

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KELAS V SD NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

**RIDA ARRAFINI
NPM 1913053116**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD NEGERI

Oleh

RIDA ARRAFINI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian yaitu *non-equivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non-probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* dengan sampel sebanyak 54 peserta didik. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan studi dokumen. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri.

Kata Kunci: IPA, hasil belajar, model *problem-based learning*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL USING YOUTUBE VIDEOS ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF THE FIFTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI

By

RIDA ARRAFINI

The problem in this research is the low science learning outcomes of the fifth grade students. The purpose of this study was to describe the effect of problem-based learning models using youtube videos on student science learning outcomes. The method used in this research is a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. This study use a non-probability sampling technique using purposive sampling technique with a sample of 54 students. Data collecting techniques used are tests, observations, and study document. The data were analyzed using a simple linear regression test. The results of the analysis shows that there is a positive and significant effect of problem-based learning models using youtube videos on science learning outcomes of the fifth grade students of SD Negeri.

Key words: science, learning outcomes, problem-based learning models.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KELAS V SD NEGERI**

**Oleh
Rida Arrafini**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Penelitian : **PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD NEGERI**

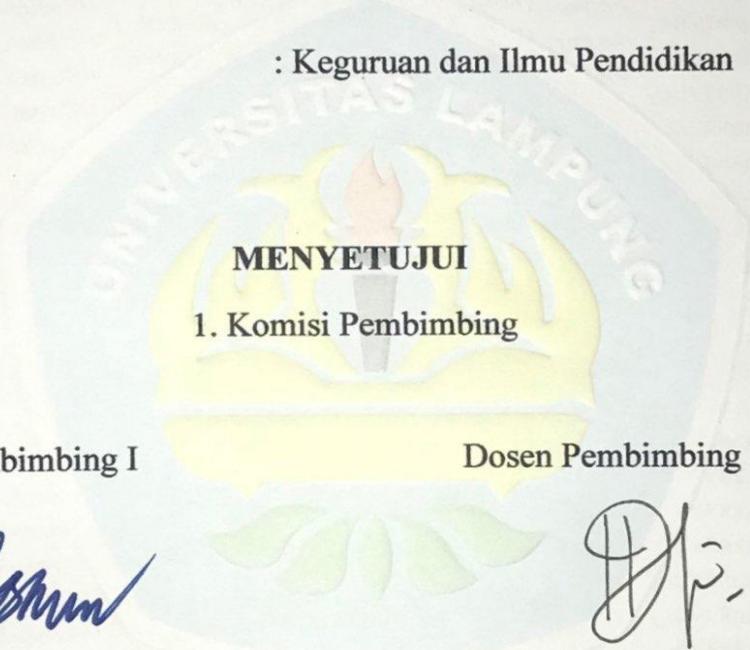
Nama Mahasiswa : **Rida Arrafini**

No. Pokok Mahasiswa : 1913053116

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D.
NIP 19670521 200012 1 001

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP 231502870709201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si.
NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

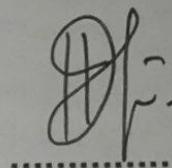
1. Tim Penguji

Ketua : Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D.



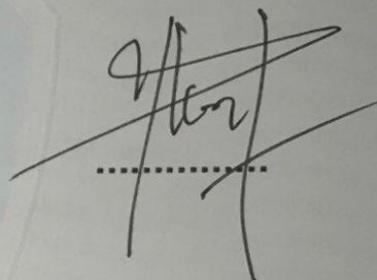
.....

Sekretaris : Dayu Rika Perdana, M.Pd.



.....

Penguji Utama : Drs. Maman Surahman, M.Pd.



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **28 April 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rida Arrafini
NPM : 1913053116
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Video *Youtube* Terhadap Hasil Belajar IPA SD Negeri” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 28 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Rida Arrafini

NPM 1913053116

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rida Arrafini lahir di Kota Bandar Lampung, pada tanggal 06 April 2000. Peneliti merupakan anak keempat dari empat bersaudara, Putri pasangan Bapak Riadi, S.E. (Alm) dan Ibu Kurniati. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Kalibalau Kencana, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung lulus pada tahun 2012.
2. SMP Negeri 1 Cilegon, Kota Cilegon, Provinsi Banten lulus pada tahun 2015.
3. SMA Negeri 1 Cilegon, Kota Cilegon, Provinsi Banten lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2022 peneliti mengikuti program mengajar yang diselenggarakan oleh Kemendikbud melalui Program Kampus Mengajar angkatan 4 (KM 4) di Kecamatan Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung dan tahun 2022 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Way Kandis, Kota Bandar Lampung.

MOTTO

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."

(QS. Ar Rad: 11)

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”

(HR.Ahmad, Ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

“The secret of success is to do common thing uncommonly well.”

-John D.Rockefeller Jr.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala atas limpahan berkat dan rahmatnya, serta dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

Kedua orang tuaku, Bapakku tercinta Riadi, S.E. (Alm) dan
Ibuku tercinta Kurniati.

Terimakasih atas dukungan, nasihat, motivasi dan segala do'a yang selalu dipanjatkan untukku dan kelancaran studiku, kerja keras bapak dan ibu akan selalu menjadi alasanku untuk terus mengejar cita-citaku dan mewujudkannya

Kakak-kakakku tersayang, Rian Nopandra, Riri Marniati, dan Rial Aprianda yang telah memberikan dukungan dan doanya untukku, serta yang selalu menjadi penyemangat dan alasanku untuk selalu tertawa dikala sendu.

Para guru dan dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga dengan begitu tulus dan penuh kesabaran.

Para sahabat yang selalu kebersamai perjalanan studiku, memberikan dukungan dan motivasi, serta selalu menerima diriku dengan segala kekurangannya.

SD Negeri 1 Way Kandis sebagai tempat penelitian.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Video *Youtube* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga penulis termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang membantu mengesahkan skripsi ini dan memberikan semangat untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D., Dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam memberikan arahan, bimbingan, motivasi, semangat, bantuan, serta saran dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Drs. Maman Surahman, M.Pd., Dosen pembahas yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan, nasihat serta saran dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dosen serta Staf S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung. yang telah memberikan pelajaran, pengalaman, bimbingan, motivasi dan bantuannya selama penyelesaian skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Way Kandis dan Wali Kelas VA dan VB yang telah menerima dan mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Way Kandis Bandar Lampung.
10. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik
11. Semua sahabat dan teman-teman PGSD seperjuangan, yang telah memberikan dukungan, bantuan dan semangatnya demi selesainya tugas akhir skripsi ini.
12. Semua pihak yang terlibat dan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, 28 April 2023
Peneliti,



Rida Arrafini
NPM 1913053116

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Hakikat Belajar.....	9
2.1.1. Pengertian Belajar	9
2.1.2. Tujuan Belajar	10
2.1.3. Teori Belajar.....	10
2.1.4. Prinsip-Prinsip Belajar	12
2.2. Hakikat Pembelajaran	13
2.2.1. Pengertian Pembelajaran	13
2.2.2. Tujuan Pembelajaran.....	14
2.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	14
2.2.4. Model Pembelajaran.....	15
2.3. Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	16
2.3.1. Pengertian Model <i>Problem-Based Learning</i>	16
2.3.2. Tujuan Model <i>Problem-Based Learning</i>	17
2.3.3. Karakteristik Model <i>Problem-Based Learning</i>	18
2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem-Based Learning</i>	19
2.3.5. Langkah-Langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	20
2.4. Video <i>Youtube</i>	21
2.4.1. Pengertian Video <i>Youtube</i>	21
2.4.2. Manfaat Video <i>Youtube</i>	22
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Video <i>Youtube</i>	23
2.4.4. Langkah-Langkah Penggunaan Video <i>Youtube</i>	24

2.5.	Hasil Belajar	25
2.5.1.	Pengertian Hasil Belajar	25
2.5.2.	Tujuan Penilaian Hasil Belajar	26
2.5.3.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
2.6.	Pembelajaran IPA	28
2.6.1.	Pengertian Pembelajaran IPA	28
2.6.2.	Tujuan Pembelajaran IPA	29
2.6.3.	Karakteristik Pembelajaran IPA	30
2.7.	Penelitian Relevan	31
2.8.	Kerangka Berpikir	34
2.9.	Hipotesis Penelitian	35
III.	METODE PENELITIAN	36
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian	36
3.1.1.	Jenis Penelitian	36
3.1.2.	Desain Penelitian	36
3.2.	<i>Setting</i> Penelitian	37
3.2.1.	Subjek Penelitian	37
3.2.2.	Tempat Penelitian	37
3.2.3.	Waktu Penelitian	37
3.3.	Prosedur Penelitian	37
3.4.	Populasi dan Sampel Penelitian	39
3.4.1.	Populasi Penelitian	39
3.4.2.	Sampel Penelitian	40
3.5.	Variabel Penelitian	40
3.5.1.	Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas)	40
3.5.2.	Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat)	41
3.6.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	41
3.6.2.	Definisi Konseptual	41
3.6.2.	Definisi Operasional Variabel	42
3.7.	Teknik Pengumpulan Data	44
3.7.1	Teknik Tes	44
3.7.2	Teknik Non tes	44
3.8.	Instrumen Penelitian	45
3.8.1	Jenis Instrumen	45
3.8.2.	Uji Coba Instrumen Tes	49
3.9.	Uji Prasyarat Instrumen	49
3.9.1.	Uji Validitas Soal	49
3.9.2.	Uji Reliabilitas Soal	52
3.10.	Teknik Analisis Data	53
3.10.1.	Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	54
3.10.2.	Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	54
3.11	Uji Prasyarat Analisis Data	54
3.11.1.	Uji Normalitas	54
3.11.2.	Uji Homogenitas	55
3.12.	Uji Hipotesis	56
3.12.1.	Uji Regresi Linear Sederhana	56

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Profil Sekolah.....	57
4.1.1. Gambaran Umum.....	57
4.1.2. Visi dan Misi.....	57
4.1.3. Tujuan.....	57
4.2. Pelaksanaan Penelitian.....	58
4.2.1. Persiapan Penelitian.....	58
4.2.2. Pelaksanaan Penelitian.....	58
4.3. Hasil Penelitian.....	59
4.3.1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem-Based Learning</i> Berbantuan Video <i>Youtube</i>	59
4.3.2. Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	60
4.4. Hasil Analisis Data.....	66
4.4.1. Hasil Uji Normalitas.....	66
4.4.2. Hasil Uji Homogenitas.....	67
4.4.3. Hasil Uji Hipotesis.....	68
4.5. Pembahasan.....	70
4.6. Keterbatasan Penelitian.....	72
V. SIMPULAN DAN SARAN	73
5.1. Simpulan.....	73
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) IPA Peserta Didik Kelas VA SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2022/2023	2
2. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Pelajaran 2022/2023	3
3. Langkah-Langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	20
4. Data Populasi Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis	39
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes	46
6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i>	47
7. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model <i>Problem-Based Learning</i>	47
8. Klasifikasi Validitas Soal	50
9. Hasil Validitas Butir Soal Tes Kognitif.....	51
10. Klasifikasi Reliabilitas Soal.....	52
11. Klasifikasi N-Gain	53
12. Kategori Nilai Aktivitas Belajar	54
13. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	58
14. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	59
15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	60
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
17. Rata-Rata Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
18. Rekapitulasi Hasil Uji N-Gain Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
19. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
20. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	35
2. Desain Penelitian	36
3. Desain Langkah Penelitian	38
4. Diagram Batang Nilai <i>Prestest</i> Kelas Eksperimen.....	61
5. Diagram Batang Nilai <i>Prestest</i> Kelas Kontrol.....	61
6. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	63
7. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	63
8. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
9. Perbandingan Nilai Rata-Rata N-Gain Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	81
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	82
3. Surat Uji Coba Instrumen	83
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	84
5. Surat Izin Penelitian.....	85
6. Surat Balasan Izin Penelitian	86
7. Surat Validasi Instrumen Penelitian	87
8. Pedoman Wawancara Pendidik	88
9. Hasil Wawancara Pendidik Kelas VA	89
10. Hasil Wawancara Pendidik Kelas VB	90
11. RPP Kelas Eksperimen	91
12. RPP Kelas Kontrol.....	107
13. Lembar Kerja Peserta Didik	119
14. Kisi-Kisi (<i>Blue Print</i>) Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	126
15. Soal Uji Coba Instrumen	136
16. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	144
17. Hasil Uji Coba Instrumen	150
18. Rekapitulasi Uji Validitas Soal.....	151
19. Hasil Uji Realibilitas Soal	152
20. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	153
21. Lembar Observasi Pendidik.....	154
22. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	155
23. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik.....	161
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	162
25. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	164

26.	Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	168
27.	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	174
28.	Hasil Perhitungan Uji N-Gain	176
29.	Uji Hipotesis	178
30.	Tabel r <i>Product Moment</i>	182
31.	Tabel F.....	183
32.	Tabel Chi Kuadrat (χ^2)	184
33.	Tabel Z.....	185
34.	Dokumentasi	186

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan suatu rencana tentang penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang menjadi salah satu upaya pemerintah untuk lebih meningkatkan kualitas lulusan sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Sofyan dan Komariah (2016: 261) kurikulum 2013 dapat menghasilkan generasi yang unggul dan handal yaitu produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Hal ini dalam rangka menyongsong perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad 21.

Permendikbud No. 103 tahun 2014 mengemukakan bahwa “Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan”. Berdasarkan amanat permendikbud tersebut salah satu langkah yang dapat ditempuh melalui penerapan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pendidikan abad ke-21. Sudjana (2014: 22) pun menegaskan bahwa peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Menurut Husamah, dkk. (2016: 20) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan mengajar”.

Namun pada kenyataannya pembelajaran di sekolah saat ini masih sangat berpusat kepada pendidik (*teacher centered*) metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah sehingga membuat peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2022 di SD Negeri 1 Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang diperoleh informasi sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) IPA Peserta Didik Kelas VA SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama Peserta didik	IPA
1	Abigael Karunia Walean	48
2	Abizhar Al Ghifari	32
3	Ahmad Guntur Juliansyah	24
4	Aifa Zein	53
5	Alvino Annaif Saputra	27
6	Amir Hamzah Dafauzan	54
7	Anisa Nailah Ariasya	69
8	Ardea Ananda Wijayanti	48
9	Ayunisah Putri	48
10	Bagas Wahyu Saputra	47
11	Clara Radhwa Al-Kalimah	49
12	Fitri Amelia	54
13	Kartika Putri Haryanti	63
14	Malka Aditya Putra	39
15	M. Erfan Alkahfi	27
16	M.Nun Bhagus Sibawi	35
17	Muhammad Ali Al-Fatih	44
18	Muhammad Rizky Aji	34
19	M. Rayan Arya Gunadi	49
20	Nur Aini Wijayanti	47
21	Peter Carstenz	54
22	Rahma Aulia Fajri	59
23	Rakka Aliffiano	42
24	Ria Lita Yolanda	44
25	Rian Prameditiya	30
26	Rima Amelia	54
27	Silvia Kintan Ramadani	14
KKM		67

Sumber : Dokumen Nilai Kelas VA SD Negeri 1 Way Kandis

Tabel 1 di atas menunjukkan data nilai murni Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran IPA peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 67. Hanya terdapat 1 peserta didik yang mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar IPA menjadi permasalahan yang harus diteliti lebih lanjut dan menjadikan SD Negeri 1 Way Kandis menjadi tempat penelitian.

Tabel 2. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ	Angka		Persentase	
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
1.	Kelas A	27	1	26	3,70	96,30
2.	Kelas B	27	11	16	40,74	59,26
Jumlah Peserta didik		54	12	42	-	-

Sumber : Dokumen Pendidik Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Way Kandis

Tabel 2 di atas menunjukkan nilai penilaian tengah semester (PTS) IPA semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Way Kandis, dapat diketahui bahwa 12 peserta didik telah mencapai ketuntasan dan 42 peserta didik yang belum tuntas. Hasil belajar yang sangat rendah berdasarkan wawancara dengan pendidik diduga disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu pendidik masih menggunakan metode ceramah dan *teacher centered* dalam proses pembelajaran, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran yang masih kurang aktif sehingga membuat peserta didik kurang memahami dan kesulitan saat menerima materi yang diberikan oleh pendidik, pendidik belum menggunakan model *problem-based learning* dalam proses pembelajaran di kelas.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan dengan pendidik dan peserta didik. Faktor yang mempengaruhi diantaranya peserta didik yang kurang memiliki keinginan belajar sehingga partisipasi di dalam kelas kurang aktif maupun cara pendidik mengajar yang kurang menarik bagi peserta didik sehingga rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Menurut Nabillah dan Abadi (2020: 5), faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran dan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti metode dan model pembelajaran pendidik yang tidak menarik bagi peserta didik.

Peneliti menyimpulkan dari permasalahan tersebut bahwa belum efektifnya proses pembelajar di sekolah, faktor yang diduga kuat adalah faktor model pembelajaran yang digunakan. Kurniasih dan Sani (2016: 18) mendefinisikan model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan. Kurang inovatif pendidik terkait model pembelajaran yang digunakan sehingga dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) yang membuat peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran IPA sehingga pembelajaran kurang bermakna dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik, maka dirasa perlu perbaikan untuk menerapkan model yang sesuai dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan agar peserta didik mampu menguasai materi dengan baik.

Pendidik diharapkan mampu merancang pembelajaran IPA secara menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memunculkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar pun meningkat. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah mampu menyusun model pembelajaran. Peneliti melihat model pembelajaran *problem-based learning* bisa menjadi model pembelajaran yang dipilih untuk menjadi solusi dari rendahnya hasil belajar IPA.

Model *problem-based learning* dipilih sejalan dengan pendapat Wisudawati dan Sulistyowati (2022: 10) bahwa dalam proses pembelajaran IPA menitikberatkan pada suatu proses penelitian dan pemecahan masalah, hal ini disebabkan IPA berawal dari suatu proses penemuan para ahli. Dengan demikian, proses pembelajaran IPA mengutamakan penelitian dan pemecahan masalah yang menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Savery (2015: 7) mengemukakan bahwa “*Problem-based learning (PBL) is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*”.

Model *problem-based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Abidin (2014: 160) pun menyatakan bahwa model *problem-based learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem-based learning* membuat peserta didik aktif dan mendorong untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut pendidik untuk kreatif dan inovatif dapat memadukan model pembelajaran dengan media pembelajaran. Menurut Variani dan Agung (2020: 272), media berperan penting pada proses pembelajaran dikarenakan keberadaan media dapat memperjelas materi yang dibelajarkan sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Pambudi, dkk. (2018: 178) *youtube* adalah sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan tercapai secara maksimal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *youtube* dapat

membuat peserta didik menjadi tertarik dan termotivasi dalam belajar. Model *problem-based learning* jika dipadukan dengan media *youtube* dirasa lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan sehingga peserta didik pun semakin bersemangat mengikuti pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui pada saat penelitian pendahuluan yang sebelumnya sudah di paparkan pada latar belakang. Maka penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbantuan Video *Youtube* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPA SD Negeri 1 Way Kandis.
2. Pembelajaran di kelas masih berpusat kepada pendidik (*teacher centered*).
3. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang memahami dan kesulitan saat menerima materi yang diberikan oleh pendidik.
4. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* dan video *youtube* dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya variasi model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dibatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Video *Youtube*.
2. Hasil belajar IPA.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Way Kandis?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber yang menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus di bidang pendidikan terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Peserta didik

Penelitian ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube*.

b. Pendidik

Pendidik dapat berimprovisasi dalam memilih model pembelajaran dan media yang digunakannya sehingga dapat lebih menarik perhatian peserta didik hingga akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

c. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah dapat mendukung secara penuh model pembelajaran bervariasi yang digunakan agar menunjang efektifitas pembelajaran yang menarik sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

d. Peneliti

Peneliti mengetahui manfaat dari model pembelajaran *problem-based learning* terhadap hasil belajar IPA dan dapat dijadikan referensi pada saat terjun langsung di lapangan kelak.

e. Peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat menjadi wawasan dan bahan referensi bagi peneliti lain dalam masa yang akan datang untuk tetap terus berinovasi dan berkreasi dalam membuat sebuah penelitian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hakikat Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Istilah belajar sudah tidak asing lagi sejak kecil manusia diciptakan untuk belajar, belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu. Cronbach sebagaimana dikutip oleh Rusman (2017: 77) mengemukakan bahwa “*Learning is shown by change in behaviour as a result of experience*”. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Berarti seseorang dikatakan belajar setelah mengalami perubahan tingkah laku menjadi lebih tahu mengenai suatu pengetahuan.

Lebih lanjut Suzana, dkk. (2021: 2) pun menyatakan bahwa belajar selalu beriringan dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Menurut Purwanto (2014: 39), menegaskan dengan pendapatnya bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam diri seseorang dan proses interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan pengetahuan dimana dalam proses belajarnya seseorang mengalami perubahan tingkah laku baik itu perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan tujuan yang akan dicapai apabila seseorang menerima proses belajar. Menurut Suyono dan Hariyanto (2014: 127), tujuan belajar menciptakan suatu arti atau makna. Makna tercipta dari pembelajar akibat dari melihat, mendengar, merasa, dan mengalami proses belajar. Sardiman (2016: 26-28) menjelaskan terdapat tiga jenis tujuan belajar, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa adanya bahan pengetahuan, begitu juga sebaliknya, dengan adanya kemampuan berpikir maka akan menambah pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan
Keterampilan bersifat jasmani dan rohani. Keterampilan jasmaniah adalah ketrampilan-ketrampilan yang dapat dilihat, diamati sehingga akan menitikberatkan pada ketrampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh. Keterampilan rohani lebih menyangkut masalah-masalah yang bersifat abstrak mengenai masalah-masalah penghayatan dan ketrampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.
- 3) Pembentukan sikap
Pembentukan sikap, mental dan perilaku anak didik tidak terlepas dari penanaman nilai. Guru sebagai pendidik dalam berinteraksi dengan peserta didik harus memindahkan nilai-nilai dalam setiap kegiatan pembelajaran

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan belajar ialah menciptakan suatu arti yang didapatkan dari melihat, mendengar, merasa, dan memahami proses belajar sehingga mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

2.1.3. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses dalam pikiran peserta didik. Para ahli mengemukakan berbagai pandangan belajar.

Menurut Sani (2022: 3-4), menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behavioristik
Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Teori ini menekankan terhadap hasil belajar.
- 2) Teori Belajar Kognitivistik
Teori ini menganggap bahwa belajar adalah proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif. Teori ini menekankan pada proses belajar.
- 3) Teori Belajar Humanistik
Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan proses pengembangan diri peserta didik. Teori ini menekankan pada proses isi yang dipelajari.
- 4) Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini menganggap bahwa belajar merupakan konstruksi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Teori ini mengkondisikan peserta didik untuk aktif membangun konsep dan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata.

Pendapat lain menurut Pane dan Dasopang (2017: 335-336) beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar, yaitu:

- 1) Behaviorisme
Teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.
- 2) Kognitivisme
Salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.
- 3) Teori Belajar Psikologi Sosial
Menurut teori ini, proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
- 4) Teori Belajar Gagne
Teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan

kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan teori belajar yang tepat dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme dikarenakan model *problem-based learning* didasarkan pada teori konstruktivisme yang merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri.

2.1.4. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses belajar mengajar. Suzana, dkk. (2021: 7-9) mengemukakan prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Belajar harus pada tujuan yang jelas
- 2) Proses belajar akan terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi problematis
- 3) Belajar bermakna dengan pengertian tidak dengan hafalan
- 4) Belajar merupakan proses kontinu
- 5) Belajar berdasarkan kemauan diri sendiri
- 6) Keberhasilan belajar ditentukan oleh beberapa faktor faktor internal dan faktor eksternal
- 7) Belajar secara keseluruhan bukan terpisah
- 8) Belajar membutuhkan metode yang tepat
- 9) Belajar memerlukan adanya keselarasan antara pendidik dan peserta didik
- 10) Belajar membutuhkan kemampuan menangkap intisari materi yang dipelajari

Pendapat lain menurut Arfani (2018: 89-90) menyatakan prinsip-prinsip belajar terdiri dari:

- 1) *Spread of effect* yaitu emosional yang mengiringi kepuasan itu tidak terbatas kepada sumber utama pemberi kepuasan tetapi kepuasan mendapat pengetahuan baru.
- 2) *Law of exercise* yaitu hubungan antara perangsang dan reaksi diperkuat dengan latihan dan penguasaan.
- 3) *Law of primacy* yaitu hasil belajar yang diperoleh melalui kesan pertama akan sulit digoyahkan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu harus pada tujuan yang jelas, proses belajar akan terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi problematis, bermakna dengan pengertian tidak dengan hafalan, belajar merupakan proses kontinu, belajar berdasarkan kemauan diri sendiri.

2.2. Hakikat Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah “Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Subakti, dkk. (2021: 4) pembelajaran sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Pendapat lain menurut Aqib (2013: 66) pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Rusman (2017: 134) pun mengemukakan pendapatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik berinteraksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Atas dasar-dasar teori pembelajaran menurut ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar agar terciptanya tujuan pembelajaran.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Permendiknas No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa:

“Tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar peserta didik.”

Tujuan pembelajaran merupakan pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Pane dan Dasopang (2017: 343) membagi menjadi dua tujuan yaitu:

- 1) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan
- 2) Tujuan pembelajaran umum, yang sudah tercantum dalam garis garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran atau standar untuk mengukur prestasi belajar peserta didik.

2.2.3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran merupakan landasan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2019: 30), yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran diantaranya:

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Belajar dengan melakukan
- 3) Mengembangkan kemampuan sosial
- 4) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
- 5) Mengembangkan kreatifitas peserta didik
- 6) Mengembangkan kemampuan ilmu dan teknologi
- 7) Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik

8) Belajar sepanjang hayat

Pendapat lain menurut Muhaimin sebagaimana dikutip Arfani (2018: 94-95) prinsip-prinsip pembelajaran ada lima, yaitu:

- 1) Prinsip kesiapan
Proses belajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan individu sebagai subjek yang melakukan kegiatan belajar.
- 2) Prinsip motivasi
Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu
- 3) Prinsip perhatian
Dalam proses pembelajaran, perhatian merupakan faktor yang besar pengaruhnya
- 4) Prinsip persepsi
Sekali peserta didik memiliki persepsi yang salah mengenai apa yang dipelajari maka untuk selanjutnya akan sukar diubah persepsi yang sudah melekat tadi, sehingga dengan demikian ia akan mempunyai struktur kognitif yang salah.
- 5) Retensi
Retensi adalah apa yang tertinggal dan dapat diingat setelah seseorang mempelajari sesuatu. Dengan retensi membuat apa yang telah dipelajari dapat bertahan atau tertinggal lebih lama dalam struktur kognitif dan dapat diingat kembali jika diperlukan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut prinsip pembelajaran dapat disimpulkan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip belajar yang benar maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

2.2.4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya memberikan kerangka pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Octavia (2020: 13) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah gambaran atau kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Trianto (2015: 51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Joyce dan Weil sebagaimana dikutip Rusman (2018: 144) pun berpendapat bahwa model pembelajaran adalah rencana yang dapat digunakan membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas terlihat adanya kesamaan ciri khusus yaitu adanya pola atau rencana yang sistematis, sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sistematis dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

2.3. Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*

2.3.1. Pengertian Model *Problem-Based Learning*

Model *Problem-Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Savery (2015: 7) mengemukakan bahwa “*Problem-based learning (PBL) is an instructional (and curricular) learner-centered approach that empowers learners to conduct research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*”.

Model *problem-based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Ngalimun (2014: 89) memandang bahwa *problem-based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik

untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mendapat pengetahuan dan kemampuan keterampilan memecahkan masalah.

Pendapat lain menurut Fathurrohman (2015: 4) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode atau cara pembelajaran yang ditandai oleh adanya masalah nyata, *a real-world problems* sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem-based learning* suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif untuk memecahkan suatu masalah melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan melalui tahap-tahap metode ilmiah.

2.3.2. Tujuan Model *Problem-Based Learning*

Suatu model pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas apa dan bagaimana proses pembelajaran terjadi. Menurut Fathurohman (2015: 4) tujuan model *problem-based learning* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran kepada peserta didik sehingga memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berperan aktif dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Nofziarni, dkk. (2019: 2) pun menjelaskan tujuan model *problem-based learning* adalah membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran. Hal ini pun dikemukakan Wasonowati, dkk. (2014: 68) bahwa tujuan model *problem-based learning* yaitu membangkitkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri.

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

2.3.3. Karakteristik Model *Problem-Based Learning*

Karakteristik merupakan ciri dari suatu model pembelajaran. Menurut Muhammad dan Nurdiyansyah (2015:141), karakteristik pembelajaran berbasis masalah lebih menantang peserta didik untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

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

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

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan karakteristik model *problem-based learning* yaitu penyelidikan autentik dimana peserta didik menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen dan menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.

2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem-Based Learning*

Suatu model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Menurut Sanjaya (2019: 220-221), kelebihan model *problem-based learning* yaitu:

- 1) Lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang untuk menemukan pengetahuan baru.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Memahami masalah dalam dunia nyata.
- 5) Lebih menyenangkan.
- 6) Mengembangkan berpikir kritis.
- 7) Mengaplikasikan pengetahuan.

Shoimin (2014: 132) pun menjabarkan kelebihan model *problem-based learning* yaitu:

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

Menurut Shoimin (2014: 132), kelemahan penerapan model pembelajaran *problem-based learning* yaitu:

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat menerapkan model pembelajaran *problem-based learning*.
- 2) Keragaman peserta didik yang tinggi dalam suatu kelas akan menyulitkan dalam pembagian tugas berdasarkan masalah nyata.

Pendapat lain menurut Sanjaya (2019: 220-221) adapun kelemahan model *problem-based learning* yaitu:

- 1) Keengganan peserta didik dalam memecahkan masalah, jika masalah tersebut dirasa sulit.
- 2) Tanpa pemahaman tentang permasalahan yang akan dipecahkan, peserta didik tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem-based learning* ini memiliki

beberapa kelebihan dalam implementasinya sendiri *problem-based learning* ini sangat bagus dalam mendukung proses pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, tetapi dibalik semua keunggulannya model ini juga memiliki kelemahan namun bukan berarti tidak dapat terlaksana dengan optimal.

2.3.5. Langkah-Langkah Model *Problem-Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah terdapat lima tahap yang meliputi orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menurut Sari, dkk. (2022: 167) lima tahap dalam pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut.

Tabel 3. Langkah-Langkah Model *Problem-Based Learning*

No	Langkah-Langkah Model Pembelajaran PBL	Aktivitas Peserta Didik
1	Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Mengamati dan memahami masalah yang disampaikan pendidik atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Sumber: Sari, dkk. (2022: 167)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem-based learning* ada lima tahap yang meliputi orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.4. Video Youtube

2.4.1. Pengertian Video Youtube

Era modern sekarang ini kemajuan teknologi menuntut pendidik untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya adalah menggunakan media *youtube* dalam proses belajar mengajar. Menurut Pambudi, dkk. (2018: 178), *youtube* adalah sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan tercapai secara maksimal.

Lebih lanjut Setiyana dan Kusuma (2021: 79) menyatakan bahwa manfaat media *youtube* dalam proses pembelajaran adalah dapat menyampaikan materi pembelajaran, memberikan ilustrasi materi, tutorial terhadap materi praktek, tampilan yang menarik akan memotivasi semangat belajar, menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan, menyelesaikan masalah pada persoalan materi pelajaran, mendapatkan informasi yang beranekaragam dan berguna dalam pembelajaran. Sutarti dan Astuti (2021: 89) pun menjelaskan bahwa dalam penggunaan aplikasi *youtube* peserta didik dapat melihat video dan mendengarkan seperti halnya ketika peserta didik sedang menyimak pembelajaran langsung di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menggunakan bantuan media *youtube*. *Youtube* yaitu sesuatu yang dapat dilihat dan didengar dapat dijadikan media untuk memberikan ilustrasi materi yang lebih menarik, menyenangkan dan interaktif untuk memotivasi dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

2.4.2. Manfaat Video Youtube

Video *youtube* memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Mustika dan Muharaeni (2022: 28), *youtube* dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Yudha dan Sundari (2020: 542) pun menjelaskan manfaat video *youtube* bagi pembelajaran yaitu model interaktif seperti ini akan mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan juga interaktif.

Lebih lanjut Sutarti dan Astuti (2020: 95) manfaat video *youtube* dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Menyampaikan materi pembelajaran
- 2) Memberikan ilustrasi materi pembelajaran
- 3) Memberikan tutorial terhadap materi praktek
- 4) Tampilan yang menarik akan memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran
- 5) Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan
- 6) Menyelesaikan masalah pada persoalan materi pelajaran
- 7) Mendapatkan informasi yang beranekaragam dan berguna dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas manfaat video *youtube* yaitu dapat mendorong terjadinya proses belajar mampu menyampaikan materi pembelajaran, memberikan ilustrasi materi pembelajaran, membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan juga interaktif, memberikan ilustrasi materi pembelajaran, memberikan tutorial terhadap materi praktek dan menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan.

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Video *Youtube*

Kelebihan dan kekurangan dalam suatu media dapat menjadi umpan balik perkembangan media tersebut. Menurut Suryaman (2015: 70), kelebihan video *youtube* dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Potensial, yakni *youtube* memiliki potensi untuk menjadi media dalam proses pembelajaran karena memberikan peluang terhadap pendidikan.
- 2) Praktis, yakni *youtube* mudah untuk diakses di semua kalangan.
- 3) Informatif, yakni *youtube* menyediakan informasi berkembangnya ilmu pendidikan, teknologi, dan lain sebagainya.
- 4) Interaktif, yakni *youtube* memberikan fasilitas untuk diskusi atau melakukan kegiatan tanya jawab melalui kolom komentar.
- 5) *Shareable*, yakni video *youtube* dapat dengan mudah untuk dibagikan di berbagai media sosial.
- 6) Ekonomis, yakni video yang disajikan gratis untuk semua pengguna.

Penggunaan *youtube* selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan. Menurut Faiqah, dkk. (2016: 268) kekurangan video *youtube* ialah masih terdapatnya video yang tidak pantas dipertontonkan umum, masih adanya ujaran kebencian yang sering terjadi di dalam kolom komentar.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan kelebihan *youtube* adalah potensial, praktis, informatif, interaktif, *shareable*, dan ekonomis sedangkan kekurangannya ialah masih terdapat video yang tidak layak dipertontonkan, dan adanya ujaran kebencian di kolom komentar sehingga jika penggunaannya harus didampingi oleh orang tua.

2.4.4. Langkah-Langkah Penggunaan Video Youtube

Video *youtube* memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya sehingga memudahkan pengguna dalam memakai *youtube*. Menurut Burke dan Synder yang dikutip oleh Utami dan Zanah (2021: 82) langkah-langkah dalam menggunakan video *youtube* sebagai berikut.

- 1) Pada internet browser, ketikkan *www.youtube.com* untuk pergi ke laman website *youtube*.
- 2) Ketikkan kata kunci atau istilah yang diinginkan untuk menjadi video yang sesuai pada kolom pencarian yang berlogo kaca pembesar.
- 3) Kata kunci sudah dimasukkan, klik “buka” pada *keyboard* ponsel atau “*enter*” pada *keyboard* komputer atau bisa juga mengklik kembali logo kaca pembesar.
- 4) Daftar video dengan judul dan thumbnailnya akan muncul secara otomatis.
- 5) Pilih daftar judul yang sesuai dengan keinginan dan klik *thumbnail* video tersebut. Kemudian, video akan otomatis terputar.
- 6) Pada bagian bawah layar video, ada logo pilihan untuk menjeda video, mundurkan penayangan, mempercepat, memperbesar layar menjadi *full screen*, dan mengatur intensitas volume suara. Terdapat juga timer untuk menampilkan durasi lamanya panjang video.
- 7) Ketika video telah selesai diputar, terdapat pilihan untuk melanjutkan ke video yang lain atau dapat menonton kembali video yang telah selesai diputar tadi. Secara otomatis, judul dan thumbnail video yang serupa dengan video yang telah ditonton juga ditampilkan.
- 8) Ketika menyimpan video di situs *youtube*, bisa dengan mengklik “tambahkan ke favorit” atau menyalin link url video dari kotak navigasi bagian dan menggunakannya untuk membuat link sehingga lebih mudah untuk digunakan di kelas.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan dalam penggunaan video *youtube* ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, maka dari itu peneliti menerapkan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan video *youtube*.

2.5. Hasil Belajar

2.5.1. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan peserta didik. Menurut Sudjana (2016: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Fimansyah (2015: 175) mendefinisikan hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar dan mengalami perubahan tingkah laku. Susanto (2016: 5) pun menegaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Taksonomi pertama kali disusun oleh Benjamin S. Bloom dan kawan-kawan. Taksonomi dibuat untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana dikutip Mahmudi, dkk. (2022: 2-3) sebagai berikut.

Domain kognitif terdiri dari:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
- 3) *Application* (menerapkan)
- 4) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
- 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
- 6) *Evaluation* (menilai)

Domain afektif terdiri dari:

- 1) *Receiving* (sikap menerima)
- 2) *Responding* (memberikan respon)
- 3) *Valuing* (nilai)
- 4) *Organization* (organisasi)
- 5) *Characterization* (karakterisasi)

Domain psikomotor terdiri dari:

- 1) Keterampilan produktif
- 2) Teknik
- 3) Fisik
- 4) Sosial
- 5) Manajerial
- 6) Intelektual

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah belajar serta merupakan alat ukur untuk melihat seberapa jauh capaian peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar tersebut ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku, sikap, motorik, dan ranah psikomotor. Peneliti membatasi klasifikasi hasil belajar untuk penelitian yaitu dengan mengambil ranah kognitif.

2.5.2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar dilakukan pendidikan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan oleh pendidik. Menurut Hadiana (2020: 20), penilaian oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian oleh pendidik dapat dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran dan untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.

Lebih lanjut Mustika, dkk. (2021: 2) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan penilaian dalam kurikulum 2013 mengarahkan pendidik untuk melakukan penilaian secara holistik meliputi pada tiga ranah kemampuan yaitu afektif, psikomotor dan kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan atau pengertian, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan minat, serta ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian hasil belajar dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan, penilaian secara holistik meliputi pada tiga ranah kemampuan yaitu afektif, psikomotor dan kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan atau pengertian, ranah

afektif berkaitan dengan sikap dan minat, serta ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan.

2.5.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor merupakan sebab yang mempengaruhi peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Menurut Slameto (2013: 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhinya hasil belajar ada dua, yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yaitu:
 - a) Faktor jasmaniah seperti faktor kesehatan, cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis seperti, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri individu seperti:
 - a) Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan peserta didik, relasi peserta didik dengan guru, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar.
 - c) Faktor masyarakat seperti, kegiatan peserta didik dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Pendapat lain menurut Purwanto (2014: 102) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor individual yaitu faktor yang berasal dalam diri yang meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, emosi, latihan, motivasi dan faktor pribadi
- 2) Faktor sosial yaitu faktor dari luar diri yang meliputi keluarga/keadaan rumah tangga, guru, cara mengajar, media, dan lingkungan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor individual yaitu faktor yang berasal dalam diri seperti inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, faktor kelelahan. faktor sosial yaitu faktor dari luar diri faktor sekolah, faktor keluarga, faktor masyarakat.

2.6. Pembelajaran IPA

2.6.1. Pengertian Pembelajaran IPA

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, menjelaskan bahwa “IPA berkaitan dengan cara memahami alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebatas penguasaan kumpulan pengetahuan (produk ilmu) yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi lebih sebagai proses penemuan”. Hal ini senada dengan pendapat Trianto (2015: 137) bahwa “IPA merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya”.

Nurhasanah, dkk. (2016: 372) pun menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari seluruh bagian dari alam semesta yang bertujuan untuk mendapatkan serta mengolah pemahaman sehingga mengetahui suatu penyebab, dampak yang ditimbulkan, serta penjelasan dari sebuah kejadian atau gejala yang muncul di alam.”

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan pembelajaran IPA pada hakikatnya ialah suatu proses konstruksi pengetahuan (*sains*) yang sistematis berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja sebagai proses penemuan yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman serta mengolah pemahaman peserta didik dibimbing untuk menelusuri masalah, mencari penjelasan mengenai fenomena yang dilihat, dan melakukan eksperimen untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2.6.2. Tujuan Pembelajaran IPA

Setiap mata pelajaran mempunyai tujuan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPA yang dikemukakan oleh Badan Nasional Standar Pendidikan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman-pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Khairina dan Syafrina (2017: 70) menjelaskan alasan IPA dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah yaitu:

- 1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, dan disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan.
- 2) Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berfikir kritis; misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”.
- 3) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- 4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPA yang digunakan salah satunya untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman-pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,

mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

2.6.3. Karakteristik Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan mencari tahu bagaimana fenomena yang terjadi di alam secara sistematis, bukan hanya sekumpulan teori-teori tertentu yang berisikan fakta-fakta, maupun konsep-konsep. Karakteristik IPA menurut Kusumawati (2022: 3-4) menjabarkan sebagai berikut.

- 1) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indra seluruh proses berfikir dan berbagai macam gerakan otot.
- 2) Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara atau teknik misalnya observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi.
- 3) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat terutama untuk membantu pengamatan.
- 4) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan kegiatan temu ilmiah suatu obyek penyusunan hipotesis dan yang lainnya.
- 5) Belajar IPA merupakan proses aktif, yang merupakan sesuatu yang harus peserta didik lakukan bukan sesuatu yang dilakukan untuk peserta didik dalam belajar.

Pendapat lain menurut Rusyadi (2021: 62) mengemukakan karakteristik pembelajaran IPA mencakup tiga dimensi, yaitu dimensi produk, dimensi sikap, dan dimensi ilmiah.

Ketiga karakteristik tersebut dapat menjelaskan bahwa pembelajaran IPA bukan hanya sekedar rumus-rumus dan teori, melainkan satu proses dan sikap ilmiah untuk mendapatkan konsep-konsep tentang alam semesta.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPA bukan hanya sekedar rumus-rumus dan teori, melainkan satu proses dan sikap ilmiah untuk mendapatkan konsep-konsep tentang alam semesta karakteristik pembelajaran IPA mencakup tiga dimensi, yaitu dimensi produk, dimensi sikap, dan dimensi ilmiah.

2.7. Penelitian Relevan

Penelitian ini harus memiliki acuan keterkaitan pada sumber dari hasil Penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya sebagai rujukan yang dapat dijadikan bahan kajian.

1. Elvira, dkk. (2020) dalam “Efektifitas Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.9 > 3.442$) artinya terdapat pengaruh signifikan rata-rata keterampilan berbicara peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah perlakuan, serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.5 > 2.776$) artinya terdapat pengaruh signifikan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah perlakuan.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media dan jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen, perbedaan terletak pada variabel terikat nya yaitu keterampilan berbicara dan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar IPA.

2. Meilasari dan Yelianti (2020) dalam “Kajian Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *problem-based learning* (PBL) dalam pembelajaran di sekolah. Bentuk penelitian ini adalah studi literatur. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk menganalisis penerapan model *problem-based learning* (PBL).

Persamaan dalam penelitian ini adalah model *problem-based learning* dalam pembelajaran di sekolah, perbedaannya terletak pada metode yang digunakan adalah teknik analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

3. Yulistiana dan Setyawan (2020) dalam “Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA Menggunakan Model *Problem-Based Learning*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan memecahkan masalah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model *problem-based learning* (PBL) serta meningkatkan konsep pemahaman pembelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik (wali kelas) dan peserta didik kelas V .

Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan model *problem-based learning*, mata pelajaran IPA, dan subjek penelitian kelas V, perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas sedangkan jenis penelitian ini eksperimen.

4. Rivaldi, dkk. (2018) dalam “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media audio visual dengan kelompok peserta didik yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas IV.

Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran *problem-based learning* dan mata pelajaran IPA, sedangkan perbedaannya adalah variabel terikatnya yaitu penguasaan kompetensi pengetahuan dan jenjang kelas IV, sedangkan penelitian ini hasil belajar dan jenjang kelas V.

5. Sobron, dkk. (2019) dalam “Pengaruh *Daring Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan pembelajaran berbasis *daring learning* dengan menggunakan aplikasi edmodo terhadap mata pelajaran IPA. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data *pre eksperiment* dengan desain *intact group comperison*.

Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA sedangkan perbedaannya adalah varibel bebas yang digunakan model pembelajaran *daring learning* dengan menggunakan aplikasi edmodo sedangkan penelitian ini menggunakan model *problem-based learning* dengan menggunakan aplikasi *youtube* dan jenis desain penelitian yang digunakan *pre eksperiment* dan desain *intact grup comperison* sedangkan penelitian ini menggunakan *quasi eksperiment* dengan *desain nonequivalent groups design*.

6. Qomariah (2019) dalam “*Effect Of Problem-Based Learning Learning Model To Improve Student Learning Outcomes*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 Pati. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model PBL dan konvensional terhadap hasil belajar ekonomi. Model PBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi MAN 1 Pati.

Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu model *problem-based learning*, varibel terikatnya yaitu hasil belajar, dan jenis penelitian yang digunakan eksperimen semu (*quasi eksperiment*), perbedaannya terletak pada mata pelajaran IPS dan jenjang SMA kelas XI sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran IPA dan jenjang SD kelas V.

7. Sukma (2020) dalam “*Application Of Problem-Based Learning (PBL) Learning Model In Improving Student Learning Outcomes In Natural Sciences Subjects Of Material Changes In Objects In Class II MI Al-Islah Sidoarjo*”. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPA kelas II MI Al-Islah Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Islah Sidoarjo kelas II dengan jumlah peserta didik 25 yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA dan teknik pengumpulan data yang digunakan, perbedaan terletak tempat penelitian di Sidoarjo dan jenjang kelas II, sedangkan penelitian ini dilakukan di Lampung dan jenjang kelas V.

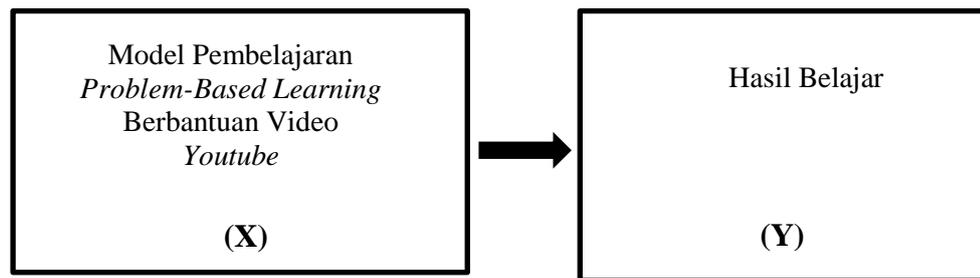
2.8. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SD Negeri 1 Way Kandis yaitu belum maksimalnya hasil belajar IPA peserta didik faktor penyebabnya adalah pembelajaran yang masih konvensional dengan menggunakan metode ceramah, pembelajaran tidak berpusat pada peserta didik masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), dan peserta didik kurang memahami konsep, pendidik belum mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehari-hari. Permasalahan tersebut merupakan indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hal ini dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube* maka peserta didik akan dilibatkan secara aktif di dalam proses pembelajaran, dimana peran pendidik sebagai fasilitator dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Kegiatan pembelajaran menekankan pada aktivitas diskusi berbasis masalah agar terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik lain dalam proses pembelajaran. Proses pelaksanaan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube*

akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan kerangka pikir di atas menyatakan, bahwa model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan:

X = Variabel bebas

Y = Variabel Terikat

➡ = Pengaruh

2.9. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir di atas, maka diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 1 Way Kandis.”

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

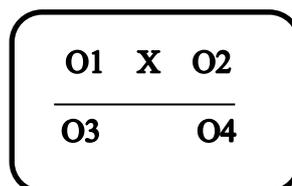
3.1.1. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2019: 9) “Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi faktor-faktor yang mengganggu”. Penelitian eksperimen dilakukan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Sugiyono (2013: 77) menjelaskan bahwa design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi proses eksperimen.

3.1.2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Alasan peneliti menggunakan desain ini karena terdapat dua subjek penelitian pada penelitian ini yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen diberi perlakuan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut Sugiyono (2013: 79), berikut ini rancangan penelitiannya.



Gambar 2. Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2013: 79)

Keterangan:

O1 = Tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen

O2 = Tes akhir (*posttes*) pada kelas eksperimen

X = Perlakuan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube*

O3 = Tes awal (*pretest*) pada kelas kontrol

O4 = Tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol

3.2. Setting Penelitian

3.2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis.

3.2.2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Way Kandis yang beralamat di Jl. Tirtaria No. 27 Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.2.3. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini sejak dikeluarkannya surat penelitian pendahuluan dengan nomor surat 6659/UN26.13/PN.01.00/2022 oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan pada tanggal 05 November 2022.

3.3. Prosedur Penelitian

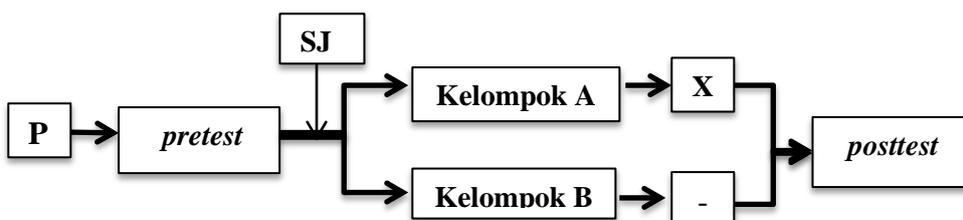
Prosedur penelitian merupakan serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti, penelitian ini terdapat beberapa tahapan diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Dalam hal ini peneliti dalam tahap persiapan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan diserahkan ke sekolah.
- b. Melaksanakan penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi kondisi sekolah, jumlah kelas, dan jumlah peserta didik yang akan

dijadikan subjek penelitian, serta memperoleh informasi mengenai aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

- c. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
 - d. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
 - e. Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator serta pokok bahasan yang akan digunakan.
 - f. Menyiapkan RPP pada kelas eksperimen.
 - g. Menyiapkan kisi-kisi instrumen penelitian tes dan non-tes.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas soal yang diuji cobakan.
 - b. Mengadakan *pretest* pada kelas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
 - c. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *problem-based learning* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
 - d. Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
3. Tahap Akhir Penelitian
- a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan di dalam penelitian.
 - c. Menyusun laporan penelitian.



Gambar 3. Desain Langkah Penelitian

Keterangan :

P	: Populasi
SJ	: Sampel Jenuh
X	: Perlakuan model <i>problem-based learning</i> berbantuan video <i>youtube</i>
Pretest	: Tes Awal
Posttest	: Tes Akhir
Kelompok A	: Kelas Eksperimen
Kelompok B	: Kelas Kontrol

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek yang memiliki karakteristik tertentu. Sugiyono (2013: 80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis . Berikut ini rincian populasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Populasi Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	15	12	27
2.	VB	12	15	27
	jumlah	27	27	54

Sumber: Data Pendidik Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa peserta didik kelas V A berjumlah 27 orang peserta didik dengan jumlah peserta didik laki-laki 15 orang dan peserta didik perempuan 12 orang, kelas V B berjumlah 27 orang peserta didik dengan jumlah peserta didik laki-laki 12 orang dan peserta didik perempuan 15 orang.

3.4.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek yang akan diteliti. Sugiyono (2013: 81) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013: 85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VA dan Kelas VB dengan jumlah sampel 54 peserta didik. Sehingga kelas VA dengan jumlah peserta didik 27 menjadi kelas eksperimen dikarenakan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) lebih rendah dari kelas VB, sedangkan kelas VB menjadi kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 27 peserta didik.

3.5. Variabel Penelitian

3.5.1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel penelitian adalah salah satu komponen yang harus ditetapkan peneliti. Sugiyono (2013: 63) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Salah satu variabel dalam penelitian ini adalah variabel *independent*. Menurut Sugiyono (2013: 39) menjelaskan bahwa variabel *independent* (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube*.

3.5.2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel *dependent* atau variabel terikat menurut Sugiyono (2013: 39) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, yang dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPA (Y).

3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1. Definisi Konseptual

Konseptual variabel merupakan sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada dengan menggunakan pemahaman sendiri secara singkat, jelas dan tegas.

1) Definisi Konseptual Hasil Belajar (Y)

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai akibat dari perbuatan belajar dengan ditunjukkan pemberian nilai atau skor dalam kriteria tertentu. Hasil belajar tersebut ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku, sikap, motorik, dan ranah psikomotor.

2) Definisi Konseptual Model Pembelajaran *Problem-based learning* Berbantuan Video *Youtube* (X)

Model Pembelajaran *problem-based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai landasan awal dengan kegiatan belajarnya diawali dengan pertanyaan yang berorientasi pada masalah dengan berbantuan media youtube. Aplikasi *youtube* dapat menjadi media alternatif yang dibutuhkan pada saat ini dalam penyajian materi pembelajaran, dalam dunia pendidikan, youtube memiliki keunggulan mulai dari mudah digunakan serta memfasilitasi untuk berdiskusi. *Youtube* merupakan media berbasis teknologi dan media audio visual yang mampu mendorong kreativitas peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3.6.2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1) Definisi Operasional Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai akibat dari perbuatan belajar dengan ditunjukkan pemberian nilai atau skor dalam kriteria tertentu . Data hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan nilai kognitif PTS semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Way Kandis tahun pelajaran 2022/2023.

2) Definisi Operasional Model Pembelajaran *Problem-based learning* Berbantuan Video *Youtube* (X)

Model pembelajaran *problem-based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai landasan awal dengan kegiatan belajarnya, yang meliputi lima langkah yaitu, 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Youtube dapat menjadi media alternatif yang dibutuhkan pada saat ini dalam penyajian materi pembelajaran, dalam dunia pendidikan, youtube memiliki keunggulan mulai dari mudah digunakan serta memfasilitasi untuk berdiskusi. *Youtube* merupakan media berbasis teknologi dan media audio visual yang mampu mendorong kreativitas peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berikut langkah-langkah pelaksanaan model *pembelajaran problem-based learning* berbantuan video *youtube*, mengacu pada lima langkah menurut Sari, dkk (2022: 167) sebagai berikut.

- a. Peserta didik mengamati dan memahami materi yang disampaikan pendidik menggunakan media *youtube* untuk menarik minat belajar peserta didik. Selanjutnya pendidik menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok.
- b. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok melakukan diskusi mengenai materi pelajaran setelah menyaksikan video *youtube* yang telah ditampilkan. Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- c. Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok. Pendidik memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.
- d. Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
- e. Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

3.7.1. Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data tentang tes hasil belajar peserta didik. Tes salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dikarenakan tujuan tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar IPA peserta didik dalam ranah kognitif. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk soal pilihan jamak pada *pretest* dan *posttest*. Tujuan pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan adalah sebagai dasar dalam mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sedangkan tujuan pemberian *posttest* adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan.

3.7.2 Teknik Non tes

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui wawancara langsung pada subjek yang diteliti. Sugiyono (2017: 137) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka yang memiliki pertanyaan yang tidak terbatas atau terikat jawabanya. Wawancara diajukan kepada koordinator wali kelas kelas V. Wawancara dilakukan diruang kelas dengan alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan. Adapun pertanyaan yang akan ditanyakan telah disiapkan agar memperoleh data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

2) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan secara langsung ke objek penelitian untuk diselidiki. Sugiyono (2013: 145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi pada penelitian dilakukan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube*.

3) Studi Dokumen

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah studi dokumen. Metode ini digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk dokumen yang berkaitan dengan jumlah peserta didik, nilai penilaian tengah semester (PTS) peserta didik kelas V SD Negeri 1 Way Kandis. Kemudian pada pelaksanaan penelitian, dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.

3.8.1. Instrumen Penelitian

3.8.1 Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk pengumpulan data dan informasi yang lengkap mengenai hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes.

1) Instrumen Tes

Tes merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Tes dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest pada pembelajaran. Tes dalam penelitian ini digunakan

untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube*.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes

KD	Indikator	Tingkat Indikator	No. Soal
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Menganalisis konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C4	1,2,5,14,15,16,22
	3.6.2 Mengelompokkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C4	8,18,19,20,21,24
	3.6.3 Menghubungkan peristiwa konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C5	4,9,10,13,17,23
	3.6.4 Menentukan peristiwa konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	C6	3,6,7,11,12,25

Sumber: Peneliti

2) Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati peserta didik pada saat proses pembelajaran model *problem-based learning*.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model *Problem-Based Learning*

Sintaks model pembelajaran <i>problem-based learning</i>	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Orientasi masalah	Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan untuk belajar	Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.	Observasi	Rubrik
Penyelidikan	Melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/dijajikan dalam bentuk karya.	Observasi	Rubrik
Evaluasi	Merangkum/ membuat kesimpulan.	Observasi	Rubrik

Sumber: Peneliti

Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model *Problem-Based Learning*.

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Peserta didik tidak mampu mengamati permasalahan yang disampaikan	Peserta didik kurang mampu mengamati permasalahan yang disampaikan	Peserta didik cukup mampu mengamati permasalahan yang disampaikan	Peserta didik mampu mengamati permasalahan yang disampaikan

	oleh pendidik	oleh pendidik.	yang disampaikan oleh pendidik.	oleh pendidik.
Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik tidak aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan .	Peserta didik kurang aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik cukup aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.
Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik cukup mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya
Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik tidak mampu merangkum/	Peserta didik kurang mampu merangkum/	Peserta didik cukup mampu	Peserta didik mampu merangkum/

	membuat kesimpulan	membuat kesimpulan	merangkum/ membuat kesimpulan	membuat kesimpulan
--	--------------------	--------------------	----------------------------------	--------------------

Sumber: Peneliti

3.8.2. Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik terlebih dahulu harus dilakukan pengujian soal tes oleh validator yaitu Ibu Amrina Izzatika, M.Pd selaku dosen ahli mata pelajaran IPA. Setelah itu instrumen tes yang telah disiapkan terlebih dahulu diuji cobakan pada subjek di luar subjek penelitian, yaitu kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis dengan jumlah 26 peserta didik untuk memperoleh hasil instrumen yang memiliki sifat valid dan reliabel, kemudian soal yang valid akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sampel penelitian.

3.9. Uji Prasyarat Instrumen

3.9.1. Uji Validitas Soal

Uji validitas soal erat kaitannya dengan pengukuran soal suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2013: 121), valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (content validity) yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki. Pada penelitian ini soal yang diuji kevalidannya sebanyak 25 soal. Untuk mengukur validitas, metode yang digunakan adalah metode *pearson correlation*, dengan rumus *korelasi product moment* yaitu sebagai berikut.

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total Kuadrat skor variabel Y

Sumber : Arikunto (2019: 72)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program Microsoft Office Excel 2010. Klasifikasi mengenai besarnya validitas butir soal mengacu pada tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas Soal

Nilai r_{xy}	Interpretasi Validitas
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2019: 72)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden atau $n = 26$ peserta didik dengan taraf signifikansi 0,05% dan r_{tabel} 0,388 jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 25 soal. Berikut ini hasil analisis validitas butir soal tes objektif.

Tabel 9. Hasil Validitas Butir Soal Tes Kognitif

No item		Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru				
1	1	0,581	0,388	Valid	Digunakan
2	2	0,539	0,388	Valid	Digunakan
3	3	0,409	0,388	Valid	Digunakan
4		-0,088	0,388	Drop	Tidak digunakan
5	4	0,529	0,388	Valid	Digunakan
6	5	0,451	0,388	Valid	Digunakan
7		0,197	0,388	Drop	Tidak digunakan
8	6	0,451	0,388	Valid	Digunakan
9	7	0,531	0,388	Valid	Digunakan
10	8	0,496	0,388	Valid	Digunakan
11		-0,407	0,388	Drop	Tidak digunakan
12	9	0,521	0,388	Valid	Digunakan
13	10	0,493	0,388	Valid	Digunakan
14	11	0,436	0,388	Valid	Digunakan
15	12	0,499	0,388	Valid	Digunakan
16	13	0,622	0,388	Valid	Digunakan
17	14	0,447	0,388	Valid	Digunakan
18	15	0,569	0,388	Valid	Digunakan
19		0,255	0,388	Drop	Tidak digunakan
20	16	0,482	0,388	Valid	Digunakan
21		0,216	0,388	Drop	Tidak digunakan
22	17	0,482	0,388	Valid	Digunakan
23	18	0,700	0,388	Valid	Digunakan
24	19	0,471	0,388	Valid	Digunakan
25	20	0,487	0,388	Valid	Digunakan

Sumber: Analisis Data Peneliti

Tabel 8 diatas hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal dan 5 soal lainnya dinyatakan tidak valid/drop (lampiran 17 halaman 150). Kemudian peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.9.2. Uji Reliabilitas Soal

Setelah tes diuji validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Arikunto (2013: 221) menyatakan reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Dalam penelitian ini untuk menghitung reliabilitas soal tes pilihan jamak maka digunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians skor tiap butir

σ_1^2 = Varians total

Sumber : Arikunto (2019: 109)

Kriteria pengujian apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, dan begitupun sebaliknya, apabila $r_{11} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel . Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010. Klasifikasi mengenai besarnya reliabilitas mengacu pada tabel yaitu sebagai berikut.

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas Soal

Nilai r_{11}	Interpretasi Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2019: 109)

Setelah melakukan uji validitas maka selanjutnya diperlukan uji reliabilitas soal. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan *Microsoft Office Excel 2010*, diperoleh $r_{11} = 0,811 \approx 0,81$ dengan kategori sangat tinggi sehingga tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian (lampiran 19 halaman 152).

3.10. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam suatu penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut nantinya akan diketahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode atau perlakuan tertentu efektif atau tidak. Rumus untuk uji *N-Gain* yaitu sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 11. Klasifikasi *N-Gain*

No	Nilai <i>N-Gain</i> (G)	Keterangan
1.	> 0,7	Tinggi
2.	0,3 - 0,7	Sedang
3.	< 0,3	Rendah

Sumber : Arikunto (2019: 198)

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA.

3.10.1. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube*, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$Ns = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NS = Nilai

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 12. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup Aktif
4	<50	Kurang Aktif

3.10.2. Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu sebagai berikut.

$$Ns = \frac{X}{SM} \times 100$$

Keterangan :

Ns = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2019: 236)

3.11 Uji Prasyarat Analisis Data

3.11.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur apakah sebaran data sampel sudah sesuai atau menyimpang dari sebaran normal. Hasil data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diuji untuk mengetahui kenormalan distribusi datanya. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat*.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi-kuadrat/Normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Sugiyono (2013: 241)

Kriteria pengujian apabila $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

3.11.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji F. Uji F bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel dependen. Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh dari seluruh variabel bebas secara bersama- sama terhadap variabel terikat. Rumus uji F, yaitu sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Sumber: Sugiyono (2013: 275)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya dengan taraf signifikan yaitu 0,05, selanjutnya F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} Dengan ketentuan: Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima, artinya varian kedua kelompok data tersebut adalah homogen. Sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

3.12. Uji Hipotesis

3.12.1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi Linear Sederhana adalah regresi yang memiliki satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Alasan peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis ada tidaknya pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 1 Way Kandis. Menurut Sugiyono (2013: 261) persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Angka arah atau koefisiensi regresi variabel X

Kaidah pengujian signifikansi

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan apabila

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan.

Taraf signifikansi 5% atau 0,05

Hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 1 Way Kandis.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA SD Negeri 1 Way Kandis.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA dengan menerapkan *problem-based learning* berbantuan video *youtube* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 49,07 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 70,92 terdapat peningkatan sebesar 21,85 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata *pretest* 57,41 dan rata-rata *posttest* adalah 68,14 terdapat peningkatan sebesar 10,73. Uji *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,42 dengan interpretasi sedang, sedangkan nilai *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 0,24 dengan interpretasi rendah, artinya pemberian perlakuan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* dalam pembelajaran pada kelas eksperimen efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *teacher center* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($\alpha = 0,05$) yaitu $13,302 \geq 4,24$ maka H_a diterima H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *problem-based learning*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kelemahan dibuktikan dengan masih terdapat peserta didik yang kurang kondusif

dalam proses pembelajaran sehingga sebaiknya peserta didik lebih mempersiapkan diri dalam pembelajaran model *problem-based learning* berbantuan video *youtube*.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* menggunakan aplikasi *youtube* sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, pendidik juga harus memfasilitasi kegiatan peserta didik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah guna mengembangkan penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *problem-based learning* berbantuan video *youtube*. Dengan demikian proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, melainkan bagaimana pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan model *problem-based learning* berbantuan video *youtube* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu model *problem-based learning* dapat diterapkan dengan kolaborasi media pembelajaran lain yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada jenjang sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*. Refika Aditama, Bandung.
- A.M, Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Arfani, L. 2018. Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81-97.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya, Bandung.
- Elvira, F. S., Roshayanti, F., dan Baedhowi, S. 2020. Efektifitas model problem-based learning berbantuan media animasi terhadap keterampilan berbicara dan hasil belajar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 511-521.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Ar-ruzz media, Jogjakarta.
- Faiqah, F., Nadjib, M., dan Amir, A. S. 2016. Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarvidgram. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 259-272.
- Fimansyah, D. 2015. Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1), 34-35.
- Hadiana, D. 2015. Penilaian hasil belajar untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15-26.
- Haryanti, Y. D. 2017. Model problem-based learning membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 57-63.
- Husamah, Pantiwati .Y., Restian .A., dan Sumarsono. P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPRESS, Malang.

- Khairina, R. M., dan Syafrina, A. 2017. Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 61-77.
- Kurniasih, I., dan Sani, B. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena, Jakarta.
- Kusumawati, N. 2022. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. AE Media grafika, Magetan.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., dan Kusuma, A. R. 2022. Taksonomi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Meilasari, S., dan Yelianti, U. 2020. Kajian model pembelajaran problem-based learning (PBL) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207.
- Muhammad, M., dan Nurdyansyah, N. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Nizamia Learning Center, Sidoarjo.
- Mustika, D., Ambiyar, A., dan Aziz, I. 2021. Proses penilaian hasil belajar kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6158-6167.
- Mustika, D., dan Muharaeni, T. A. 2022. Penggunaan media youtube dalam menunjang pembelajaran jarak jauh sebagai sumber belajar IPS: (Studi Deskriptif Di Kelas VIII-A SMP Tunas Baru Ciparay). *Resource Research Of Social Education*, 1(2), 27-36.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. 2020. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., dan Sudin, A. 2016. Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., dan Bentri, A. 2019. Pengaruh penggunaan model problem-based learning (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish, Sleman.

- Pambudi, R., Afghohani, A., dan Farahsanti, I. 2018. Pengaruh media video youtube terhadap prestasi belajar matematika pada peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017 / 2018. *Jurnal Pendidikan*, 28(2), 175–182.
- Pane, A., dan Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Qomariyah, S. N. 2019. Effect of problem-based learning learning model to improve student learning outcomes. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 217-222.
- Rivaldi, K. H. O., Putra, D. K. N. S., dan Putra, I. K. A. 2018. Pengaruh model pembelajaran problem-based learning berbantuan audio visual terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 128-135.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama, Jakarta.
- _____. 2018. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Pendidik)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rusyadi, A. 2021. Pembelajaran IPA berbasis inkuiri terbimbing. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1).
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- _____. 2019. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Sani, R.A. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Sari, S., Nurhaedah, N., dan Hamka, M. 2022. Penerapan model pembelajaran problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V UPT SPF SD Inpres Bira 2 Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 165-169.
- Savery, J. R. 2015. Overview of problem-based learning: definitions and distinctions. *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows*, 9(2), 5-15.
- Setiyana, F. N., dan Kusuma, A. B. 2021. Potensi pemanfaatan youtube dalam pembelajaran matematika. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 6(1), 71-90.

- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar Ruzz Media, Yogyakarta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., dan Meidawati, M. 2019. Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA peserta didik Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 1-5.
- Sofyan, H., dan Komariah, K. 2016. Pembelajaran problem-based learning dalam implementasi kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260-271.
- Subakti, H., Watulingas, K. H., Haruna, N. H., Ritonga, M. W., Simarmata, J., Fauzi, A., ... dan Saputro, A. N. C. 2021. *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Denpasar.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rodakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukma, G. 2020. Application of problem-based learning (PBL) learning model in improving student learning outcomes in natural sciences subjects of material changes in Objects in Class II MI Al-Islah Sidoarjo. *Indonesian Journal of Science Learning (IJS�)*, 1(1), 26-31.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup, Jakarta.
- Sutarti, T., dan Astuti, W. 2021. Dampak media youtube dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreatifitas bagi kaum milenial. *Widya Aksara*, 26(1), 89-101.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suzana, Y., Jayanto, I., dan Farm, S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara, Malang.
- Suryaman, M. 2015. Penggunaan youtube sebagai media pengajaran bahasa dan sastra indonesia pada kurikulum 2013. *Jurnal Oktodika*, 14(5), 56-71.
- Trianto 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara, Jakarta.

- Utami, F. T., dan Zanah, M. 2021. Youtube sebagai sumber informasi bagi peserta didik di masa pandemi covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 78-84.
- Variani, N. L. D., dan Agung, A. A. G. 2020. Model pembelajaran discovery learning berbantuan media mind mapping terhadap hasil belajar IPA peserta didik Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 290-302.
- Wasonowati, R. R. T., Redjeki, T., dan Ariani, S. R. D. 2014. Penerapan model problem-based learning (PBL) pada pembelajaran hukum-hukum dasar kimia ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(3), 66-75.
- Wisudawati, A.W. dan Sulistyowati, E. 2022. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Yulistiana, Y., dan Setyawan, A. 2020. Analisis pemecahan masalah pembelajaran ipa menggunakan model problem-based learning SDN Banyuajuh 9. *Prosiding nasional pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 590-597.
- Yudha, J. R. P. A., dan Sundari, S. 2021. Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538-545.