dengan materi yang diajarkan. pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fitur ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan permainan sesuai dengan selera dan keinginan mereka.
- c. Guru bisa memilih tema : mengganti warna, menambahkan gambar, serta mengunggah logo sekolah atau gambar lain yang diinginkan. Hal ini membantu membuat tampilan yang lebih menarik dan sesuai dengan identitas visual sekolah atau kelas.
- d. Integrasi Media: *Educandy* memungkinkan guru menambahkan gambar, suara, atau video ke dalam soal atau jawaban dalam permainan. Ini memungkinkan penggunaan berbagai jenis media yang beragam agar pengalaman belajar Peserta Didik menjadi lebih menarik dan kaya. Setelah Peserta Didik selesai bermain, *Educandy* langsung memberi tahu mereka apakah jawaban yang mereka berikan benar atau salah. Ini membantu Peserta Didik memahami konsep dengan cepat. yang diajarkan dan memperbaiki kesalahan mereka. Pelacakan

- e. Kemajuan Peserta Didik: *Educandy* mengawasi perkembangan Peserta Didik dalam permainan dan menyimpan data statistik yang bisa dilihat oleh guru. Guru bisa melihat hasil belajar masing-masing Peserta Didik atau seluruh kelas, memahami sejauh mana Peserta Didik memahami materi, dan menemukan bagian-bagian yang perlu diperhatikan lebih lanjut.
- f. Guru bisa bekerja sama dan berbagi permainan dengan guru lain melalui *Educandy*. Ini memungkinkan pertukaran ide dan pengalaman bermain yang sukses, serta meningkatkan variasi permainan edukatif yang tersedia.
- g. Akses Fleksibel: Permainan *Educandy* bisa dimainkan di berbagai perangkat selama terhubung ke internet dan menggunakan peramban web. Tidak perlu mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan. Ini memungkinkan Peserta Didik belajar dengan fleksibel di mana saja dan kapan saja.

Fitur *Educandy* ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap Peserta Didik. Dengan berbagai fitur yang fleksibel dan beragam, *Educandy* menyediakan alat yang sangat membantu bagi guru untuk memperbaiki proses belajar dan memotivasi Peserta Didik agar bisa mencapai prestasi yang lebih baik (Hamidah, 2023, hlm. 20).

Dari fitur – fitur *Educandy* tersebut, terlihat bahwa platform ini tidak hanya menjadi media bermain belajar, tetapi juga alat bantu belajar yang lengkap. Fitur membuat permainan yang mudah digunakan, beragam jenis permainan yang tersedia, serta kemampuan mengubah tampilan menunjukkan bahwa *Educandy* dibuat agar guru lebih fleksibel dalam membuat media belajar yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan berbagai elemen media seperti gambar, suara, dan video membuat penyajian materi lebih menarik dan sesuai dengan konteks, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Fitur

umpan balik langsung juga sangat penting dalam membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep secara mandiri.

8. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran *Educandy*

Menurut Hamidah (2023) dalam Buku *Educandy* , Game Edukasi Berbasis Website Menggunakan *Educandy* dalam proses belajar memberikan banyak manfaat yang penting. Berikut beberapa manfaat menggunakan *Educandy*:

- a. Meningkatkan keterlibatan Peserta Didik: Dengan menggunakan elemen permainan yang seru, *Educandy* bisa membuat Peserta Didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar. Permainan yang interaktif dan menyenangkan membuat Peserta Didik lebih tertarik dan semangat dalam belajar.
- b. Meningkatkan semangat belajar: Dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, *Educandy* membantu meningkatkan minat belajar Peserta Didik. Menggunakan permainan sebagai metode belajar dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan sesuai dengan minat Peserta Didik.
- c. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat: Dengan bermain secara interaktif dan mengulang materi secara tepat, *Educandy* membantu Peserta Didik memahami pelajaran dengan lebih baik dan mengingatnya lebih lama. Kegiatan yang menggunakan permainan untuk memperkuat pemahaman informasi bisa membuat ingatan lebih baik dan memperjelas konsep yang dipelajari.
- d. Membantu Guru Membuat Konten Belajar: *Educandy* memberikan platform yang sederhana dan mudah digunakan bagi guru untuk membuat permainan belajar yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan Peserta Didik. Guru dapat dengan cepat membuat. Konten pembelajaran yang sesuai dan seru tanpa harus memiliki kemampuan programming atau desain yang sulit.

- e. *Educandy* memberikan respons langsung kepada Peserta Didik setelah mereka selesai bermain, sehingga Peserta Didik bisa segera mengetahui hasilnya. Ini memungkinkan Peserta Didik langsung tahu mana jawaban yang benar dan mana kesalahan yang mereka buat. Selain itu, guru juga bisa memantau perkembangan Peserta Didik dan memperoleh pemahaman tentang tingkat kepahaman mereka melalui laporan yang dibuat oleh *Educandy*.
- f. Pembelajaran yang Sesuai: Dengan *Educandy*, guru bisa menyesuaikan permainan sesuai kemampuan dan kebutuhan setiap Peserta Didik. Guru bisa memberikan tugas yang lebih gampang atau lebih rumit sesuai dengan kemajuan tiap-tiap Peserta Didiknya, sehingga pembelajaran bisa disesuaikan dan berbeda-beda untuk setiap Peserta Didik.
- g. *Educandy* membantu guru-guru saling bekerja sama dan berbagi pengalaman mengajar. Guru bisa membagikan permainan yang sudah mereka buat kepada guru lainnya.

Adanya berbagai permainan edukatif menjadi lebih mudah ditemukan dan pengalaman belajar Peserta Didik pun semakin menarik. Penggunaan *Educandy* dalam proses belajar memberikan banyak manfaat baik bagi guru maupun Peserta Didik. Dengan menyatukan elemen permainan dan materi pembelajaran, *Educandy* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, seru, dan hasilnya lebih baik. Ini membantu meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, daya tahan, dan pemahaman Peserta Didik, serta memudahkan guru dalam membuat materi pelajaran yang sesuai dan menarik (Hamidah, 2023, hlm. 27).

Dari penjelasan mengenai berbagai manfaat menggunakan *Educandy*, terlihat bahwa media ini memberikan kontribusi yang penting dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Menggabungkan elemen permainan dalam kegiatan belajar bisa membuat suasana lebih menarik dan ramah,

sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam memahami materi pelajaran. Peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar yang tercapai melalui pendekatan gamifikasi berdampak positif pada pemahaman konsep dan kemampuan mengingat peserta didik. Proses mengulang materi yang disajikan dalam bentuk permainan juga membantu memperjelas informasi dan memperkuat kemampuan mengingat dengan lebih efektif.

Di sisi lain, Educandy tidak hanya memberi manfaat bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam membuat desain pembelajaran yang lebih kreatif dan bisa diadaptasi. Kemudahan dalam membuat konten, adanya umpan balik langsung, dan tersedianya laporan perkembangan belajar membuat guru bisa mengevaluasi dengan lebih tepat sasaran dan terus-menerus.

9. Jenis – jenis Permainan dalam Media Pembelajaran *Educandy*

Menurut Hamidah (2023) dalam Buku *Educandy* , Game Edukasi Berbasis Website *Educandy* menyediakan berbagai macam permainan yang bisa digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Setiap permainan memiliki tujuan dan cara bermain yang berbeda, sehingga memberikan variasi dalam cara Peserta Didik belajar dan berinteraksi. materi pelajaran. Berikut adalah beberapa jenis permainan yang bisa dibuat dengan *Educandy*:

- a. Kuis (*Quiz*): Permainan kuis adalah. Salah satu permainan yang sering dimainkan dalam *Educandy*. Guru bisa membuat beberapa pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban, dan Peserta Didik diminta untuk memilih jawaban yang benar. Poin bisa diberikan kepada Peserta Didik berdasarkan seberapa cepat dan tepat mereka menjawab soalnya.
- b. Teka-teki (*Puzzle*) : adalah permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan tantangan dengan cara mengubah atau mengatur bagian-bagian teka-teki tersebut. Guru bisa membuat berbagai jenis teka-teki seperti teka-teki

kata, teka-teki gambar, atau teka-teki lainnya yang sesuai dengan materi pelajaran. Peserta Didik perlu menyatukan bagian-bagian puzzle agar membentuk jawaban yang benar.

- c. Kartu Flash (*Flashcards*): Kartu flash adalah cara belajar dengan menunjukkan kata-kata, istilah, atau konsep secara cepat pada kartu. Peserta Didik diharapkan dapat cepat mengenali informasi pada kartu dan memberikan jawaban yang benar sesuai dengan apa yang ditampilkan.
- d. Permainan teka-teki mencari kata benda tersembunyi (*Word Search*) : ini melibatkan mencari kata-kata yang tertanam dalam susunan huruf. Guru bisa membuat susunan huruf dengan kata-kata yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Peserta Didik harus mencari dan menggarisbawahi kata-kata tersebut.
- e. Permainan mengurutkan kata (*Word Sorting*) : adalah aktivitas di mana kata-kata atau frasa-frasa diatur dalam urutan yang tepat atau sesuai dengan aturan tertentu. Guru bisa memberikan daftar kata atau frasa yang harus diurutkan oleh Peserta Didik berdasarkan huruf abjad, waktu, pentingnya, atau faktor lainnya. Permainan menjodohkan adalah kegiatan di mana Peserta Didik diminta menghubungkan elemen-elemen yang sesuai atau berpasangan. Guru bisa membuat pasangan kata dengan artinya, gambar beserta namanya, atau konsep beserta contohnya. Peserta Didik perlu menghubungkan elemen-elemen yang tepat dengan benar.
- f. Kategori (*Category*): Permainan ini melibatkan mengelompokkan kata-kata atau konsep-konsep ke dalam kategori yang sesuai. Guru bisa berikan daftar kata, lalu Peserta Didik harus cari kategori untuk setiap katanya. mana yang paling sesuai dengan setiap kata.
- g. Permainan *drag and drop* : memungkinkan Peserta Didik menggeser elemen-elemen gambar atau teks ke tempat yang benar. Guru bisa membuat kegiatan seperti mengurutkan

langkah-langkah dalam urutan yang benar, menyusun kalimat menggunakan kata-kata yang diberikan, atau memasangkan gambar dengan deskripsi yang tepat.

Dengan berbagai macam permainan ini, *Educandy* memberikan variasi dalam cara Peserta Didik berinteraksi dengan materi pelajaran. Guru bisa memilih tipe permainan yang paling cocok dengan tujuan belajar dan cara belajar Peserta Didik.

C. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah istilah yang memiliki arti dan makna penting dalam bidang pendidikan. Istilah ini menyebutkan hasil atau pencapaian yang didapat seseorang di bidang akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman setelah mengikuti kegiatan belajar atau proses pendidikan. Dalam sistem pendidikan resmi, kemajuan siswa biasanya dinilai dengan beberapa metode seperti ujian, pekerjaan rumah, proyek, atau cara penilaian lainnya. Tujuan utamanya adalah mengetahui seberapa baik siswa sudah memahami dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Namun, hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan atau keterampilan saja. Ini juga mencakup perkembangan di bidang sosial, emosional, dan sikap siswa.. (Sulistiasih, 2023, hlm. 1).

Menurut Pelita dalam karya Sulistiasih (2023, hlm. 1) pendidikan tidak hanya tentang mengisi pikiran dengan fakta dan teori, tetapi juga tentang membentuk karakter, nilai, dan moral yang bisa membantu seseorang menjadi bagian dari masyarakat yang memiliki peran positif. Secara etimologi, kata "hasil belajar" terdiri dari dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil tersebut adalah pencapaian yang berhasil dicapai oleh seorang siswa selama proses belajarnya. Belajar adalah cara bagi seseorang untuk mengalami perubahan dalam cara berperilaku atau memahami sesuatu yang sebelumnya belum diketahui. Hasil belajar ini menunjukkan

kemajuan yang dicapai dalam jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu semester, seperti yang tercantum dalam sumber.

Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui seberapa baik proses pendidikan tersebut berjalan. Pencapaian belajar tidak hanya menunjukkan keberhasilan akademik yang bisa diukur lewat nilai atau skor ujian, tetapi juga menunjukkan perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Perkembangan ini mencakup kemampuan berpikir, perasaan, dan gerakan tubuh yang terbentuk melalui proses belajar yang direncanakan dan dilakukan terus-menerus. Hasil belajar bisa digunakan sebagai pedoman untuk menilai seberapa efektif strategi, metode, dan model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru.

2. Manfaat Hasil Belajar

Manfaat dari adanya hasil belajatr sangat penting bagi pengajar untuk dipahami karena hasil belajar mempunyai dampak yang besar tidak hanya sekedar terhadap pertumbuhan seseorang, namun juga terhadap kemajuan masyarakat dan negara secara komprehensif. Manfaat hasil belajar bisa dilihat dari berbagai aspek sudut pandang dan cara, yaitu berkaitan dengan aspek pribadi, institusi pendidikan, serta masyarakat secara keseluruhan (Sulistiasih, 2023, hlm. 11).

Hasil belajar pada seseorang berperan sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana pencapaian mereka secara pribadi. Ini menunjukkan usaha keras peserta didik, tingkat pemahaman peserta didik, dan kemampuan peserta didik dalam menerapkan aspek kognitif dan psikomotorik yang telah mereka pelajari ke dalam kehidupan sehari-hari (Sulistiasih, 2023, hlm. 11-12).

Dengan melihat hasil belajar siswa, kita dapat mengetahui kemampuan mereka, seberapa jauh mereka berkembang, dan seberapa baik mereka mempelajari materi. Ini menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran sudah tercapai dalam proses pendidikan. Selain itu, hasil belajar tersebut juga bisa digunakan

untuk menilai seberapa efektif metode mengajar dan kurikulum yang digunakan oleh para guru. Ini menjelaskan hal-hal yang penting dan bisa dipakai untuk memperbaiki cara mengajar, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan tercapai tujuan yang diharapkan. Secara lain, hasil belajar menunjukkan bahwa seseorang dianggap berhasil dalam proses belajar mengajar. Manfaat hasil belajar sangat penting dan memiliki berbagai macam jenis (Sulistiasih, 2023, hlm. 12).

Hasil belajar seharusnya menunjukkan perubahan yang membawa ke arah peningkatan. Hasil belajar bisa berguna di berbagai bidang, misalnya memperluas pengetahuan, memahami pelajaran dengan lebih dalam, mengasah kemampuan, serta memberikan sudut pandang baru tentang topik tertentu. Selain itu, hasil belajar juga bisa mengubah cara seseorang memikirkan berbagai hal tertentu. Meningkatkan rasa menghargai terhadap sesuatu yang dulu tidak dihargai secara penuh (Sulistiasih, 2023, hlm. 12).

Hasil belajar sangat penting dalam sistem pendidikan karena tidak hanya menunjukkan sejauh mana seseorang berhasil belajar, tetapi juga mencerminkan bagaimana baik atau buruk proses pendidikan di seluruh sistem. Hasil belajar memberikan informasi yang jelas tentang sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Sehingga hasil belajar menjadi acuan penting untuk mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran telah berhasil. Hasil belajar tersebut juga bisa digunakan sebagai alat untuk memantau dan mengevaluasi kembali oleh siswa dan guru. Hasil belajar menjadi acuan bagi siswa untuk mengetahui perkembangan diri dan juga mendorong semangat mereka untuk meningkatkan kualitas belajar di masa depan.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan target pencapaian kompetensi secara operasional dari kompetensi dasar dan kompetensi inti atau standar kompetensi. Ada tiga aspek kompetensi yang harus dinilai untuk mengetahui seberapa besar capaian kompetensi tersebut, yakni penilaian terhadap:

- a. Penguasaan materi akademik (kognitif),
- b. Hasil belajar yang bersifat proses normatif (afektif), dan
- c. Aplikatif produktif (psikomotor).

Dalam kegiatan evaluasi yang mencakup evaluasi terhadap proses dan hasil belajar hendaknya mampu mengungkap tiga ranah atau domain sebagai kompetensi dasar peserta didik yang telah dirumuskan dalam tujuan. Ketiga ranah kejiwaan tersebut saling terkait erat dan bahkan tidak boleh diabaikan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk juga mengevaluasinya. Oleh karena itu, pada pelaksanaan evaluasi baik yang bersifat formatif maupun sumatif harus menggunakan instrumen evaluasi dengan teknik tes dan nontes secara seimbang. Inti dari ketiga kompetensi tersebut mengarah kepada kecakapan hidup siswa (*life skill*) (Sofyan, Feronika, & Milama, 2019, hlm. 36-37).

4. Kriteria Hasil Belajar

Mengevaluasi hasil belajar siswa sangat penting karena kita perlu memperhatikan berbagai kriteria yang menunjukkan perubahan di berbagai aspek psikologis mereka akibat dari pengalaman belajar yang sudah mereka alami. Cara mengetahui apakah seseorang sudah memahami materi pelajaran adalah dengan melihat hasil yang ditunjukkan oleh peserta didik.. Prestasi Peserta Didik menjadi cara utama untuk melihat seberapa baik mereka belajar. Dalam hal ini, apakah Peserta Didik berhasil memahami suatu pelajaran biasanya dilihat dari hasil belajarnya. Jika seorang Peserta Didik mendapatkan hasil yang baik dalam pelajaran

tertentu, itu artinya dia berhasil mempelajari materi tersebut (Sulistiasih, 2023, hlm. 14).

Jika seorang Peserta Didik mendapatkan hasil yang baik dalam pelajaran tertentu, itu artinya dia berhasil mempelajari materi tersebut. Jika seorang Peserta Didik memiliki prestasi yang rendah, ini menunjukkan bahwa ia belum memahami materi pelajaran dengan baik. Prestasi peserta didik memang menjadi hal penting yang digunakan untuk menilai hasil belajarnya, namun perlu juga diperhatikan bahwa hasil belajar mencakup perubahan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik. Oleh karena itu, dalam mengevaluasi kemajuan belajar siswa, kita harus memperhatikan berbagai hal secara menyeluruh (Sulistiasih, 2023, hlm. 15).

Kriteria hasil belajar harus mencakup peningkatan pemahaman mengenai konsep, pengembangan keterampilan yang relevan, serta perubahan sikap yang lebih baik yang mungkin timbul karena proses belajar. Dengan cara ini, penilaian terhadap hasil belajar menjadi lebih luas dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan peserta didik dalam proses belajar. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan nasional memainkan peran penting dalam membantu meningkatkan kemampuan seseorang serta membentuk kepribadian dan nilai kebudayaan yang baik bagi rakyat Indonesia (Sulistiasih, 2023, hlm. 15).

Tujuannya adalah agar peserta didik bisa meningkatkan kemampuan Mereka menjadi orang yang beriman, bersujud kepada Tuhan Yang Esa, berperilaku baik, sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan, bisa berkerja dengan baik, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang tahu hak dan kewajiban serta bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan bertujuan memperkaya kehidupan bangsa dengan menekankan nilai-nilai moral, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Tujuan ini adalah untuk menciptakan generasi yang bermartabat dan bisa

memberikan manfaat positif bagi masyarakat serta negara. Jika kita memperhatikan tujuan pendidikan yang tertulis dalam undang-undang itu dengan seksama, maka kita bisa menyatakan bahwa tujuan pendidikan yang berlaku di negara ini adalah mengembangkan potensi peserta didik secara utuh (Sulistiasih, 2023, hlm. 15)

Indonesia mengikuti klasifikasi hasil belajar yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom. Oleh karena itu, dari berbagai teori yang membahas klasifikasi hasil belajar, penelitian ini memilih menggunakan klasifikasi hasil belajar yang diajukan oleh Benjamin Bloom (Sulistiasih, 2023, hlm. 16).

Penilaian hasil belajar adalah proses yang menyeluruh dan tidak bisa hanya fokus pada mendapatkan nilai saja. Penilaian terhadap hasil belajar harus memperhatikan perubahan yang terjadi pada berbagai aspek psikologis siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar yang telah mereka terima. Sehingga, keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari prestasi akademik yang dicapai, tetapi juga dari pemahaman, keterampilan, serta sikap yang berkembang selama proses belajar berlangsung.

5. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan dan memiliki peran yang sangat penting. Penilaian hasil belajar bukan hanya digunakan untuk mengetahui seberapa baik Peserta Didik memahami materi pelajaran, tetapi juga untuk memberi informasi tentang bagaimana proses belajar mengajar berjalan. Pendahuluan ini akan membahas lebih dalam mengenai pentingnya penilaian hasil belajar dalam dunia pendidikan. Penilaian hasil belajar adalah cara untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang telah ditetapkan sebagai tujuan dalam pembelajaran (Sulistiasih, 2023, hlm. 16).

Ini tidak hanya tentang menentukan angka atau nilai, tetapi juga tentang memahami seberapa dalam Peserta Didik telah memahami dan menerapkan materi yang diajarkan. Dengan kata lain, penilaian hasil belajar seperti jendela yang membuka pandangan kita mengenai seberapa besar pembelajaran telah memberikan dampak positif kepada Peserta Didik. Penilaian hasil belajar juga memainkan peran penting dalam pengembangan kurikulum dan dalam pengambilan keputusan di bidang pendidikan. Hasil penilaian bisa dipakai sebagai pedoman untuk menentukan apakah metode mengajar yang digunakan sudah efektif, apakah kurikulum perlu diubah, atau apakah Peserta Didik membutuhkan bantuan tambahan. Secara sederhana, penilaian hasil belajar adalah alat penting yang membantu dalam membuat keputusan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Sulistiasih, 2023, hlm. 16).

Menurut Supraptiningsih dan Suharja, dalam Sulistiasih (2023, hlm. 17) penilaian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengambil keputusan tentang hasil belajar yang dicapai oleh setiap Peserta Didik, serta mengevaluasi keseluruhan kemajuan Peserta Didik dalam suatu kelas. Dalam konteks ini, penilaian berfungsi sebagai alat yang membantu guru mengukur sejauh mana kemajuan dan hasil belajar Peserta Didiknya telah berkembang. Secara lain, penilaian adalah cara yang digunakan oleh guru untuk memahami kemajuan dan tingkat keberhasilan belajar Peserta Didik, baik secara individu maupun secara keseluruhan dalam lingkungan kelas (Ruminiati, 2007, hlm. 3).

Menurut pendapat Sudjana dalam Sulistiasih (2023, hlm. 17), tujuan utama dari pelaksanaan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut. Pertama, penilaian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Peserta Didik sudah memahami dan menguasai materi pelajaran yang sudah diajarkan. Secara singkat, penilaian digunakan untuk mengecek sejauh mana kemampuan yang sudah ditentukan sebagai tujuan belajar telah tercapai. Kedua, penilaian juga berperan sebagai alat umpan balik yang memberikan informasi

kepada murid tentang hasil kerja mereka. Ini membantu Peserta Didik memahami kekuatan dan kelemahan dalam proses belajar, serta merencanakan langkah perbaikan di masa depan. Menggambarkan kemampuan belajar Peserta Didik dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan mereka dalam berbagai mata pelajaran yang sedang mereka pelajari.

- a. Mengukur sejauh mana proses belajar mengajar di sekolah berhasil mengubah perilaku Peserta Didik menuju pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.
- b. Membuat rencana tindak lanjut berdasarkan hasil penilaian, yang mencakup langkah-langkah untuk memperbaiki dan meningkatkan program pendidikan, metode mengajar, serta pelaksanaan sistem pendidikan.
- c. Melakukan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada semua pihak yang memiliki kepentingan terkait proses dan hasil Pendidikan.

Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dalam seluruh proses belajar mengajar. Penilaian bukan hanya cara untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, tetapi juga alat yang membantu melihat bagaimana efektifnya proses belajar mengajar. Melalui penilaian, pendidik bisa tahu dengan jelas seberapa baik tujuan pembelajaran sudah tercapai, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Oleh karena itu, penilaian terhadap hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

Selain itu, penilaian berperan dalam mengidentifikasi kelemahan dan menganalisis proses pembelajaran. Hasil penilaian bisa menjadi masukan bagi siswa agar mereka tahu apa saja kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, sehingga mereka terinspirasi untuk memperbaiki diri sendiri secara mandiri.

6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto dalam Sulistiasih (2023, hlm. 4) mengatakan bahwa hasil belajar Peserta Didik beragam, menunjukkan perbedaan dalam pencapaian antara satu Peserta Didik dengan Peserta Didik lainnya. Perbedaan itu disebabkan oleh berbagai hal, seperti faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar, seperti kondisi di sekitar atau lingkungan di mana siswa itu berada.

Hasil yang diperoleh dalam proses belajar di kelas, sebagai salah satu tanda bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai, bisa dipengaruhi oleh berbagai hal.. Sugihartono menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Peserta Didik. Ada beberapa hal yang memengaruhi hasil belajar, lalu hal-hal itu bisa dibagi jadi dua jenis, yaitu faktor dari luar dan faktor dari dalam. Penulis akan menjelaskan kedua kelompok faktor tersebut dengan lebih lanjut seperti ini..

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup aspek-aspek di luar Peserta Didik yang memengaruhi proses belajar, terdiri dari dua bagian utama yaitu faktor lingkungan dan faktor instrument (Sulistiasih, 2023, hlm. 5).

b. Faktor Internal

Faktor internal mencakup factor – factor yang berasal dari dalam individu peserta didik tersendiri yang Tengah melakukan proses pembelajaran. Faktor internal ini juga dapat terbagi menjadi dua kategori yaitu faktor fisik dan faktor mental (Sulistiasih, 2023, hlm. 8).

Hasil belajar siswa tidak sama semua, tetapi berbeda-beda karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Perbedaan hasil belajar antar siswa adalah hal yang biasa terjadi dalam proses belajar mengajar, karena setiap orang memiliki sifat, latar belakang, dan kondisi belajar yang berbeda-beda. Sebab itu, dalam melihat hasil

belajar, kita perlu tidak hanya melihat pencapaian akhirnya, tetapi juga memahami hal-hal yang ada di belakangnya.

D. Pendidikan Pancasila

1. Definisi Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang wajib diajarkan dan memiliki peran penting di semua tingkat satuan pendidikan. Tidak hanya dalam membentuk karakter, tetapi juga sebagai penentu jiwa kebangsaan dan pembentuk karakter manusia Indonesia. Muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, bertujuan untuk membentuk murid menjadi warga negara yang cerdas, memiliki karakter seperti amanah, jujur, berbudi pekerti luhur, dan bertanggung jawab, serta memiliki kompetensi dalam bidang kewarganegaraan (Sinaga, *et al.*, 2025, hlm. 2).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran yang membantu memperkuat karakter siswa secara menyeluruh, baik sebagai individu, sebagai bagian dari masyarakat, maupun dalam menjalankan tanggung jawab sebagai warga negara untuk memajukan bangsa. Ini penting sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan membantu mempersiapkan keterampilan kerja yang dibutuhkan di dunia usaha dan industri. Maka dari itu, materi pelajaran Pendidikan Pancasila dikaitkan dengan nilai-nilai kebangsaan dan karakter. Saat ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi pelajaran. Materi tersebut tidak hanya fokus pada pengetahuan saja, tetapi juga harus mencapai tahap pembentukan jiwa kebangsaan, sikap pengorbanan terhadap negara, serta pengembangan karakter dan keterampilan (Sinaga, *et al.*, 2025, hlm. 2).

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dengan pendekatan pembelajaran yang mendalam bertujuan diharapkan bisa membantu peserta didik mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan mereka.

Dengan demikian, peserta didik bisa menjadi warga negara yang berprestasi dan memiliki karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan masyarakat, berbangsa, maupun bernegara (Sinaga, *et al.*, 2025, hlm. 2)

Pendekatan pembelajaran yang mendalam membantu memahami dan menginternalisasi berbagai aspek yang terdapat dalam profil lulusan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan kerangka pembelajaran yang mencakup cara mengajar yang baik, lingkungan belajar yang mendukung, kerja sama dengan mitra dalam proses belajar, serta penggunaan teknologi digital secara efektif. Implementasi kerangka tersebut dilakukan melalui pengalaman belajar yang dijalani siswa, yaitu memahami, menerapkan, dan merenungkan materi yang dipelajari. (Sinaga, *et al.*, 2025, hlm. 2).

Penerapan kerangka pembelajaran ini bertindak sebagai panduan yang terstruktur dalam merancang desain pembelajaran dengan mengutamakan kepentingan peserta didik. Prinsip itu menekankan pembentukan suasana belajar dan proses belajar yang sadar, bermakna, dan menyenangkan (Sinaga, *et al.*, 2025, hlm. 3).

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila adalah membentuk warga negara yang baik. Warga negara yang baik itu harus patriotik, toleran, setia kepada bangsa dan negara, hidup demokratis, serta memiliki sikap dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Numan Somantri (2001) dan Azis Wahab (1996), yang disebutkan dalam bagian ini, menekankan bahwa warga negara yang baik adalah orang yang memahami dan bisa menjalankan hak serta kewajibannya secara bertanggung jawab, peka terhadap isu sosial, tanggung jawab dalam masyarakat, serta cerdas dalam menghadapi berbagai masalah dalam hidup bermasyarakat (Wahab & Sapriya, 2011, hlm. 311-315).

Tujuan Pembelajaran Kelompok Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak hanya berhenti pada pembentukan

warga negara yang baik secara normatif, tetapi juga warga negara yang cerdas, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, mampu mengambil keputusan secara tepat, serta memiliki kecerdasan di berbagai aspek seperti intelektual, emosional, sosial, bahkan spiritual dalam menghadapi tantangan dari globalisasi (Wahab & Sapriya, 2011, hlm. 311-315).

Secara operasional, seperti tertulis dalam standar isi mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa mampu berpikir kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan, turut serta secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara, berkembang secara demokratis sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia, serta mampu berinteraksi dalam pergaulan dunia dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Wahab & Sapriya, 2011, hlm. 311-315).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) seperti yang tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi adalah agar peserta didik mampu:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif saat menghadapi isu-isu terkait kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam berbagai kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan melawan korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis agar dapat membentuk diri berdasarkan nilai-nilai masyarakat Indonesia, sehingga mampu hidup rukun bersama bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam dinamika dunia, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Manfaat Pendidikan Pancasila

Manfaat Pendidikan Pancasila adalah memberikan pemahaman, kemampuan berpikir, sikap, serta keterampilan berinteraksi sosial kepada peserta didik. PKn membantu siswa

memahami konsep-konsep dasar tentang kewarganegaraan, meningkatkan kesadaran terhadap hukum dan sistem demokrasi, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan partisipasi sosial, mata pelajaran PKn membantu membentuk seseorang yang bisa menyelesaikan masalah dengan bijak, peduli terhadap lingkungan sosialnya, serta mampu bertanggung jawab dalam setiap tindakannya terhadap masyarakat, bangsa, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa, manfaat belajar PKn tidak hanya berkaitan dengan pemahaman berpikir, tetapi juga perasaan dan tindakan yang saling terhubung dalam membentuk sikap dan karakter sebagai warga negara (Wahab & Sapriya, 2011, hlm. 314-315).

Manfaat pendidikan pancasila yang nyata terdapat pada kemampuannya membentuk kesadaran tentang negara dan kesadaran bermoral dalam diri siswa. Melalui pendidikan ini, warga negara diharapkan bisa memahami hak dan kewajibannya, memiliki komitmen terhadap nilai keadilan, kemanusiaan, persatuan, dan demokrasi, serta mampu menerapkan nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari (Syamsudin, Munthoha, Akhwan, & Ruhiatudin, 2009, hlm. 18-20).

Pendidikan Pancasila juga berperan sebagai pengaman ideologi bangsa dalam menghadapi tantangan dari globalisasi dan pengaruh ideologi lain yang bisa merusak persatuan negara, sehingga Pancasila tetap menjadi landasan, arah, dan tujuan dalam setiap penyelenggaraan kehidupan berbangsa manfaatnya bukan hanya berupa teori saja, tetapi juga bisa diterapkan dalam kehidupan nyata untuk membentuk warga negara yang memiliki karakter, beretika, dan bertanggung jawab (Syamsudin, Munthoha, Akhwan, & Ruhiatudin, 2009, hlm. 18-20).

Pendidikan Pancasila bukan hanya mata pelajaran yang menjelaskan konsep-konsep tentang kewarganegaraan secara teori,

tetapi juga cara yang penting untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa. Dengan cara belajar yang terarah, Pendidikan Pancasila menggabungkan aspek berpikir, perasaan, dan tindakan, sehingga siswa tidak hanya mengerti nilai-nilai Pancasila secara teori, tapi juga bisa merasakan dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran ini membantu meningkatkan kesadaran hukum, sikap demokratis, rasa tanggung jawab sosial, serta komitmen terhadap nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kedaulatan rakyat, dan keadilan sosial.

4. Fungsi Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pendidikan demokrasi dan penyebaran nilai kewarganegaraan. PKn bertujuan untuk memupuk nilai, moral, dan kepedulian terhadap bangsa melalui pembelajaran mengenai hak yang harus diberikan dan tugas seorang warga negara, cara kerja sistem pemerintahan demokratis, serta bagaimana seorang warga negara harus bertindak dalam berbagai kondisi dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi ontologis, objek yang dibahas dalam PKn adalah perilaku warga negara dalam berinteraksi dengan negara serta kehidupan sosialnya. Fungsi pokok dari PKn adalah membentuk cara berpikir, sikap, dan tindakan warga negara yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan prinsip demokrasi. Secara sederhana, PKn bertugas membentuk karakter kebangsaan, memperkuat identitas nasional, dan mengembangkan kemampuan sebagai warga negara yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tantangan global (Wahab & Sapriya, 2011, hlm. 316).

Pendidikan Pancasila memegang peran penting dalam sistem pendidikan nasional sebagai sarana membentuk warga negara yang demokratis dan memiliki karakter. Fungsi ini tidak hanya berupa penyampaian materi tentang hak dan kewajiban warga negara, tetapi juga melibatkan proses penanaman nilai, moral, dan sikap kebangsaan melalui pengalaman belajar yang terarah serta

berkelanjutan. Pendidikan Pancasila membantu meningkatkan kesadaran politik yang baik, merangsang rasa peduli terhadap sesama, serta membentuk sikap dan tindakan yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah studi yang dilakukan oleh peneliti lain sebelum ditulis oleh penulis, yang dijadikan referensi juga kajian teori untuk judul yang digunakan oleh penulis. Berikut adalah Beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian sebelumnya :

1. Judul Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Educandy* Game terhadap Motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas X SMK (SMK Ketintang Surabaya). Dilakukan oleh Louyse Ariska Imanda Putri dan Novi Trisnawati (2024) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educandy* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas X.
2. Judul Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Educandy* Game terhadap Motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas X SMK (SMK Ketintang Surabaya). Dilakukan oleh Louyse Ariska Imanda Putri dan Novi Trisnawati (2024) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educandy* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas X
3. Judul Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Educandy* Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik SMK. Dilakukan oleh Ririn Nurlafika Dewi (2024) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media *Educandy* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SMK.
4. Judul Penelitian Pengaruh Implementasi Pembelajaran Informatika Berbasis Game (*Educandy*) terhadap Motivasi dan Hasil belajar Peserta didik Kelas X Media (SMK RISE Cirebon). Dilakukan oleh Faizal Esa Guna Pratama (2025) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada implementasi *Educandy* yang menghasilkan

peningkatan signifikan motivasi dan hasil belajar kelompok eksperimen dibanding kelompok control.

5. Judul Penelitian Efektivitas Game Edukatif Berbasis Aplikasi *Educandy* dalam penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Kelas X SMK Muhammadiyah 4 Tallo). Dilakukan oleh Jumiati (2025) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kelas eksperimen (*Educandu*) menghasilkan post test 89.59 dan kelas control 70.35 perbedaan signifikan dengan perbedaan ($p < 0.05$) dengan ini *Educandy* lebih efektif untuk penguasaan kosakata di SMK Muhammadiyah 4 Tallo.
6. Judul Penelitian Pengaruh Gamifikasi *Educandy* terhadap hasil Belajar : SMK Negeri 1 Banjarmasin (Kelas X AKL). Dilakukan oleh Tutik Sri Ningsih (2024) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata – rata pretest 53.53 dan post test 96.47 dengan ini menunjukkan adanya signifikan intervensi *Educandy*.
7. Judul Penelitian Penggunaan Media *Educandy* Based E-Learning berbasis permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata pelajaran IPA di SMP Muhammadiyah Benteng. Dilakukan oleh RA Riska (2024) dengan hasil penelitian H1 diterima menyimpulkan variable media *Educandy* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar.
8. Judul Penelitian Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Educandy* Terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X SMS Ketintang Surabaya. Dilakukan oleh Pipit Andri Astuti dan Mintowati (2021) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa konsisten melaporkan peningkatan hasil belajar dan motivasi setelah intervensi *Educandy* (lihat beberapa artikel ringkasan).
9. Judul Penelitian Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi *Educandy* dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali Peserta didik Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Dilakukan oleh Ida Ayu putu, I Wayan Gede, Ni Ketut Sari (2023) dengan hasil Penelitian dapat disimpulkan penggunaan *Educandy* meningkatkan keterlibatan dan capaian pembelajaran Bahasa bali pada peserta didik SMK.

10. Judul Penelitian Pengembangan Media Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game *Educandy* Pada Mata Pelajaran Food And Beverage SMK Negeri 1 Berastagi. Dilakukan oleh Aldi Syahputra (2024) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media evaluasi berbasis *Educandy* dinilai sangat layak nilai kelayakan hingga 89,23 dan kelayakan media 89,41 respon peserta didik terhadap uji coba sangat tinggi rata – rata respon 4,41 dengan kategori sangat baik.
11. Judul penelitian Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Educandy* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas X Di SMKN 1 Guguk Gerry. Dkk (2024) dengan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif *Educandy* yang dikembangkan mendapatkan skor validitas sebesar 0,98 dengan kategori valid kepraktisan mendapatkan skor 0,90 dengan kategori sangat praktis dan efektivitas permainan instruksional mendapatkan skor 0,82 dengan kategori tinggi.
12. Judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Information Technology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDIT Cahaya Bangsa 1 hasil penelitian dapat disimpulkan Hasil penelitian yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) dengan bantuan Information Technology(IT) mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDIT Cahaya Bangsa.
13. Judul Penelitian Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Bantuan Media Wordwall di Kelas V SD Negeri 13 Kubu Gulai Bancak Kota Bukittinggi oleh 2 hasil penelitian dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning(PBL) dengan bantuan media wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil peningkatan pada penilaian modul ajar siklus I yang diperoleh

rata-rata 91,6 dengan predikat sangat baik (SB) dan meningkat pada siklus II yang diperoleh rata-rata 95,8 dengan predikat sangat baik (SB). Kemudian pada penilaian aktivitas pendidik siklus I diperoleh rata-rata 89,2 dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus II yang diperoleh rata-rata 96,4 dengan predikat sangat baik (SB). Kemudian pada penilaian aktivitas peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 82,1 dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus II yang diperoleh rata-rata 96,4 dengan predikat sangat baik (SB). Kemudian pada hasil belajar peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 71,9 dengan predikat cukup (C) dan meningkat pada siklus II yang diperoleh rata-rata 83 dengan predikat baik (B)

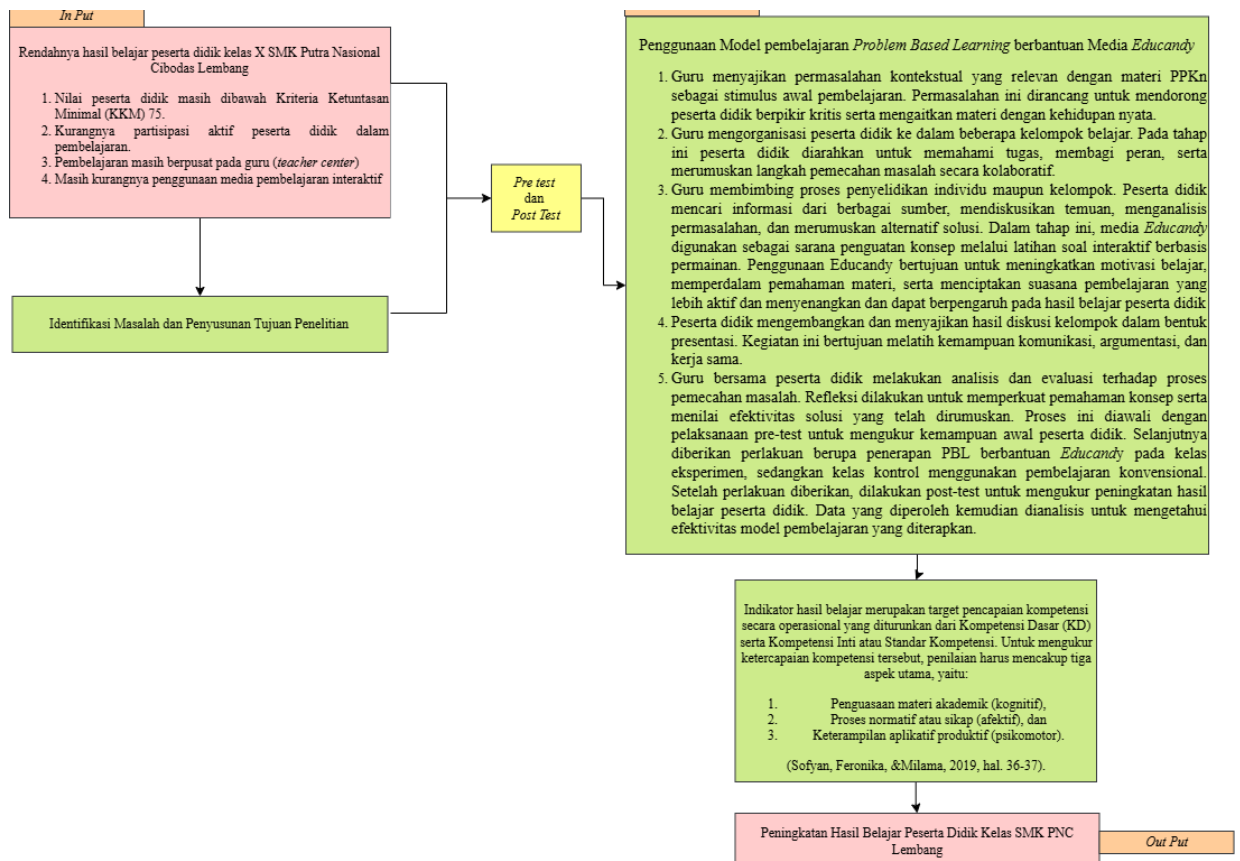
14. Judul Penelitian Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 04 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat oleh 3 hasil penelitian dapat disimpulkan Hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva di kelas IV SDN 04 Gunung Tuleh memperoleh peningkatan pada siklus I diperoleh persentase nilai rata-rata yaitu 78,08 dengan kualifikasi cukup (C), dan meningkat pada siklus II yaitu 92,54 dengan kualifikasi nilai sangat baik (A). Dengan demikian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
15. Judul Penelitian Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik dengan Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dilakukan di kelas V SD Negeri 64 Banda Aceh semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 oleh (Noviyanti, Tursinawati, & Herdiana, 2025) hasil penelitian dapat disimpulkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas V SD Negeri 64 Banda Aceh. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil penelitian yang telah menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada setiap

siklusnya. Pada data hasil belajar siklus I 69% meningkat menjadi 81% pada siklus II. Jumlah peserta didik yang tuntas dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) semakin meningkat yang semula 69% pada siklus I meningkat menjadi 94% setelah dilakukan siklus II. Adapun hasil belajar tidak tuntas atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengalami penurunan, yang semula 31% pada siklus I menurun menjadi 6% pada siklus II. Selain itu, peningkatan hasil belajar ditandai oleh keaktifan peserta didik sehingga peserta didik dapat berfikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka Penelitian adalah cerita atau ide tentang kerangka konsep untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan sebelumnya oleh peneliti. (Arif, dkk. 2017) Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang seringkali membuat peserta didik jenuh dan bosan. Pada umumnya pendidik menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku sebagai sumber belajarnya. Peneliti ingin menggunakan *Educandy* sebagai alat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kerangka berpikir ini dibuat oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Educandy* sebuah media berbasis digital, berdampak pada motivasi belajar hingga hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMK PNC Lembang.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



Sumber : Disusun Oleh Peneliti 2026

G. Asumsi dan Hipotesis

a) Asumsi

Asumsi adalah tolak ukur dari pemikiran yang dijadikan landasan dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, asumsi yang dibangun penulis adalah :

- 1) Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik
- 2) Penggunaan Media *Educandy* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) Hipotesis

Hipotesis penelitian didasarkan pada teori yang mendukung fakta dilapangan dan hasil penelitian, hipotesis adalah jawaban atau dugaan. Karena masalah yang diteliti penelitian ini adalah :

- 1) H_0 : Tidak Terdapat Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
- 2) H_1 : Terdapat Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Educandy* Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila