

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING*
DENGAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**FEBIMA HERLANDO
1913053065**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* DENGAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

**OLEH
FEBIMA HERLANDO**

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD SD Muhammadiyah Metro Pusat berjumlah 234 orang peserta didik. Teknik *sampling* penelitian ini adalah *cluster random sampling* yang berjumlah 34 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Hasil analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video terhadap Hasil belajar IPA kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: hasil belajar ipa, media video, *probing prompting*

ABSTRACT

THE EFFECT OF *PROBING PROMPTING* MODEL WITH VIDEO MEDIA ON NATURAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES STUDENTS OF CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

**BY
FEBIMA HERLANDO**

The problem of this research was the low science learning outcomes of grade IV students at SD Muhammadiyah Metro Pusat. This study aims to determine the effect of applying the probing prompting learning model with video media on the science learning outcomes of grade IV students. The research method used was experimental research method. The population of this study were all fourth grade students of SD Muhammadiyah Metro Pusat Elementary School totaling 234 students. The sampling technique of this study was cluster random sampling which amounted to 34 students. Data collection techniques using test and non-test techniques. The results of data analysis using simple linear regression test. The results showed that there was a significant effect of the application of the probing prompting learning model with video media on the science learning outcomes of class IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Academic Year 2022/2023.

Keywords: *science learning outcomes, video media, probing prompting*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING*
DENGAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Febima Herlando
NPM 1913053065**

(Skripsi)

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBING PROMPTING DENGAN
MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : ***Febima Herlando***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053065

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

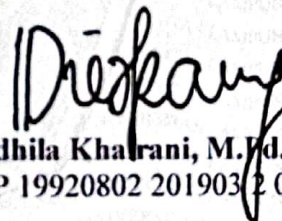
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

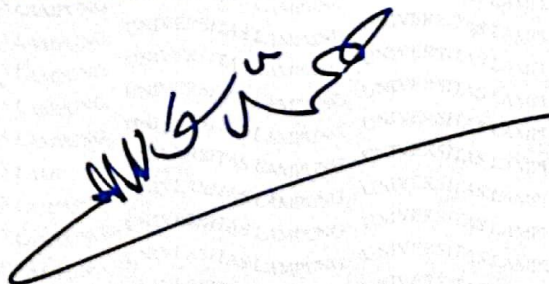


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001



Fadhila Khalrani, M.Ed.
NIP 19920802 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

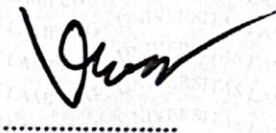
Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Sekretaris : Fadhila Khairani, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni Mustakim, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Desember 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febima Herlando

NPM : 1913053065

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber valid dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 25 Januari 2024

Membuat pernyataan,



Febima Herlando

NPM 1913053065

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Febima Herlando lahir di Pajaresuk Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung pada tanggal 02 Januari 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari Bapak Heru Sudarmaji dan Ibu Latimah.

Pendidikan formal diawali di SDN 1 Pajaresuk pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 1 Pringsewu pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Muhammadiyah Pringsewu pada tahun 2016 lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa didik S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu pada tahun 2022 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 2 Pandansurat pada tahun 2022. Selama menjadi mahasiswa didik, peneliti pernah menjadi bagian dari organisasi internal seperti Himpunan Mahasiswa didik Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), Forum Komunikasi PGSD (Forkom PGSD), dan Pramuka FKIP Unila.

MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan penuh syukur kepada Allah Swt atas terselesaikannya penulisan skripsi ini, kupersembahkan karya kecilku ini kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Heru Sudarmaji dan Ibu Latimah yang telah memberikan kasih sayang, bimbingan, doa, dukungan, dan motivasi untuk kelancaran diriku dan demi tercapainya cita-citaku.

Kakakku Tessa Audina Eka Putri dan Adikku Tiara Annisa yang selalu memberi ku semangat disetiap langkahku, mendoakan dan memotivasi. Serta seluruh keluarga besarku yang selalu mendukung dan menanti kesuksesanku.

Teman-teman yang kenal denganku Para Pendidik dan Dosen tercinta, dan SD tempat penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023” yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Dosen Pembimbing I, terima kasih atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini. Fadhila Khairani, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, membimbing dengan bijaksana serta memberika banyak motivasi kepada peneliti untuk penyempurnaan skripsi ini. Dra. Erni Mustakim, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memotivasi, mengarahkan, memeberi semangat serta saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

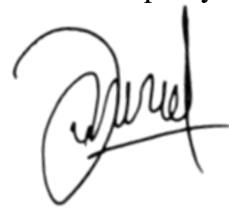
Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa didik dalam menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan izin dan memfasilitasi mahasiswa didik dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.

4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan skripsi serta memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti.
5. Bapak dan ibu dosen serta staff S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ihwan, S.Ag., M.Pd., Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Seluruh pendidik dan staf yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Peserta Didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
9. Semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca, Aamiin.

Bandar Lampung, 25 Januari 2024
Membuat pernyataan,



Febima Herlando
NPM 1913053065

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN	19
A. Latar Belakang	19
B. Identifikasi Masalah.....	25
C. Batasan Masalah	25
D. Rumusan Masalah.....	26
E. Tujuan Penelitian	26
F. Manfaat Penelitian	26
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	28
A. Kajian Pustaka	28
1. Belajar dan Pembelajaran	28
a. Pengertian Belajar	28
b. Tujuan Belajar	29
c. Teori Belajar.....	30
d. Pembelajaran	32
2. Hasil Belajar	33
a. Pengertian Hasil Belajar.....	33
b. Macam-Macam Hasil Belajar.....	35
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	39
3. Model Pembelajaran <i>Probing prompting</i>	39
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	41
b. Pengertian Model Pembelajaran <i>Probing prompting</i>	41
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Probing prompting</i>	41
d. Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Probing prompting</i>	43
4. Media Pembelajaran	46
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	46
b. Fungsi Media Pembelajaran	47
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	48
5. Media Video	49
a. Pengertian Media Video.....	49
b. Fungsi Media Video	51

c.	Kelebihan dan Kekurangan Media Video	52
6.	Pembelajaran IPA SD	54
a.	Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	54
b.	Pembelajaran IPA SD	54
c.	Tujuan Pembelajaran IPA SD	55
7.	Penelitian Relevan	56
B.	Kerangka Pikir	59
C.	Hipotesis	61
III.	METODE PENELITIAN.....	62
A.	Jenis Penelitian	62
B.	Desain Penelitian	62
C.	Setting Penelitian	63
D.	Prosedur Penelitian	63
E.	Populasi dan Sampel	64
1.	Populasi	64
2.	Sampel	65
F.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	66
1.	Variabel Penelitian	66
2.	Definisi Konseptual	66
3.	Definisi Operasional	67
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	69
1.	Teknik Tes	69
2.	Teknik Non Tes	69
H.	Instrumen Penelitian	70
1.	Uji Coba Instrumen Penelitian	70
2.	Uji Prasyarat Instrumen	70
I.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	77
1.	Teknik Analisis Data	77
2.	Uji Persyaratan Analisis Data	79
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
A.	Hasil Penelitian	82
1.	Pelaksanaan Penelitian	82
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	83
3.	Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	89
4.	Hasil Pengujian Hipotesis	91
B.	Pembahasan	93
C.	Keterbatasan Penelitian.....	94
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
A.	Kesimpulan	95
B.	Saran	95
	DAFTAR PUSTAKA.....	97
	LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023	22
2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023.....	62
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes	68
4. Hasil Uji Validitas Instrumen	69
5. Koefisien Reliabilitas KR 20.....	79
6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	71
7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen.....	72
8. Kriteria Daya Pembeda Soal	73
9. Hasil Uji Daya Beda Instrumen.....	73
10. Deskripsi Hasil Penelitian	80
11. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	81
12. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	83
13. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Eksperimen.....	85
14. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen	85
15. Hasil Uji Normalitas.....	86
16. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> kelompok eksperimen	87
17. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen	88
18. Hasil Uji Hipotesis	89
19. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen.....	129
20. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas	130
21. Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	131
22. Hasil Perhitungan Uji Daya Beda Soal	132
23. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen.....	133
24. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	134

25. Hasil Perhitungan Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	135
26. Hasil Perhitungan N-Gain Kelompok Eksperimen	136
27. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	137
28. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	137
29. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	137
30. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Model <i>Summary</i>	138
31. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Model <i>ANOVA</i>	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Variabel	58
2. Desain Penelitian	60
3. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	82
4. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	84
5. Koordinasi dengan Waka Kurikulum SD Muhammadiyah Metro Pusat	139
6. Koordinasi dengan Koordinator Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat	139
7. Koordinasi dengan Pendidik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat	140
8. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	140
9. Pembelajaran di Kelompok eksperimen	141
10. Peserta Didik Menyimak Video Pembelajaran	141
11. Tanya Jawab Peserta Didik.....	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	100
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	101
3. Surat Izin Penelitian.....	102
4. Surat Balasan Izin Penelitian	103
5. Surat Keterangan Validasi Instrumen	104
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok eksperimen	105
7. Soal dan Kunci Jawaban Instrumen.....	120
8. Hasil Uji Validasi.....	129
9. Hasil Uji Reliabilitas.....	130
10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	131
11. Hasil Uji Daya Beda Soal	132
12. Tabel Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok eksperimen.....	133
13. Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	134
14. Perhitungan Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	135
15. Perhitungan N-Gain Kelompok Eksperimen	136
16. Hasil Uji Normalitas	137
17. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest-Posttest</i> kelompok eksperimen.....	137
18. Hasil Uji Hipotesis.....	138
19. Foto Dokumentasi.....	139

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya buat menyampaikan wawasan, pengetahuan dan keterampilan, tertentu kepada individu agar dapat menjalani kehidupan dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembangunan yaitu pada upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Rahman et al. (2022) pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suryaningsih (2021) tujuan umum pendidikan sekolah dasar adalah tujuan umum pendidikan sekolah dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan terutama di SD bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan sistem pendidikan yang berkualitas, efektif dan menyeluruh mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi sesuai dengan kebutuhan bangsa. Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai apabila dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, pendidik menggunakan kurikulum yang sesuai sebagai acuan atau aturan yang telah ditetapkan.

Sehubungan dengan tujuan pendidikan nasional, pengembangan kurikulum 2013 menjadi suatu kebijakan yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Menurut Shobirin (2016) akibat meningkatnya penurunan moral peserta didik di lingkungan sekolah, maka kurikulum 2013 didesain sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki kualitas pendidikan.

Perbaikan kualitas pembelajaran tidak terlepas dari peran pendidik dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk terciptanya suasana belajar yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan pemecahan masalah peserta didik dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan mutu pendidikan. Dalam merancang pembelajaran, seseorang pendidik harus memperhatikan tujuan diselenggarakannya pembelajaran itu sendiri, termasuk didalamnya pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA menjadi sarana bagi peserta didik mengembangkan dan menumbuhkan inovasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir guna menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Swarjawa et al. (2013) mengemukakan IPA adalah mata pelajaran yang mendasari perkembangan teknologi dan konsep hidup harmonis dengan alam. Menurut Silalahi (2018) IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam lebih kurang secara ilmiah. Selain itu IPA juga ialah ilmu yg membahas tentang berita dan tanda-tanda alam. fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa, hakikat IPA sebagai suatu proses dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada bulan Oktober 2022, peneliti memilih SD Muhammadiyah Metro Pusat sebagai tempat penelitian dikarenakan pada SD Muhammadiyah Metro Pusat ditemukan permasalahan pada hasil belajar terutama pada mata pelajaran IPA. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPA peserta didik dikarenakan peserta didik merasa jenuh dengan suasana belajar yang diberikan oleh pendidik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Pelaksanaan pembelajaran di SD Muhammadiyah saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013. Pendidik telah mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan IPA peserta didik. Akan tetapi usaha yang dilakukan oleh pendidik belum memberikan hasil yang maksimal. Hal tersebut bisa terjadi disebabkan oleh pembelajaran yang berlangsung kurang menarik minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan masih diterapkannya model pembelajaran lama yaitu berpusat pada pendidik (*teacher center*) serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif saat proses pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Pendidik juga langka melakukan kegiatan yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan penemuan seperti praktikum dan melakukan pembelajaran berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam penerapan model dan media pembelajaran agar peserta didik terlibat aktif dan ikut langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *probing prompting* karena model ini merangsang peserta didik untuk aktif berpikir. Putra dalam Pratiwi et al., (2019)

menyatakan model pembelajaran *probing prompting* memiliki banyak keunggulan untuk membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *probing prompting* berkaitan erat dengan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran disebut *probing question*. Pertanyaan yang disampaikan pada peserta didik, ditujukan untuk memotivasi serta memberikan isyarat kepada peserta didik dalam memahami dan menemukan jawaban dari permasalahan yang ada secara lebih mendalam. Jenis dan tingkat kesulitan pertanyaan disesuaikan dengan masing-masing peserta didik. Swarjawa et al. (2013) menyatakan *Probing prompting* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada pebelajar (*student centered*). Swasono et al. (2014) mengemukakan, melalui *probing prompting* peserta didik dirangsang untuk aktif berpikir dalam merespon setiap pertanyaan yang diajukan.

Proses kegiatan tanya jawab dalam pembelajaran, dilakukan dengan cara menunjuk peserta didik secara acak, sehingga setiap peserta didik mau tidak mau harus turut serta berpartisipasi aktif. Shoimin menyatakan model pembelajaran *probing prompting* juga sebagai pembelajaran yang mengacu pada daya berpikir lebih aktif, mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengemukakan pendapat serta memberikan pengetahuan yang luas kepada peserta didik (Artawan dalam Pratiwi et al., 2019). Peserta didik setiap saat bisa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan dari pendidik. Dalam model pembelajaran *probing prompting* pendidik mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata dan aplikasinya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Didukung dengan media video, model pembelajaran *probing prompting* menjadi lebih menyenangkan. Karena melalui mengamati tayangan video yang disajikan peserta didik juga bisa merasa lebih dekat dan lebih mengenal tentang apa yang sedang dipelajari. M. Jafar Al-idrus et al.

(2015) menyatakan permasalahan yang disajikan melalui media video kartun untuk menampilkan kejadian sehari-hari dapat merangsang antusias peserta didik untuk memecahkan masalah dan aktif dalam melakukan penyelidikan. Lebih lanjut Al-idrus juga menyatakan video kartun sendiri dapat menarik minat, memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi. Rivaldi et al. (2018) menyatakan melalui bantuan media audio visual akan membantu dalam penyampaian materi secara lebih menarik. Peserta didik akan lebih tertarik dalam menyimak proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik, dan peserta didik akan lebih aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat pada bulan Oktober 2022. Adapun hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut: (1) banyaknya pendidik masih menerapkan model yang monoton, sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif, (2) di dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat masih sangat kurang dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik, sehingga keaktifan belajar peserta didik tidak tercapai dengan maksimal, (3) kurangnya penggunaan model, media, maupun metode pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Hal demikian didukung dengan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS)

ganjil kelas IV memiliki nilai rata-rata yg masih tergolong rendah dan beberapa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebagaimana terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil Peserta Dididik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas ≤ 75	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
Daud	36	75	26	72, 22	10	27, 78
Sulaiman	33	75	20	60, 61	13	39, 39
Harun	32	75	17	53, 12	15	46, 88
Zulkifli	32	75	19	59, 37	13	40, 63
Ilyas	34	75	17	50, 00	17	50, 00
Ilyasa	32	75	21	65, 63	11	34, 37
Yunus	35	75	19	54, 29	16	45, 71
Jumlah	234		139	-	95	-

(Sumber: Dokumen koordinator kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat nilai peserta didik yang masih dibawah nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 234, terdapat 139 peserta didik yang sudah tuntas dengan persentase 59, 40% dan yang belum tuntas sebanyak 95 peserta didik dengan persentase 40, 60%. Prinsip belajar tuntas yang dikemukakan oleh Arikunto (2017) bahwa peserta didik diharapkan dapat menguasai bahan sekurang-kurangnya 75% sesuai dengan tujuan intruksional khusus yang ditentukan. Pada data di atas, peserta didik yang tuntas hanya 60% dari seluruh jumlah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas IV SD Muhammadiyah Metro sebagai kelompok eksperimen.

Penelitian ini penting dilakukan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran *probing prompting* dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar IPA dikarenakan model pembelajaran *probing*

prompting memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui media video.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, bahwa model pembelajaran *probing prompting* dengan media video berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat masih banyak yang belum mencapai KKM yaitu 95 peserta didik dengan persentase 40, 60%.
2. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
4. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif seperti *probing prompting*.
5. Belum diterapkan secara maksimal media pembelajaran seperti media video.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu.

1. Model pembelajaran *probing prompting* dengan media video.
2. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *probing prompting* dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model *probing prompting* dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaatnya dapat ditinjau dari segi teoretis dan praktis:

a. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan memperoleh pengetahuan bagi pembaca bahkan dunia pendidikan khususnya mengenai pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *probing prompting* menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Secara Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat dan meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Metro Pusat melalui model pembelajaran *probing prompting* dengan berbantuan media video. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kualitas pembelajaran dan memperluas pengetahuan pendidik mengenai model *probing prompting* dengan berbantuan media video yang dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Metro Pusat melalui model pembelajaran *probing prompting* dengan berbantuan media video. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini akan menjadi pengalaman tersendiri mengenai model pembelajaran *probing prompting* dan media video terhadap hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Sehingga dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti.

e. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Sehingga keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk peneliti lain.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu, belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Susanto (2016) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Belajar merupakan proses interaksi secara aktif individu dengan lingkungannya seperti yang dijelaskan oleh Slameto (2013) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk dapat memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Parwati (2018) belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap yang benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu dengan sengaja untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru. Belajar dilakukan agar terjadi perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dilakukan secara bertahap melalui latihan, bimbingan dan pembiasaan.

b. Tujuan Belajar

Proses belajar terjadi apabila peserta didik dihadapkan pada situasi dimana dia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara yang biasa, atau apabila peserta didik harus mengatasi rintangan-rintangan yang dapat mengganggu kegiatan yang diinginkan peserta didik. Tujuan belajar secara umum adalah terjadinya perubahan dalam diri peserta didik agar menjadi lebih baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) pengetahuan tentang belajar “belajar, karena diberi tugas” dan “belajar, karena motivasi diri” nilai ini sangat penting bagi pendidik dan calon pendidik.

Menurut Hamalik dalam Sugiarti (2013) menyatakan bahwa tujuan belajar juga merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil. Dengan adanya tujuan belajar, maka pembelajaran menjadi lebih terarah karena terdapat indikator dalam tujuan belajar yang harus dicapai.

Sardiman dalam Mayasari et al. (2021) menjelaskan bahwa belajar mempunyai tujuan tertentu. Tujuan belajar adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendapatkan pengetahuan Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat

- mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan.
2. Penanaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.
 3. Pembentukan sikap
Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu, pendidik tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan tingkah laku peserta didik yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik baik itu berupa kemampuan berfikir, penanaman konsep maupun pembentukan sikap setelah melaksanakan pembelajaran yang didukung dengan kondisi pembelajaran yang kondusif. Tujuan belajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik karena komponen-komponen dalam tujuan belajar mengandung seperangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar seperti menerima materi pembelajaran, partisipasi peserta didik di kelas, mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik sampai peserta didik kemudian dinilai kemampuan belajarnya melalui ujian akhir semester.

c. Teori Belajar

Teori belajar digunakan sebagai landasan oleh pendidik dalam memberikan perlakuan terhadap peserta didik. Suprihatiningrum (2013) berpendapat bahwa secara umum teori belajar dapat dikelompokkan ke dalam lima aliran sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Kognitivistik
Teori kognitivistik merupakan teori belajar yang berhubungan dengan pengetahuan. Teori belajar ini

memandang bahwa belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman sehingga tidak semata-mata merupakan perubahan perilaku, tetapi melalui proses berpikir.

- 2) Teori Belajar Konstruktivistik
Teori konstruktivistik merupakan teori belajar yang berhubungan dengan penalaran peserta didik. Menurut teori ini peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak lagi sesuai.
- 3) Teori Belajar Behavioristik
Teori behavioristik merupakan teori yang berhubungan dengan tingkah laku. Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan perilaku yang didasarkan pada hasil interaksi antara stimulus dan respon.
- 4) Teori Belajar Humanistik
Teori ini lebih mengedepankan pada sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajaran mencapai pemahaman yang diinginkan.
- 5) Teori Belajar Sibernetik
Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang menganggap bahwa belajar merupakan pengolahan informasi.

Sedangkan menurut Suprijono (2015) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Perilaku
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respond).
2. Teori Belajar Kognitif
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.
3. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Teori belajar terkait dengan asumsi tentang pengetahuan, proses belajar mengajar dan peserta didik, menurut Sani (2013) terdapat beberapa teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behaviorisme
Belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.
- 2) Teori Kognitivisme
Teori kognitivisme menganggap bahwa proses mental dalam mengolah informasi dengan menggunakan strategi kognitif, dimana pengetahuan dan pengalaman tertata dalam bentuk strategi kognitif.
- 3) Teori Konstruktivisme
Teori ini membahas kesadaran sosial dalam kegiatan sosial kemudian terjadi pemaknaan atau konstruksi pengetahuan baru serta transformasi.
- 4) Teori Humanisme
Teori ini menyatakan bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungan dan dirinya sendiri.
- 5) Teori Sibernetik
Proses belajar memang penting dalam teori ini, namun yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses dan dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa teori belajar konstruktivisme teori ini peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak lagi sesuai.

d. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta

didik. Pembelajaran itu sendiri kita dapatkan dari banyak tempat, seperti di sekolah, lingkungan masyarakat atau tempat lainnya. Fathurrohman dalam Prasetyo & Rosy (2020) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Susanto (2016) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta dapat membentuk sikap serta keyakinan peserta didik. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan lebih baik.

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan peserta didik yang telah direncanakan atau didesain. Menurut Parwati (2018) pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang langsung dialami peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang telah direncanakan, didesain secara sistematis untuk dapat membantu peserta didik. Interaksi yang sistematis dalam lingkungan belajar dapat memudahkan peserta didik belajar sehingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sesudah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar menurut Purwanto (2014) dapat dijelaskan dengan memahami dua

kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Hasil merujuk pada perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional karena suatu proses. Susanto (2016) mengatakan hasil belajar adalah segala perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar digunakan oleh pendidik untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (2014) yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar. Dengan mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, pendidik dapat mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan yang telah tercapai dalam diri peserta didik tersebut. Peserta didik dapat dinyatakan berhasil dalam pembelajaran apabila peserta didik telah mengalami belajar serta diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, hasil yang didapat menunjukkan adanya perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar mengajar.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar IPA SD merupakan segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik dalam bidang IPA sebagai hasil setelah mengikuti proses belajar IPA. Hasil belajar biasanya dinyatakan menggunakan nilai atau skor yang telah didapatkan dari suatu tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah peserta didik

mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan pendidik. Menurut Desmalelah dalam Fidya et al. (2018) menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang berupa tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotor. Hal tersebut sejalan dengan Menurut Susanto (2016) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Benyamin S.Bloom, dkk dalam Sulistiasih (2018) menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun tiga domain tersebut, antara lain.

- a. Domain kognitif (*cognitive domain*).
Domain ini memiliki 6 jenjang kemampuan yaitu :
 - 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja yang dapat digunakan, anatara lain : mengidentifikasi, membuat garis besar, menyusun daftar, dll.
 - 2) Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan dan dapat memanfaatkannya. Kata kerja yang dapat digunakan antara lain menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, dll.
 - 3) Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan ide-ide umum, metode, prinsip, dan teori dalam situasi yang baru dan konkret. Kata kerja yang digunakan diantaranya mengungkapkan, mendemonstrasikan, menunjukkan, dll.
 - 4) Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam komponen pembentukannya. Kata kerja yang digunakan diantaranya menggambarkan

- kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, dll.
- 5) Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasilnya bisa berupa tulisan rencana atau mekanisme. Kata kerja yang digunakan diantaranya menyusun, menggolongkan, menggabungkan, dll.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Kata kerja yang digunakan diantaranya menilai, membandingkan, menduga, dll.
- b. Domain afektif (*affective domain*) yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian darinya dalam membentuk nilai dan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu.
- 1) Kemauan menerima (*receiving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kata kerja yang digunakan diantaranya menanyakan, memilih, menggambarkan, dll.
 - 2) Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik tidak hanya peka terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja yang digunakan diantaranya membaca, mengemukakan, mendiskusikan, dll.
 - 3) Menilai (*valuing*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku secara konsisten. Kata kerja yang digunakan diantaranya melengkapi, menerangkan, mengusulkan, dll.
 - 4) Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menyatukan nilai yang berbeda, memecahkan masalah. Kata kerja yang digunakan diantaranya mengubah, mengatur, membandingkan, dll.
- c. Domain psikomotor (*psychomotor domain*) yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan

gerak tubuh atau bagiannya. Kata kerja yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu.

- 1) Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum mengerti makna atau hakikat dari keterampilan itu. Contoh kata kerja operasional yang bisa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah mengkonstruksi, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan, dan sebagainya.
- 2) Memanipulasi merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan seperti yang diajarkan, dalam arti mampu memilih yang diperlukan. Kata kerja yang sering digunakan dalam mengukur aspek ini adalah menenpatkan, membuat, memanipulasi, merancang dan sebagainya.
- 3) Pengalamiahan merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal-hal yang diajarkan (sebagai contoh) telah menjasi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini diantaranya adalah memutar, memindahkan, menarik, mendorong, dan sebagainya.
- 4) Artikulasi merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih komplek terutama yang berhubungan dengan gerakan interperatif. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah menggunakan mensketsa, menimbang, menjeniskan, dan sebagainya.

Berdasarkan macam-macam hasil belajar di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan peserta didik yang dicapai atau dikuasia setelah mengikuti proses pembelajaran, kemampuan tersebut bisa berupa kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar bisa dilihat melalui kegiatan evaluasi pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini merupakan hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang telah dilakukan peserta didik pada aspek kognitif berupa tes.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang, faktor faktor tersebut hendaknya dapat membawa pengaruh positif bagi hasil belajar. Syahputra dalam Cherly Ana Safira et al. (2020) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Sedangkan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Djali (2014) bahwa di dalam proses belajar, banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, antara lain.

- 1) Motivasi
Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan (kebutuhan).
- 2) Sikap
Sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.
- 3) Minat
Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.
- 4) Kebiasaan belajar
Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri peserta didik pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas,

dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan suatu kegiatan.

5) Konsep Diri

Konsep diri adalah bayangan seseorang tentang keadaan dirinya sendiri pada saat ini dan bukanlah bayangan ideal dari dirinya sendiri sebagaimana yang diharapkan atau disukai oleh individu yang bersangkutan.

Wasliman dalam Susanto (2016) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan penjabaran para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi dan kesehatan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar.

3. Model Pembelajaran *Probing prompting*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh pendidik untuk membuat suasana belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Komalasari (2013) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik dengan bungkusan atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja struktural sebagai pemandu pembelajaran seperti menurut Huda (2014) model pembelajaran harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif. Suprijono (2015) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pola atau rencana pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Probing prompting*

Menurut arti katanya, *probing* adalah penyelidikan, pemeriksaan dan *prompting* adalah mendorong atau menuntun. Penyelidikan atau pemeriksaan bertujuan untuk memperoleh sejumlah informasi yang telah ada pada diri peserta didik agar dapat digunakan untuk memahami pengetahuan atau konsep baru. Huda (2014) yang mengutip pendapat Suherman menyatakan bahwa pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara pendidik menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap peserta didik dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Kemudian, menurut Shoimin (2014), *probing-prompting* adalah pembelajaran dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya, peserta didik mengkonstruksi konsep, prinsip, dan aturan menjadi pengetahuan baru. Dengan demikian pengetahuan baru tidak diberikan.

Sedangkan, menurut Nurhamiyah (2014) *probing prompting* merupakan suatu ketrampilan dalam memberikan penguatan, dari pengetahuan akan menimbulkan sikap positif dan melibatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Probing prompting* bisa diartikan sebagai proses pembelajaran non konvensional yang efektif berisi sejumlah pertanyaan yang sudah disusun oleh pendidik. Dalam proses pembelajarannya, model *probing prompting* akan membuat siswa tegang, dan ini yang harus pendidik lakukan ialah tetap ramah dalam memberikan pertanyaan dan hargai semua jawaban dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran yang dapat menggali pola pikir peserta didik dengan mengajukan pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali pola pikir peserta didik guna memperoleh pengetahuan baru yang sedang dipelajari berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peserta sebelumnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Probing prompting*

Suatu model maupun teknik yang diberikan tidak akan pernah lepas dari kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan model pembelajaran *probing prompting*. Model pembelajaran *probing prompting* memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan. Menurut Nurjanah dalam Novena & Kriswandani (2018). Kelemahan model *probing prompting* yaitu.

1. Peserta didik merasa takut, apalagi bila pendidik kurang dapat mendorong peserta didik untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
2. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkatan berpikir dan mudah dipahami peserta didik.
3. Waktu sering banyak terbuang apabila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
4. Dalam jumlah peserta didik yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap peserta didik.
5. Dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak atau kurang pandai membawakan.

Sedangkan kelebihan model *probing prompting* yaitu:

1. Mendorong peserta didik aktif berpikir.
2. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga pendidik dapat menjelaskan kembali.
3. Perbedaan pendapat antara peserta didik dapat dikompromikan atau diarahkan pada suatu diskusi.
4. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, sekalipun ketika itu peserta didik sedang ribut, yang mengantuk, kembali tegak dan hilang kantuknya.
5. Sebagai cara meninjau kembali bahan pelajaran yang lampau.
6. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Kemudian, kelebihan dan kekurangan model *probing prompting* menurut Shoimin (2014).

Kelebihan antara lain, sebagai berikut.

- 1) Mendorong peserta didik berpikir aktif.
- 2) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga pendidik dapat menjelaskannya kembali.
- 3) Perbedaan pendapat para peserta didik dapat diarahkan pada diskusi.
- 4) Pertanyaan yang menarik dapat memusatkan perhatian peserta didik.
- 5) Sebagai cara meninjau kembali bahan pelajaran yang lampau.
- 6) Mengembangkan keberanian dan keterampilan peserta didik dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Kelemahan model pembelajaran *probing prompting* yaitu.

1. Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap peserta.
2. Peserta merasa takut, apalagi bila pendidik kurang dapat mendorong peserta didik untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang, melainkan akrab.
3. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkatan berpikir dan mudah dipahami.
4. Waktu sering banyak terbuang apabila tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
5. Dalam jumlah peserta, yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap peserta.
6. Dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak/kurang pandai membawakan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan kelemahan model pembelajaran *probing prompting* adalah tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkatan berpikir dan mudah dipahami peserta didik, sedangkan kelebihan adalah pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, sekalipun ketika itu peserta didik sedang ribut, yang mengantuk, kembali tegak dan hilang kantuknya dan mendorong peserta didik aktif berpikir.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran *Probing prompting*

Langkah-langkah pembelajaran *probing prompting* menurut Shoimin dalam Theriana (2020) sebagai berikut.

- 1) Pendidik menghadapkan peserta didik pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.
- 2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- 3) Pendidik mengajukan persoalan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh peserta didik.
- 4) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- 5) Menunjuk salah satu peserta didik untuk menjawab pertanyaan.
- 6) Jika jawabannya tepat, maka pendidik meminta tanggapan kepada peserta didik lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh peserta didik terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika peserta didik tersebut mengalami kemacetan jawaban atau jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, maka pendidik mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Kemudian, pendidik memberikan pertanyaan menuntun peserta didik berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, hingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang diajukan pada langkah keenam ini sebaiknya diberikan pada beberapa peserta didik yang berbeda agar seluruh peserta didik terlibat dalam seluruh kegiatan *probing prompting*.
- 7) Pendidik mengajukan pertanyaan akhir pada peserta didik yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh peserta didik.

Selain itu menurut Karunia lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara (2015), langkah-langkah model pembelajaran *probing prompting* dijabarkan melalui tujuh tahapan teknik sebagai berikut.

1. Pendidik menghadapkan peserta didik dalam sebuah situasi, misalnya pemberian soal atau menunjukkan sebuah gambar yang mengandung permasalahan.
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati dan merumuskan jawaban.
3. Pendidik memberikan pertanyaan baru yang menuntun peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati dan merumuskan jawaban.
5. Memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin memberikan pertanyaan.
6. Jika jawaban yang disampaikan oleh peserta didik tepat maka pendidik meminta kepada peserta didik lain untuk memberikan tanggapan. Namun jika jawaban tidak sesuai, maka pendidik memberikan pertanyaan lain yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.
7. Pendidik memberikan pertanyaan terakhir kepada peserta didik untuk memastikan bahwa indikator tujuan pembelajaran telah dipahami oleh peserta didik.

Sementara itu, Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran *probing prompting* menurut Mayasari dkk (2021) adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sebelumnya telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai.
- 2) Pendidik memberikan waktu untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut kira-kira 1-15 detik sehingga peserta didik dapat merumuskan apa yang ditangkapnya dari pertanyaan tersebut.
- 3) Setelah itu secara acak, pendidik memilih seorang peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut sehingga semua peserta didik berkesempatan sama untuk dipilih.
- 4) Jika jawaban yang diberikan peserta didik benar, maka pertanyaan yang sama juga dilontarkan kepada peserta didik lain untuk meyakinkan bahwa semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran namun, jika jawaban yang diberikan salah, maka diajukan pertanyaan susulan yang menuntun peserta didik berpikir ke arah pertanyaan yang awal tadi sehingga peserta didik bisa menjawab pertanyaan tadi dengan benar. Pertanyaan ini biasanya menuntun peserta didik untuk berpikir lebih tinggi, sifatnya menggali dan menuntun peserta didik sehingga semua informasi yang ada pada peserta didik akan membantunya menjawab pertanyaan awal.

- 5) Meminta peserta didik lain untuk memberi contoh atau jawaban lain yang mendukung jawaban sebelumnya sehingga jawaban dari pertanyaan tersebut menjadi kompleks.
- 6) Pendidik memberikan penguatan atau tambahan jawaban guna memastikan kepada peserta didik bahwa kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran tersebut sudah tercapai dan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *probing prompting* menurut Karunia lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara (2015) yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut.

1. Pendidik menghadapkan peserta didik dalam sebuah situasi, misalnya pemberian soal.
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati dan merumuskan jawaban.
3. Pendidik memberikan pertanyaan baru
4. Peserta didik diberi kesempatan merumuskan jawaban.
5. Memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin memberikan pertanyaan.
6. Jika jawaban yang disampaikan oleh peserta didik tepat maka pendidik meminta kepada peserta didik lain untuk memberikan tanggapan. Namun jika jawaban tidak sesuai, maka pendidik memberikan pertanyaan lain yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.
7. Pendidik memberikan pertanyaan terakhir kepada peserta didik.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar menggunakan media sebagai sarana untuk dapat menyalurkan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara

antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Kemudian, Sundayana (2016) memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa suatu pesan dalam suatu pembelajaran. menyatakan bahwa media

Sementara itu, Hasan (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media dapat memudahkan peserta didik memahami suatu informasi dalam pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses belajar secara fokus. Media pembelajaran yang ditampilkan oleh pendidik dapat memotivasi peserta didik untuk lebih rajin belajar. Fungsi media pembelajaran menurut Ibd (2019) menyatakan ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu.

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- 4) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar

yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan (2021) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya.

- 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang peserta didik untuk bertindak.
- 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan peserta didik.
- 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Suprihatiningrum (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut.

- 1) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 2) Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- 3) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih giat belajar.
- 4) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 5) Fungsi kompensatori, mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik terhadap materi yang

diajarkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki manfaat yang cukup positif terhadap pembelajaran, media pembelajaran bukan hanya sebagai penghantar informasi, media juga dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2014) sebagai berikut.

- 4) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 5) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- 6) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 7) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik.

Sementara Aqib (2013) menjelaskan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Media pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2013) memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut.

Memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia,

menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah untuk memperjelas pesan dan informasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, kualitas hasil belajar peserta didik. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

5. Media Video

a. Pengertian Media Video

Media audio visual adalah media yang audible artinya dapat didengar dan media yang visible artinya dapat dilihat. Media audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Yudianto (2017) menyatakan media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik.

Sementara itu, Hayati & Harianto (2017) menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Berbeda dengan Purwono (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya

rekaman video, slide suara dan sebagainya. Media audio visual memiliki berbagai jenis, baik yang berupa fisik maupun non fisik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media video merupakan media kombinasi antara audio dan visual, media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik

b. Fungsi Media Video

Media video merupakan jenis dari media pembelajaran, menurut Arsyad (2014) mengelompokkan fungsi media pembelajaran dan hubungannya terhadap subjek belajar. Empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi, berupa fungsi untuk menarik dan mengumpulkan pusat perhatian peserta didik dan minat awal peserta didik pada media yang digunakan sebagai perantara penyampaian bahan ajar atau informasi oleh pendidik.
- 2) Fungsi afektif, berupa fungsi media visual yang dapat membuat materi pelajaran terlihat lebih menarik bagi peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna.
- 3) Fungsi kognitif, berupa fungsi media pembelajaran dalam memperlancar atau memaksimalkan ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran, juga mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami materi ajar yang ditampilkan dalam media tersebut.
- 4) Fungsi kompensatoris, dimana media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi bantuan kepada peserta didik yang mengalami kelemahan dalam membaca untuk memahami, mengorganisasikan, dan mengingat dengan baik informasi yang telah diterima.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). Menurut Suarni et al. (2019) empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual, yaitu.

- 1) fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dan tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mengunggah emosi dan sikap pembelajar.
- 3) fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada empat fungsi media video pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran, media ini memiliki keunggulan dan kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2018), yaitu.

- 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik selain suara yang menyertai.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Adapun kelemahannya seperti berikut ini.

- 1) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulny keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Material Pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. Alat proyeksi yang dimaksud adalah infocus dan layar.

- 3) *Budget* , untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sementara itu, menurut Anderson dalam Yuanta (2020) media video memiliki kelebihan antara lain.

- 1) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- 2) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 3) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- 4) Dengan video peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan video antara lain.

- 1) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- 2) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan system proyeksi video diperbanyak.
- 3) Ketika akan digunakan peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- 4) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video pembelajaran. Dalam penggunaannya video tidak bisa berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas.

Penggunaan video pembelajaran ini bersifat satu arah, peserta didik hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Video dapat diulang-ulang maupun diberhentikan dalam pemutarannya, sehingga pendidik bisa mengajak komunikasi peserta didik tentang isi, materi maupun pesan dari video yang dilihat. Pendidik juga bisa mengajak peserta

didik tanya jawab tentang video yang disimak peserta didik, sehingga komunikasi tersebut tidak hanya bersifat satu arah.

6. Pembelajaran IPA SD

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta. Menurut Supardi (2017) menjelaskan IPA sebagai suatu cara dalam menelusuri alam dengan sistematis dalam rangka dalam rangka penguasaan terhadap pengetahuan beserta fakta, konsep, dan prinsip-prinsip beserta kegiatan penemuan yang dilakukan dalam rangka mewujudkan sikap ilmiah.

Sementara itu, menurut Susanto (2016) menyatakan bahwa IPA atau Sains adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang alam semesta berupa fakta-fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang diperoleh pada kegiatan mencari tahu secara sistematis untuk mendapatkan generalisasi yang tepat.

b. Pembelajaran IPA SD

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memerlukan adanya interaksi antara peserta didik dengan objek atau alam secara langsung. Menurut Susanto (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, proses dimana dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep IPA.

Pamungkas et al. (2017) berpendapat bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu bidang ilmu yang dimasukkan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik dengan proses, pengembangan sikap ilmiah dan sebuah produk sehingga diharapkan peserta didik memiliki ilmu pengetahuan yang dibangun atas dasar proses ilmiah yang bersumber berdasarkan pengetahuan, kreativitas, sikap ilmiah dan pengetahuan untuk ditetapkan di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPA melatih anak untuk berpikir kritis dan objektif. Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya dapat membuka kemampuan untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang diajarkan di SD merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir kritis, mencari sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Proses pembelajaran IPA lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar mempelajari dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Pembelajaran IPA SD

Mata pelajaran IPA di SD/MI menurut Satriawati dan Irman (2019) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam cipta-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-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 antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Menurut Yulistiana & Setyawan (2020) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan agar peserta didik memiliki potensi pengetahuan dan keterampilan tentang alam sekitar melalui suatu pembelajaran di sekolah dengan mengaitkan antara materi (teori) dengan praktik agar peserta didik mampu mengemukakan suatu pendapat atau ide pikiran terhadap suatu pengalaman yang terjadi terhadap mereka dengan adanya suatu kegiatan interaksi proses belajar mengajar di sekolah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik untuk menghargai alam sekitar, dan melestarikan alam. Pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, mampu mengemukakan pendapat atau pikiran terhadap suatu pengalaman, meningkatkan kesadaran peserta didik bahwa IPA berhubungan dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPA yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

7. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Dewi (2019) di Bangli “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Gugus V Kecamatan Bangli”. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yang diuji pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 58$.

Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu terdapat pada subjek penelitian, pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V, sedangkan pada peneliti subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV.

- 2) Setiawati (2019) di Buleleng “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Gugus XIV Kecamatan Buleleng”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media video terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil analisis data dilakukan uji-t menggunakan bantuan SPSS 16. Hasilnya adalah t_{hitung} 3, 79 lebih besar dari t_{tabel} 2, 024. Kemudian dari hasil analisis deskriptif didapat mean kelompok eksperimen lebih besar yaitu 83, 9 sedangkan mean kelompok kontrol yaitu 67, 6.

Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu terdapat pada subjek penelitian, pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V, sedangkan pada peneliti subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV.

- 3) Pratiwi (2019) di Badung “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Gugus I Kecamatan Kuta Utara”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *probing*

prompting terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,517 > t_{tabel} = 2,000$ dengan $dk = 62$ dan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu pada media pembelajaran jika peneliti tersebut menggunakan multimedia berbeda halnya dengan peneliti lakukan menggunakan media video.

- 4) Sholihin, M. (2019) di Banjarmasin “Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V MI Al-Hamid kota Banjarmasin”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *probing prompting* dengan media video terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan nilai proses belajar peserta didik kelompok eksperimen dengan rata-rata 77,48 dan kelas kontrol dengan rata-rata 15,26. Adapun hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata 86,19 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 71. Menggunakan teknik analisis statistik yaitu uji U, dapat disimpulkan pada data nilai proses belajar dan hasil belajar peserta didik bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu terdapat pada subjek penelitian, pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V, sedangkan pada peneliti subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV.

5. Hendrawan, dkk (2019) di Trenggalek “Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di Kelas V Sekolah Dasar SDN I Nglebeng”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model

pembelajaran Probing-Prompting terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Nglebeng. Hal ini terbukti dari hasil observasi dan analisis data yaitu uji normalitas dengan nilai signifikansi $0,506 > 0,05$, uji homogenitas dengan nilai signifikansi $0,866 > 0,05$ dan uji T diperoleh nilai signifikansi pengaruh tingkat kemampuan kognitif sebesar $0,006 < 0,05$. Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu terdapat pada subjek penelitian, pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V, sedangkan pada peneliti subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV.

B. Kerangka Pikir

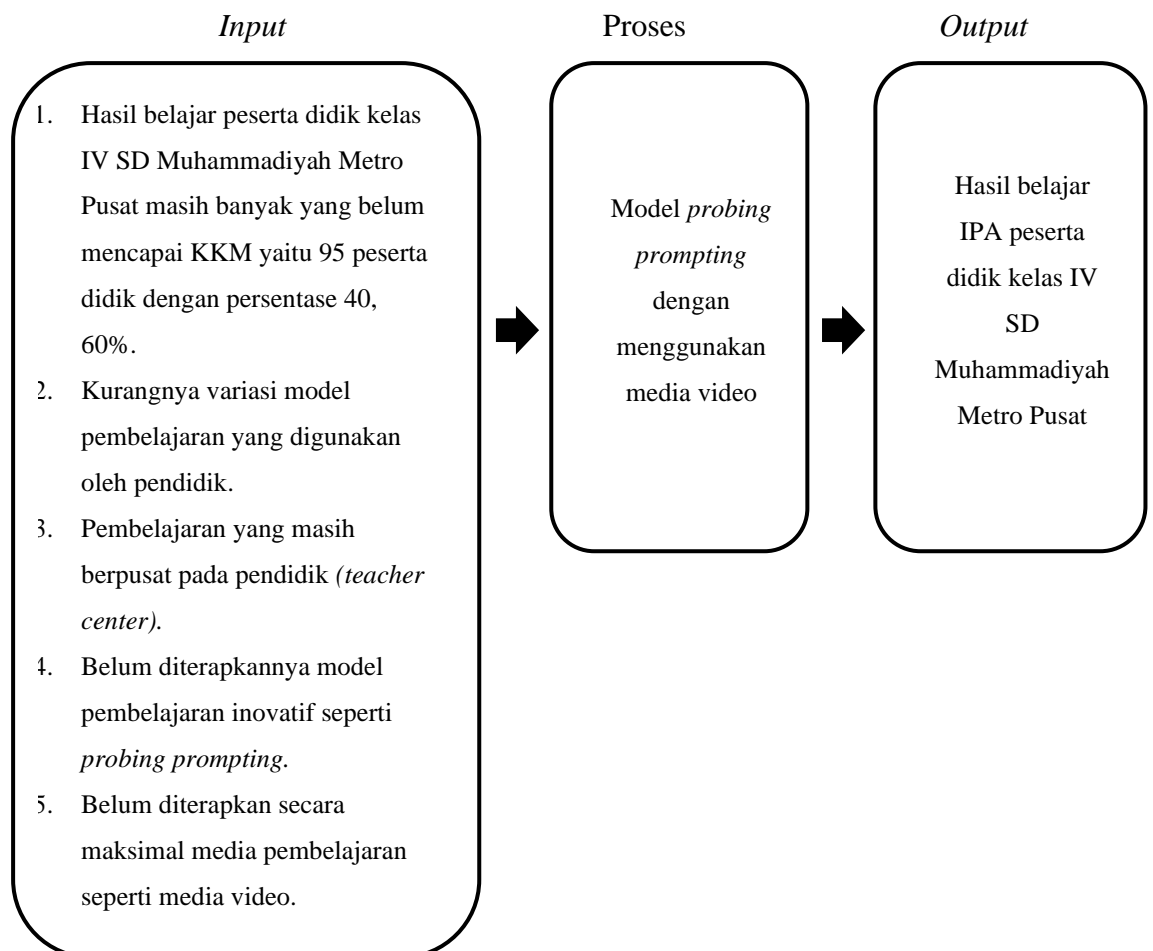
Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian.

Menurut Sugiyono (2017) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Masalah-masalah yang ditemukan ketika observasi yaitu, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Faktor yang menyebabkan peserta didik belum dapat mencapai ketuntasan dalam pembelajaran diantaranya karena peserta didik belum mengikuti pembelajaran secara aktif, dan memiliki motivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukannya model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik ikut serta serta berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

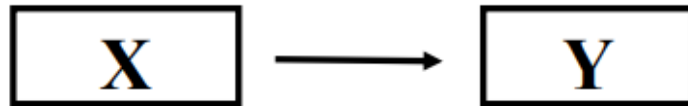
Proses pembelajaran pendidik merupakan komponen yang sangat penting dalam menentukan implementasi proses pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih efektif dengan pemilihan model dan media yang sesuai dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik memungkinkan peserta didik dapat berpartisipasi, aktif, kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran

akan berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah *input*, tindakan, dan *output*. *Input* merupakan masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan model *probing prompting* dengan menggunakan media video pada pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Output* yang diharapkan adalah dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Secara ringkas dibuat kerangka pikir penelitian sebagai berikut.



Berdasarkan pokok pemikiran tersebut, bahwa model *probing prompting* dengan menggunakan media video berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hubungan antar variabel x dan y dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir variabel

Keterangan:

X = Model *probing prompting* dengan media video

Y = Hasil belajar IPA

—————> = Pengaruh

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka penulis menetapkan hipotesis sebagai berikut.

Terdapat pengaruh penerapan Model *probing prompting* dengan media video terhadap Hasil belajar IPA kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

III. METODE PENELITIAN

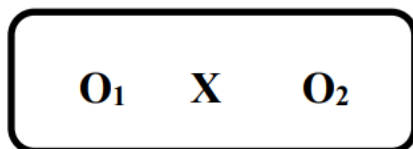
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan jenis data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Objek penelitian yang akan dilakukan adalah model *probing prompting* dengan media media video (X) dan hasil belajar IPA peserta didik (Y).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (*pre-experimental design*). Sugiyono (2019) menyatakan bahwa desain *pre-experimental* “terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel yang tidak dipilih secara random”.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *pre-experimental (nondesign)* dengan jenis *one group pretest-posttest design*, dikarenakan tidak adanya variabel kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum di berikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan berupa *pretest* dengan keadaan sesudah diberikan perlakuan berupa *posttest*.



Gambar 2. Desain penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Nilai *post-test* kelompok eksperimen

Sumber: Sugiyono (2019)

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga keguruan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah,

- jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
 - c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
 - d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
 - e. Melakukan uji instrumen.
 - f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *post-test*.
 - g. Menyusun pemetaan Kompetensi Dasar (KD), silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - h. Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelompok eksperimen.
 - b. Memberikan perlakuan kelompok eksperimen menggunakan model model pembelajaran *probing prompting* dengan media video.
 - c. Memberikan *post-test* pada kelompok eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.
 3. Tahap Penyelesaian
 - a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *post-test* untuk kelompok eksperimen.
 - b. Interpretasi hasil perhitungan data.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta

didik kelas IV pada tujuh kelas SD Muhammadiyah Metro Pusat sebanyak 234 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023

No.	Kelas	Σ Peserta didik
1.	Daud	36
2.	Sulaiman	33
3.	Harun	32
4.	Zulkifli	32
5.	Ilyas	34
6.	Ilyasa	32
7.	Yunus	35
	Σ	234

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sugiyono, (2019) menyatakan bahwa sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili (representatif). Jadi sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar mewakili.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Dalam penelitian ini dipilih kelompok eksperimen adalah kelas Ilyas karena kelas Ilyas masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah pada hasil belajar IPA. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini merupakan kelas yang

mendapatkan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video.

F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2020) variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat yang dilambangkan dengan (X) dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (Dependent)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil IPA kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y). Hasil belajar IPA adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video.

b. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *probing prompting* dengan media video. (X). Model pembelajaran *probing prompting* dengan media video merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Definisi Konseptual

a. Hasil belajar IPA

Hasil belajar IPA SD merupakan segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik dalam bidang IPA sebagai hasil setelah mengikuti proses belajar IPA.

b. Model Pembelajaran *Probing prompting*

Model pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran yang dapat menggali pola pikir peserta didik dengan mengajukan pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali pola pikir peserta didik guna memperoleh pengetahuan baru yang sedang dipelajari berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peserta sebelumnya.

c. Media Video

Media video merupakan media kombinasi antara audio dan visual, media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik.

3. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian.

Definisi operasional membantu peneliti untuk mengetahui apa yang harus dilaksanakan dan apa yang diperiksa di lapangan. Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain.

a. Hasil Belajar IPA (Y)

Hasil belajar IPA merupakan skor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti tes tertulis dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen berbentuk pilihan jamak dengan jumlah 20 soal yang telah sesuai dengan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan indikator yang telah ditentukan pada kemampuan C4 (analisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta).

b. Model Pembelajaran *Probing prompting* dengan Media Video (X)

Model pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran yang dapat menggali pola pikir peserta didik dengan mengajukan pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali pola pikir peserta didik guna memperoleh pengetahuan baru yang sedang dipelajari berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sebelumnya. Usaha yang dilakukan peneliti untuk memaksimalkan hasil belajar IPA dengan model pembelajaran *probing prompting* yaitu menggunakan media video sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media video adalah media yang menggabungkan antara audio dan visual guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik. Pemilihan media video dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media video sebagai berikut.

1. Peserta didik dihadapkan pada situasi baru yang mengandung teka-teki menyajikan masalah melalui media video.
2. Peserta didik diberikan waktu tunggu beberapa saat untuk memahami masalah.
3. Peserta didik diberikan pertanyaan sesuai dengan indikator.
4. Peserta didik diberikan waktu tunggu beberapa saat untuk merumuskan jawabannya.

5. Salah seorang peserta didik di minta untuk menjawab pertanyaan tersebut.
6. Dari respon tersebut, jika respon peserta didik relevan dan benar, maka meminta tanggapan dari peserta didik lain untuk meyakinkan bahwa seluruh peserta didik terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung, serta memberi pujian atas jawaban yang benar. Namun apabila jawabannya tidak relevan, maka ajukanlah beberapa pertanyaan susulan yang berhubungan dengan respon pertama tersebut. Pertanyaan yang diajukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan pada beberapa peserta didik berbeda agar peserta didik berada dalam satu kegiatan *probing prompting*.
7. Peserta didik diberikan pertanyaan akhir yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Rukajat (2018) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data

dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

b. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto, bahan statistik, dan dokumen. Menurut Mamik (2015) dokumen bisa berupa buku harian notula rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, surat-surat resmi, dan lain sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar IPA peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan model pembelajaran dan media video.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang telah tersusun diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 20 soal berupa pilihan jamak. Untuk melakukan uji coba instrumen penulis akan mengambil

responden diluar sampel yang berjumlah 20 peserta didik di SD Negeri 6 Metro Barat.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal
3.3.Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1. Menganalisis pengertian gaya	C4	1, 2, 3, 4, 5
	3.3.2 Mengaitkan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	C4	6, 7, 8, 9, 10
	3.3.2. Membandingkan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	C5	11, 12, 13, 14, 15
	3.3.3. Menyimpulkan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	C6	16, 17, 18, 19, 20
Jumlah soal			20

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Siyoto (2015) menyatakan bahwa validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Kasmadi dan Surniah (2014) untuk mengukur tingkat validitas

soal, digunakan rumus korelasi point biserial, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point* biserial

M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Mean skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

Jumlah soal yang diujicobakan adalah sebanyak 20 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus Korelasi Point Biserial dengan bantuan program microsoft office excel 2010. Data hasil analisis butir soal tes adalah sebagai berikut.

Setelah melaksanakan penelitian uji prasyarat instrumen pada tanggal 16 Mei 2023, didapatkan hasil perhitungan validitas dari 20 butir soal, yakni sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Instrumen

No.	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Klasifikasi
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 16, 18, 19, 20	14	Valid
2	11, 12, 13, 15, 16, 17	6	Tidak Valid

(Sumber : Hasil Perhitungan Peneliti Tahun Pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh 14 butir soal yang valid dan 6 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Rekapitulasi perhitungan validitas secara rinci dapat dilihat dalam lampiran 8 halaman 125. Kemudian, dari 14 yang valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2020) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson) dengan bantuan microsoft excel 2019 sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

s_t^2 = Varian total

p_i = Proporsi subjek yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

q_i = Proporsi subjek yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$

$\sum p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

Sumber: Yusuf (2015)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program microsoft office excel 2010. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) dengan bantuan program microsoft office excel 2010.

Tabel 5. Koefisien Reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0, 80-1, 00	Sangat kuat
2.	0, 60-0, 79	Kuat
3.	0, 40-0, 59	Sedang
4.	0, 20-0, 39	Rendah
5.	0, 00-0, 19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Uji reabilitas dilakukan pada 14 butir soal yang sudah dinyatakan valid pada uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil r hitung sebesar 0,814 (lampiran 9 halaman 126). Sesuai dengan koefisien reabilitas dari Arikunto, maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai tingkat reabilitas sangat kuat karena r hitung 0,814 sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran soal pada penelitian ini menggunakan program Microsoft Excel 2010. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran menurut Arikunto (2012:208) adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Berikut adalah klasifikasi tingkat kesukaran soal menurut Arikunto (2017).

Tabel 6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No .	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

(Sumber : Arikunto)

Berdasarkan perhitungan, diperoleh data taraf kesukaran sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Tingkat Kesukaran	No. Soal	Indeks Kesukaran
Sukar	6, 8, 9, 16, 20	0, 00-0, 30
Sedang	2, 3, 4, 5, 7, 10, 14, 17, 18, 19	0, 31-0, 70
Mudah	1, 11, 12, 13, 15	0, 71-1, 00

(Sumber : Hasil Perhitungan Peneliti Tahun Pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 5 soal dengan klasifikasi sukar, 10 soal dengan klasifikasi sedang, dan 5 soal dengan klasifikasi mudah. Rekapitulasi perhitungan tingkat kesukaran dapat dilihat dalam lampiran 10 halaman 127.

d. Uji Daya Beda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan responden. Arikunto (2017) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

BA : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P : Indeks kesukaran

$P_A = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut.

Tabel 8 Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,00-0,19	Jelek
2	0,20-0,39	Cukup
3	0,40-0,69	Baik
4	0,70-1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

(Sumber: Arikunto (2017))

Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program microsoft excel 2010.

Dari perhitungan tersebut didapat hasil uji daya beda sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Daya Beda Instrumen

Klasifikasi	No. Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	3, 8, 9, 10, 18	0,00 – 0,19
Cukup	1, 2, 4, 14, 15	0,20 - 0,39
Baik	5, 6, 7, 11, 12, 13, 16, 17, 19	0,40 – 0,69

(Sumber : Hasil Perhitungan Peneliti Tahun Pelajaran 2022/2023)

Berdasarkan tabel 9 di atas terdapat 5 soal dengan klasifikasi jelek, 5 soal dengan klasifikasi cukup, dan 10 soal dengan klasifikasi baik. Rekapitulasi perhitungan daya beda dapat dilihat dalam lampiran 11 halaman 128. Dari hasil perhitungan tersebut, ditemukan 10 soal dengan klasifikasi baik sehingga soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2014)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib, dkk. (2013)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, dkk. (2013)

d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *probing prompting* dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data

aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sumber: Arikunto, 2013)

e. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *post-test*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pre-test* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Kategori sebagai berikut.

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = $N\text{-Gain} < 0,3$

Sumber: Yuwono (2020)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Sebelum menentukan uji hipotesis, maka perlu diketahui terlebih dahulu apakah data yang didapa tberdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada penelitian yang dilaksanakan, peneliti menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows untuk menguji normalitas data. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas data berdasarkan pendapat dari Kasmadi dan Sunariah (2014).

- 1) Rumusan hipotesis :
 H_0 = Populasi tidak berdistribusi normal
 H_a = Populasi berdistribusi normal
- 2) Mencari nilai signifikan normalitas data dengan mengolahnya menggunakan program SPSS. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan program SPSS.
 - a. Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
 - b. Klik menu *analyze*, pilih *Descriptive Statistic*, lalu klik *explore*.
 - c. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List*.
 - d. Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (✓) pada *Normality Plots with Test*.
 - e. Klik *Continue –OK*.
- 3) Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal atau H_a diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *pretest* dan *post-test*. Uji Homogenitas dalam penelitian dilakukan menggunakan program SPSS for windows. Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2015) adalah sebagai berikut.

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu Analyze, kemudian klik Descriptive Statistic, lalu pilih Explore.
- 3) Pilih tombol Plots.
- 4) Pilih Lavene test, unyuk untransformed.
- 5) Klik tombol Continue, lalu OK.

Dalam uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika Signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0, 05), maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya.

c. Uji Hipotesis

Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Peneliti melakukan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS. Berikut adalah langkah uji analisis regresi linier sederhana berdasarkan pendapat Raharjo (2017).

- 1) Buka lembar kerja SPSS lalu klik *variable view*, selanjutnya pada kolom *name* untuk baris pertama tulis X, baris kedua Y. Lalu pada kolom Label baris pertama tulis variabel bebasnya dan baris kedua tuliskan variabel terikatnya.
- 2) Klik *Data View*, selanjutnya masukkan data penelitian.
- 3) Klik menu *Analyze – Regression- Linear*.
- 4) Setelah itu akan muncul kotak dialog *Linear Regression*. Masukkan variabel bebas (X) ke kotak Independent, dan masukkan variabel terikat pada kotak dependent. Lalu klik enter.
- 5) Langkah terakhir, klik *OK*, maka akan keluar *output* SPSS regresi linear sederhana.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi linear sederhana adalah dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi $< 0, 05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Keterangan:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan model pembelajaran *probing prompting* dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menggunakan media video dengan optimal agar mampu memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *probing prompting* agar peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan secara langsung peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran video agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat

meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model pembelajaran *probing prompting* dan media video. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *probing prompting* dan media video, karena penggunaan model dan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri, Y. 2015. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenamedia Group, Jakarta.
- Arikunto, S. 2017. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yrama Widya, Bandung.
- Cherly, A.S., Agung, S. & Tyasmiarni, C. 2020. Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Fidya, F., Sihaloho, M. & Botutihe, D.N. 2018. Pengaruh Penggunaan Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Hidrolisis Garam. *Jambura Journal of Educational ...*, 13, 143–149. <https://www.neliti.com/publications/277388/pengaruh-penggunaan-pendekatan-saintifik-terhadap-hasil-belajar-peserta-didik-pada-mater>
- Gunawan, M. 2015. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hayati, N. & Harianto, F. 2017. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara, Semarang.
- Kasmadi dan Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Komalasari, K. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Revika Aditama, Bandung.
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian pendidikan matematika*. PT Refika Aditama, Bandung.
- M. Jafar Al-idrus, S. Q., Hikmawati, H. & Wahyudi, W. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik Kelas Xi Sman 1 Sikur Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pijar Mipa*, 10(1), 22–25. <https://doi.org/10.29303/jpm.v10i1.12>
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher, Sidoarjo.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U. & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nana, S. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Novena, V. V. & Kriswandani, K. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Self-Efficacy. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 189–196. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p189-196>
- Nurfadhillah, S., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Sukabumi.
- Nur, H. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta.
- Pamungkas, Z. S., Wahyuni, S. & Prihandono, T. 2013. Kelayakan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Potensi Lokal Pada Pokok Bahasan Perubahan Benda. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(3), 263–271.
- Parwati, N., Putu, P. & Ayu, R. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Pt. Raja Grafindo Persada, Depok.
- Prasetyo, M. B. & Rosy, B. 2020. Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>

- Pratiwi, R., Hikmawati, H. & Gunada, I. W. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 213–220. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1207>
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Purwono, Joni., dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2(2), 127–144.
- Raharjo, S. 2017. Makna Koefisien Determinasi [R Square] Dalam Analisis Regresi Linear. Diakses dari <https://www.spssindonesia.com/2017/04/maknakoefisien-determinasi-r-square.html>.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y. & Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rivaldi, K. H. O., Putra, D. K. N. S. & 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15494>
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deppublish Publisher, Sleman.
- Sani, R.A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Shobirin, M. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. Ar-Ruz Media, Yogyakarta.
- Silalahi, W. 2018. SEJ (School Education Journal) Vol. 8. No 2 Juni 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba*, 8(2), 112.
- Siyoto, S. & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodolgi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Sleman.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Suarni, N., Taufina, T. & Zikri, A. 2019. Literasi Membaca Meningkatkan Karakter Positif Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1014–1021. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.215>
- Sugiarti, L. 2013. Pengaruh Bahan Ajar Terhadap Kualitas Hasil Belajar Materi Konstruksi Pola Pada Prodi Pkk Tata Busana. *Fashion And Fashion Education*, 2(1), 48–54. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>
- Sulistiasih. 2018. Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sundayana, R. 2016. Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik SMP dalam Pelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 75–84. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.262>
- Supardi, K. 2017. Media Visual Dan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 160–171. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266>
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Arus Media, Yogyakarta.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Suryaningsih, R. 2021. Sekolah Alam Tingkat Sekolah Dasar. *Japanese Circulation Journal*, 25(4), 476.
- Susanto, A. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Grup, Jakarta.
- Swarjawa, I. W. E., Suarjana, M. & Garminah, N. N. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V di SD Negeri 1 Sebatu. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 1–11. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/825/698>
- Swasono, A. H., Suyitno, A. & Susilo, B. E. 2014. Penerapan Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Lingkaran. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(2), 101–106. <https://doi.org/10.15294/ujme.v3i2.4470>
- Theriana, A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Probing prompting Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sma Nurul Amal. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 13(01), 12–26. <https://doi.org/10.33557/binabahasa.v13i01.963>

- Yuanta, F. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudianto, A. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Yulistiana & Setyawan, A. 2020. Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajah 9. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 724–730.
- Yuwono, S.L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.