

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 5 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

**PERHANDA HAPIT
NPM 2013053179**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 5 METRO TIMUR

Oleh

PERHANDA HAPIT

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi *eksperiment*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 45 orang dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas V A dan V B, sampling ditentukan dengan teknik sampling *non probability* sampling. Data dikumpulkan dengan teknik *pretest*, *posttest*, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

Kata Kunci: hasil belajar, model *problem based learning*, IPS

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY YOUTUBE VIDEO MEDIA ON THE RESULTS LEARNING SOCIAL STUDIES CLASS V SD NEGERI 5 METRO TIMUR

By

PERHANDA HAPIT

The problem in this research is the low social studies learning outcomes of class V students at SD Negeri 5 Metro Timur. The aim of this research is to determine the effect of the problem based learning model assisted by YouTube video media on students' social studies learning outcomes. The method used in this research is a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population in this study was 45 people and the samples used were students in classes V A and VB. Sampling was determined using a non-probability sampling technique. Data was collected using pretest, posttest, observation and documentation techniques. Data were analyzed using a simple linear regression test. The results of the analysis show that there is an influence of the use of the problem based learning model assisted by YouTube video media on the social studies learning outcomes for class V at SD Negeri 5 Metro Timur.

Keywords: learning outcomes, *problem based learning* model, social studies

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO *YOUTUBE* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 5 METRO TIMUR**

Oleh

PERHANDA HAPIT

SKRIPSI

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

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA VIDEO
YOUTUBE TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 5
METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Perhanda Hapit**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053179

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Dosen Pembimbing II

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK 231502870709201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

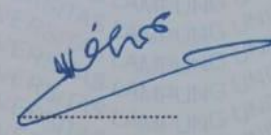
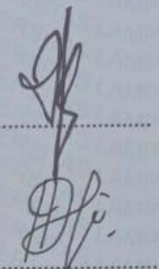
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Muncarno, M.Pd.

Sekretaris : Dayu Rika Perdana, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag. M.Si.



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Februari 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Perhanda Hapit
NPM : 2013053179
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media video *YouTube* terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 07 Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Perhanda Hapit
NPM. 2013053179

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Perhanda Hapit lahir di Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, pada tanggal 19 Oktober 2001. Peneliti anak kedua dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Andri dan Ibu Patimah (Almh)

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut :

1. SD Negeri 28 Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung lulus pada tahun 2013
2. SMP Negeri 5 Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung lulus pada tahun 2016
3. SMA Negeri 3 Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung lulus pada tahun 2019

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1- Teknik Pertambangan FT Universitas Bangka Belitung (UBB). Pada Tahun 2020 peneliti beralih program menjadi S1- PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Juku Batu, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Juku Batu, Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(Q.S Ar-Rad Ayat 11)

“Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain.”

(Q.S Al-Insyirah Ayat 7)

“Terkadang, orang dengan masa lalu paling kelam akan menciptakan masa depan yang paling cerah.”

(Umar bin Khattab)

“Buat banyak hal, kerjakan sesuatu, lalu suatu hari kamu bisa tersenyum lepas atas getirnya upayamu mengubah kehidupan selama ini.”

(Kiki Mulki)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, dengan menyebut nama Allah Swt yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah Swt atas limpahan Rahmat dan berkatnya, serta syukur kepada Allah Swt. Terima kasih atas Karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, skripsi ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Ayahku Andri dan Ibuku Patimah (Almh), Terimakasih atas dukungan, motivasi, nasihat, pengorbanan, dan doa yang selalu dipanjatkan untukku demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku, kerja keras ayah dan ibu akan selalu menjadi alasanmu untuk terus mengejar cita-citaku dan mewujudkannya. Namun ucapan terima kasihku pada Ayah dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak ayah dan ibu serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Kakakku Tersayang

Hernando Hapit, S.Pd., yang senantiasa mendoakan, dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat,tdan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media video *YouTube* terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Muncarno, M.Pd., Dosen Pembimbing I, ketua penguji serta pembimbing akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen pembimbing II dan sekretaris penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.

7. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Dosen Pembahas dan penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Tutik Nurhidayati, S.Pd.I., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 5 Metro Timur yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Dwi Cahyo Nugrahanto, S.Pd., Wali kelas V B SD Negeri 5 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Dian Anita Sari, S.Pd., Wali kelas V A SD Negeri 5 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
13. Rekan- rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020, terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasi selama ini.
14. Sahabat dan teman-temanku diluar kampus yang telah memberikan support berupa doa, saran dan motivasi agar tetap semangat.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, Januari 2024
Peneliti



Perhanda Hapit
2013053179

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	11
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Hakikat Belajar	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Tujuan Belajar	12
c. Teori Belajar	12
d. Prinsip-Prinsip Belajar	14
2. Hakikat Pembelajaran	15
a. Pengertian Pembelajaran	15
b. Tujuan Pembelajaran	16
c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	16
3. Hasil Belajar	17
a. Pengertian Hasil Belajar	17
b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar	18
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
4. Pembelajaran IPS	20
a. Pengertian Pembelajaran IPS	20
b. Tujuan Pembelajaran IPS	21
c. Karakteristik Pembelajaran IPS	22
5. Media Pembelajaran	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Fungsi Media Pembelajaran	23
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	25

6. Video <i>YouTube</i>	26
a. Pengertian Video <i>YouTube</i>	26
b. Manfaat Video <i>YouTube</i>	27
c. Kelebihan dan Kekurangan Video <i>YouTube</i>	28
d. Langkah-Langkah Penggunaan Video <i>YouTube</i>	29
7. Model Pembelajaran.....	31
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	31
b. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	32
1) Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	32
2) Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	33
3) Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i>	33
4) Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	34
8. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	36
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	36
b. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	37
c. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	38
d. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	39
e. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	40
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Pikir.....	47
D. Hipotesis Penelitian.....	48
III. METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	49
1. Jenis Penelitian.....	49
2. Desain Penelitian.....	49
B. Setting Penelitian.....	50
1. Subjek Penelitian.....	50
2. Tempat Penelitian.....	50
3. Waktu Penelitian.....	50
C. Prosedur Penelitian.....	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
1. Populasi Penelitian.....	52
2. Sampel Penelitian.....	52
E. Variabel Penelitian.....	53
1. Variabel <i>Independen</i> (Variabel Bebas).....	53
2. Variabel <i>Dependen</i> (Variabel Terikat).....	53
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	53
1. Definisi Konseptual.....	53
2. Definisi Operasional.....	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
1. Teknik Tes.....	57
2. Teknik Non Tes.....	58
H. Instrumen Penelitian.....	59
1. Jenis Instrumen.....	59
I. Uji Prasyarat Instrumen.....	62

1. Uji Validitas Soal	62
2. Uji Reliabilitas Soal.....	63
3. Taraf Kesukaran Soal	64
4. Uji Daya Beda Soal	64
J. Teknik Analisis Data	65
1. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik.....	65
2. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik	66
K. Uji Prasyarat Analisis Data	66
1. Uji Normalitas	66
2. Uji Homogenitas.....	66
3. Uji Normal Gain (N-Gain)	67
L. Uji Hipotesis	67
1. Uji Regresi Linear Sederhana.....	67
2. Rumusan Hipotesis	68
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Pelaksanaan Penelitian	69
2. Hasil Analisis Data	70
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	75
B. Pembahasan.....	78
C. Keterbatasan Penelitian	81
V. KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil IPS Peserta Didik kelas V A SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.....	3
2. Data Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil IPS Peserta Didik kelas V B SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.....	4
3. Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Peserta Didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024	5
4. Data Jumlah Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur	52
5. Kisi-kisi Instrumen Tes	60
6. Kisi-kisi lembar Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i>	60
7. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i>	61
8. Klasifikasi Validitas	63
9. Klasifikasi Reliabilitas	64
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	64
11. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	65
12. Klasifikasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	65
13. Klasifikasi N-Gain	67
14. Jadwal dan Kegiatan pelaksanaan Penelitian.....	69
15. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	70
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	71

17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73
18. Nilai N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	48
2. Desain Penelitian.....	50
3. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	72
4. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	72
5. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	73
6. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	74
7. Perbandingan Nilai rata-rata N-Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	93
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	94
3. Surat Validasi Instrumen Soal	95
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen	96
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	97
6. Surat Izin Penelitian	98
7. Surat Balasan Izin Penelitian	99
8. RPP Kelas Eksperimen	100
9. RPP Kelas Kontrol	118
10. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
11. Soal Uji Coba Instrumen.....	141
12. Hasil Uji Coba Instrumen	147
13. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	148
14. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Reliabilitas Soal	149
15. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran	150
16. Rekapitulasi Uji Daya Beda.....	151
17. Lembar Kerja Peserta Didik.....	152
18. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	160
19. Lembar Observasi Pendidik	169
20. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	170

21. Hasil Penelitian Aktivitas Peserta Didik	176
22. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	177
23. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	178
24. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	180
25. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	183
26. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	186
27. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	189
28. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	192
29. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	193
30. Nilai Uji N-Gain Kelas Kontrol	194
31. Nilai Uji N-Gain Kelas Eksperimen	195
32. Hasil Uji Hipotesis	196
33. Tabel r Product Moment	199
34. Tabel Chi Kuadrat (χ^2)	200
35. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	201
36. Tabel Distribusi f.....	202
37. Dokumentasi	203

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah komponen terpenting yang mampu mendorong kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, suatu negara dapat mengalami kemajuan yang signifikan. Dengan memberikan pendidikan yang baik, individu dalam suatu negara dapat berkembang menuju kemajuan yang lebih baik. Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar, sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dinyatakan sebagai berikut.

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Standar nasional pendidikan berfungsi sebagai pengikat untuk kurikulum yang dirancang oleh berbagai sekolah dan lembaga pendidikan diberbagai wilayah dan daerah. Kurikulum merupakan salah satu elemen penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 adalah suatu kebijakan pendidikan yang sejalan dengan peran serta tujuan pendidikan nasional dalam mengantisipasi dan memenuhi kebutuhan dan perubahan yang akan dihadapi oleh Indonesia dimasa yang akan datang. Menurut Ramadhani dan Ramadan (2022: 18) pelaksanaan penilaian pada kurikulum 2013 dilaksanakan pada 3 ranah penilaian yang terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang merata di seluruh dunia, pengaruhnya telah dirasakan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Untuk menghadapi tantangan abad ke-21, UNESCO (1996) dikutip oleh Jamun (2018: 48) melalui jurnal

"*The International Commission on Education for the Twenty First Century*" mengusulkan pendidikan yang berkelanjutan sepanjang hidup yang didasarkan pada empat prinsip dasar pembelajaran. Prinsip-prinsip ini mencakup *learning to know* (belajar untuk memperoleh pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengembangkan keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup dalam masyarakat). Dalam menghadapi era globalisasi informasi saat ini, pendidik sebagai agen pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk menguasai dan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran.

Peserta didik adalah individu yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan, baik secara fisik maupun psikis, yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemikiran yang baik sehingga di masa depan mereka dapat menjadi generasi yang berkontribusi secara intelektual sebagai penerus bangsa. Peserta didik perlu mampu belajar secara mandiri maupun kelompok dengan teman sekelas untuk membangun motivasi, pemahaman, dan pengetahuan mereka. Menurut Sutandi, dkk., (2022: 162) hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan dalam perilaku ini terjadi setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam kelas tersebut cenderung bersifat konvensional, dimana peran pendidik sebagai pusat pembelajaran dan pendidik mendominasi proses pembelajaran (*teacher centered*). Peserta didik hanya menerima penjelasan dari pendidik dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik, sehingga keadaan ini mempengaruhi aktivitas

pembelajaran peserta didik. Peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Astuti, dkk., 2021: 194). Faktor internal merujuk pada karakteristik individu peserta didik, seperti tingkat kecerdasan, sikap terhadap pembelajaran, kebiasaan belajar, potensi bakat, minat, dan tingkat motivasi. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh dari luar diri peserta didik, seperti peran keluarga, pengaruh sosial masyarakat, dan lingkungan sekolah. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran dengan tepat dapat memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20 september 2023 di SD Negeri 5 Metro Timur, pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 5 Metro Timur, pada kelas 1,3,5 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013, sedangkan pada kelas 2, dan 4 sudah menggunakan kurikulum Merdeka.

Tabel 1. Data Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil IPS Peserta Didik kelas V A SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024

NO	Nama Peserta didik	Nilai UTS
1	Ahmad Faqih Assafi	53
2	Amalina Oktavia	63
3	Ayra Sriyathara Zaradejah	87
4	Danial Desta Jeffardha	43
5	Devita Ayu Rahmadani	77
6	Dika Pratama	60
7	Enjellia Salsabila	50
8	Faiza Nurin Najwa	60
9	Fani Rahmadani	43
10	Muhammad Tazul Ashif Arifin	57
11	Muhammad Athiya Hakim	83
12	Muhammad Farhan Ramadan	33
13	Muhammad Panca Saputra	33
14	Muhammad Kharan Prasetyo	43
15	Nazwa Raysa Putri	43
16	Noval Aditya	33
17	Rafell Gerald Al-Fatih	40

NO	Nama Peserta didik	Nilai UTS
18	Shapa Kamilia Shakira	77
19	Syalun Chalista Mirza	93
20	Viola Permata Sary	60
21	Yeni Lathifatunnisa	93
22	Zaidan Abi Pratama	57
KKM		70

Sumber : Dokumentasi Pendidik kelas V A SD Negeri 5 Metro Timur

Tabel 2. Data Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil IPS Peserta Didik kelas V B SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024

NO	Nama Peserta didik	Nilai UTS
1	Ahmad Jefri Saputra H.	43
2	Alen Putri Sonya	73
3	Antok Indra Saputra	37
4	Ardi Winata	33
5	Bisma Aqsan Arliano	30
6	Cahaya Yunita	60
7	Citra Ramadhani	83
8	Dimas Azio Nur A.	60
9	Fajri Pratama Yudha	30
10	Fadzila Suci Fitriani	37
11	Ilham Nawawi	43
12	Indra Yudha Prasetyo	63
13	Intan Nursyifa Shauqia	47
14	Mahardika Yudha A.	83
15	M. Razqa Al Ghifari	70
16	Nover Tri Rahardian	33
17	Raisha A. F. Humaira	37
18	Ridho Putra Rizani	30
19	Shena Ameera Putri	47
20	Syarissa Aulia Nafisyah	50
21	Tabina Shabira	53
22	Tiara Maharani	37
23	Vanessa Natalia Dewi	67
KKM		70

Sumber : Dokumentasi Pendidik kelas V B SD Negeri 5 Metro Timur

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2, disimpulkan bahwa terdapat nilai peserta didik kelas V A dan V B masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah dan pendidik yaitu 70. KKM harus ditetapkan diawal tahun pelajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM (Samoedra, 2023:2). Maka dapat dilihat dari tabel hasil belajar di atas, peserta didik yang

belum tuntas pada pembelajaran IPS di kelas V A terdapat 16 orang dan yang tuntas 6 orang peserta didik sedangkan kelas V B terdapat 19 peserta didik yang belum tuntas dan yang tuntas 4 orang peserta didik. Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar IPS dapat dibuktikan dari data ketuntasan peserta didik di semua kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Data ketuntasan ujian tengah semester ganjil pembelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Peserta Didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024

NO	Kelas	Σ	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
1	V A	22	6	27%	16	73%
2	V B	23	4	17%	19	87%
Jumlah Peserta didik		45	10		35	

Sumber : Dokumentasi Pendidik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur

Tabel 3, menunjukkan bahwa masih terdapat nilai peserta didik dibawah KKM. Diketahui bahwa KKM pembelajaran IPS di kelas V yang ditetapkan sekolah dan pendidik adalah 70. Maka dapat disimpulkan peserta didik kelas V yang tuntas mencapai 22% atau 10 orang peserta didik dari 45 orang peserta didik sedangkan yang belum tuntas mencapai 88% atau 35 orang peserta didik dari 45 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas. Hasil belajar yang rendah berdasarkan wawancara dengan pendidik disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), pendidik hanya menggunakan model pembelajaran konvensional seperti model ceramah, dan diskusi, kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan pendidik.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dipahami dengan melihat sejumlah faktor yang berkaitan dengan pendidik dan peserta didik faktor yang mempengaruhi diantaranya peserta didik yang kurang memiliki keinginan belajar sehingga partisipasi di dalam kelas kurang aktif dan cara pendidik mengajar yang kurang variatif bagi peserta didik sehingga menyebabkan

peserta didik bosan dan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Menurut Astiti, dkk., (2021: 194) faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar.

Berdasarkan penjabaran di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah perlakuan salah satunya dengan model pembelajaran. Khoerunnisa dan Aqwal (2020: 27) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan selalu terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut Mayasari, dkk., (2022: 169) model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada penyajian suatu masalah, peserta didik diarahkan untuk menjalankan penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, dan prinsip-prinsip yang mereka pelajari dari berbagai bidang ilmu. Masalah tersebut berfungsi sebagai fokus utama, stimulus, dan panduan dalam proses pembelajaran, sedangkan peran pendidik menjadi seorang fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran tersebut.

Menurut Aulia, et al. (2023: 80) menyatakan bahwa “ *PBL is a learning approach that focuses on students with the aim of encouraging students' active involvement in the learning process, arousing students' interest in conducting research, combining theoretical concepts with practical application, and finally utilizing their knowledge and skills to solve problems. which exists* ”.

PBL adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan tujuan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran,

menggugah minat mereka untuk melakukan penelitian, menggabungkan konsep teori dengan penerapan praktis, dan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk mengatasi masalah yang ada.

Model PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik, sehingga peserta didik bisa menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan peserta didik, serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik (Wardani 2020: 107).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merata di seluruh dunia, pengaruhnya telah dirasakan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan, membuat pendidik untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dapat memadukan model pembelajaran dengan media pembelajaran. Menurut Hasan, dkk., (2021: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Maka dari itu peneliti berencana untuk memadukan model pembelajaran PBL dengan bantuan video *youtube*.

Penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran menurut Yudha dan Sundari (2021: 543) memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, membantu dalam pemahaman tugas, memahami perkembangan informasi, memperdalam materi, dan memberikan contoh nyata terkait dengan topik pembelajaran. Menurut Utami dan Zanah (2021: 80) manfaat media video *youtube* yaitu dapat membuat suasana belajar menjadi lebih inovatif, kreatif, menarik, dan tidak monoton. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *youtube* dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam memahami dan termotivasi dalam belajar. Model PBL jika dipadukan dengan

media *youtube* dapat membuat suasana belajar menjadi lebih inovatif, kreatif, menarik, dan tidak monoton sehingga memberikan dampak yang positif terhadap meningkatnya minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran PBL karena penelitian terdahulu yang telah dilakukan Marwah, dkk., (2021: 43) dalam jurnalnya mampu memberikan pengaruh positif terhadap meningkatkan keaktifan serta minat belajar sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar. Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2859) dalam jurnalnya mengatakan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *youtube* dapat membantu peserta didik belajar secara efektif, meningkatkan keterampilan dan bernalar dalam beberapa pengetahuan, mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah, memilih dan merepresentasikan informasi, dan menghubungkan mereka dengan situasi nyata

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temui pada saat penelitian pendahuluan yang sebelumnya sudah dipaparkan pada latar belakang. Maka penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video *Youtube* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar IPS SD Negeri 5 Metro Timur.
2. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). artinya masih berpusat kepada pendidik, sehingga peserta didik kurang aktif dan merasa bosan.
3. Pendidik hanya menggunakan model pembelajaran konvensional seperti model ceramah, dan diskusi.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas, maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video *YouTube* (X) dan Hasil belajar IPS (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar yang berkaitan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini akan memberikan manfaat untuk :

1. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif, lebih kreatif, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih

baik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan menggunakan video *youtube*.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pendidik untuk mengembangkan kemampuan di dalam kelas dan agar proses pembelajaran lebih bervariasi dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan menggunakan media video *youtube*

3. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan melalui penggunaan model *problem based learning* berbantuan video *youtube*, serta meningkatkan fasilitas belajar.

4. Peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Orang Tua

Peneliti mengharapkan orang tua harus ikut andil dalam interaksi yang dilakukan peserta didik terhadap penggunaan *youtube* dengan cara mengendali, mengawasi, dan mengontrol konten yang dilihat peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh setiap orang untuk mencapai perubahan dalam perilaku mereka, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dari berbagai materi yang dipelajari. Menurut Ahmadi dalam Pramana dan Wibowo (2020: 2) belajar adalah suatu proses di mana individu melakukan usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam lingkungannya.

Definisi belajar menurut Djamaluddin dan Wardana (2019: 6) adalah tindakan yang dijalankan oleh setiap individu dengan tujuan meraih perubahan dalam perilaku mereka, termasuk dalam hal peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dari berbagai materi yang dipelajari. Sejalan dengan ungkapan Azmi (2019: 57) belajar merupakan hasil dari interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang mengakibatkan perubahan dalam perilaku, termasuk perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh setiap orang untuk mencapai perubahan dalam perilaku mereka, termasuk peningkatan

pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dari berbagai materi yang dipelajari.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk mendapatkan dan meningkatkan perilaku manusia melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut Sadirman dalam Djamaluddin dan Wardana (2019: 9-10) secara umum ada tiga tujuan belajar, yakni:

- a. Untuk memperoleh pengetahuan.
- b. Menanamkan konsep dan keterampilan.
- c. Membentuk sikap yang sesuai.

Tujuan belajar menurut Arianti (2019: 122) adalah mengubah perilaku, meskipun metode atau upaya yang digunakan untuk mencapainya dapat bervariasi. Menurut Akhiruddin, dkk., (2019: 14) tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan melalui pengembangan keterampilan, kemampuan, dan sikap sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah meningkatkan perilaku manusia melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, berbagai kemampuan, dan sikap sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Teori Belajar

Teori belajar adalah suatu usaha untuk memberikan penjelasan bagaimana cara manusia belajar, sehingga dapat memberikan pemahaman terhadap proses belajar yang kompleks dan alami dari pembelajaran. Menurut Akhiruddin, dkk., (2019: 42) menyatakan bahwa teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inern yang kompleks dari belajar. Menurut Hatija,

dkk., (2023: 74-77) mendeskripsikan teori-teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Belajar Behavioristik
Teori ini merupakan suatu metode yang berfokus pada pemahaman tentang bagaimana perilaku individu bisa diubah atau ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang berkaitan dengan faktor-faktor lingkungan eksternal. Teori ini menekankan bahwa perilaku yang dapat diamati dapat dicatat, diukur, serta dimanipulasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Teori Belajar Kognitif
Teori ini merupakan suatu metode yang berfokus pada pemahaman dan analisis proses mental yang terjadi dalam pikiran individu ketika mereka sedang belajar. Teori ini menekankan pentingnya pengolahan informasi, interpretasi, pemahaman konsep, serta penciptaan pengetahuan baru dalam membentuk perilaku dan pemahaman yang lebih mendalam.
3. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori ini merupakan suatu metode memahami pembelajaran sebagai proses di mana peserta didik menciptakan atau membangun pengetahuan sendiri. Pembentukan pengetahuan dipengaruhi oleh peserta didik sendiri, yang harus mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran. Dalam teori ini yang terpenting yaitu motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri.
4. Teori Belajar Humanistik
Teori ini merupakan teori yang menggambarkan upaya untuk membantu peserta didik mencapai potensi maksimal dan menjadi lebih manusiawi, sehingga peserta didik dapat menghadapi perubahan dalam lingkungan sekitar dengan baik. Teori ini membantu pendidik untuk lebih memahami peserta didik dengan menggunakan materi pembelajaran yang berasal dari pengalaman nyata.

Teori-teori belajar menurut Nasution dan Casmimi (2020: 103-109) ada 4 teori belajar yakni sebagai berikut.

1. Teori behavioristik
Teori belajar yang lebih fokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon).
2. Teori Kognitif
Teori belajar ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri.
3. Teori belajar humanistik
Teori belajar ini untuk membantu manusia menjadi lebih manusiawi. Kesuksesan pembelajaran dinilai dari pemahaman

yang diperoleh oleh peserta didik tentang dirinya sendiri dan lingkungannya.

4. Teori belajar sibernetik

Teori belajar sibernetik adalah upaya pendidik dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan memanfaatkan komponen kognitif peserta didik, terutama pikiran mereka, untuk memproses informasi yang diterima dari lingkungan luar dengan efektif.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme karena metode ini yakni memahami pembelajaran sebagai proses di mana peserta didik menciptakan atau membangun pengetahuan sendiri sejalan dengan judul peneliti yaitu memecahkan masalah dalam dunia nyata.

d. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan dasar pemikiran, landasan berpikir, dan sumber motivasi yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif antara pendidik dan peserta didik.

Pramana dan Wibowo (2020: 5-9) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar harus dengan rencana yang teratur
- 2) Belajar harus dengan disiplin
- 3) Belajar harus dengan minat
- 4) Belajar harus dengan pengertian
- 5) Belajar harus dengan rekreasi sederhana
- 6) Belajar harus dengan tujuan yang jelas
- 7) Motivasi yang tinggi untuk belajar
- 8) Latihan akan mempermudah belajar
- 9) Belajar akan baik apabila memiliki kesiapan / tingkat kematangan
- 10) Belajar merupakan suatu proses aktivitas
- 11) Belajar dengan saling membantu
- 12) Pengalaman yang dimiliki akan membuat belajar menjadi lebih baik
- 13) Mentransferkan hasil belajar

Pendapat lain menurut Dimiyati dalam Hidayah, dkk., (2022: 51) mengemukakan prinsip-prinsip belajar yakni sebagai berikut.

- 1) Fokus dan motivasi,

- 2) Keterlibatan aktif dalam setiap proses belajar,
- 3) Pengalaman langsung,
- 4) Pengulangan,
- 5) Tantangan,
- 6) Umpan balik dan penguatan,
- 7) Perbedaan individual.

Prinsip belajar menurut Akhiruddin, dkk., (2019: 19) yakni sebagai berikut.

- a) Pengalaman belajar yang mendalam memiliki arti dalam kehidupan peserta didik
- b) Minat
- c) Tujuan
- d) Kebutuhan
- e) Motivasi
- f) Komitmen
- g) Berambisi tinggi

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu harus disiplin, harus pada tujuan yang jelas, saling membantu, memiliki motivasi yang tinggi, komitmen, dan berambisi tinggi.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu konteks lingkungan belajar. Djamaluddin dan Wardana (2019: 14) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk mendukung dan memengaruhi proses belajar peserta didik secara internal, yang terdiri dari serangkaian peristiwa yang telah direncanakan dan disusun dengan tujuan membantu proses belajar peserta didik. Selaras dengan pendapat tersebut Hidayah, dkk., (2022: 51) menyatakan pembelajaran adalah proses di mana pendidik dan peserta didik secara terstruktur mengikuti perancangan instruksional, yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik belajar secara aktif, dengan menekankan pada penyediaan berbagai sumber pembelajaran.

Pembelajaran menurut Akhiruddin, dkk., (2019: 5) merupakan rangkaian tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dan proses ini melibatkan interaksi timbal balik antara keduanya.

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas, maka dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah proses yang membantu peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam konteks lingkungan belajar yang dirancang untuk mendukung dan memengaruhi proses belajar secara internal yang terstruktur aspek manusiawi, fasilitas, peralatan, dan prosedur.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menggambarkan secara tegas apa yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu periode pembelajaran tertentu. Azmi (2019: 61) tujuan pembelajaran adalah perilaku yang diharapkan muncul, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mereka telah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran menurut Akhiruddin, dkk., (2019: 34) adalah tercapainya perubahan perilaku atau penguasaan kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat tersebut Syahputra (2022: 123) mendefinisikan tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan setelah selesai proses penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau penguasaan kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran adalah dasar pemikiran yang menjadi pijakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan proses pembelajaran yang aktif dan terarah. Selaras dengan pendapat

Mahmuddin (2018: 10) prinsip-prinsip pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik mengacu pada langkah-langkah yang harus diambil oleh pendidik agar selama proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Prinsip pembelajaran menurut Damyati dan Mujiono dalam Akhiruddin, dkk., (2019: 21) yaitu perhatian dan motivasi, partisipasi aktif, keterlibatan langsung / pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan atau penguatan, serta perbedaan individu. Asy'ari (2018: 303-305) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran yakni sebagai berikut.

- a) Prinsip Prioritas
Memberikan prioritas kepada proses pembelajaran peserta didik sebelum memfokuskan pada hasil belajar.
- b) Prinsip Akurasi
Prinsip ini menekankan pentingnya menghindari kesalahan peserta didik sejak awal agar tidak terbentuk kebiasaan yang salah.
- c) Prinsip Gradasi
Peserta didik dipandu dalam pembelajaran mulai dari pengetahuan yang sudah diketahui hingga yang belum diketahui, serta dari konsep yang lebih sederhana menuju yang lebih rumit.
- d) Prinsip Motivasi
Memberikan penghargaan atau pujian kepada peserta didik yang memberikan jawaban yang benar.
- e) Prinsip Validasi
Memberikan arti suatu kalimat bertujuan untuk sebisa mungkin menggambarkannya melalui objek-objek nyata, seperti menggunakan bantuan media visual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran adalah dasar pemikiran yang diterapkan oleh pendidik agar selama proses pembelajaran baik pendidik maupun peserta didik dapat mencapai hasil yang diharapkan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Marwah, dkk., (2021: 43)

hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang timbul dari pengalaman belajar, yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik pada setiap individu.

Definisi hasil belajar menurut Setyaningsih, dkk., (2020: 154) adalah hasil yang diperoleh selama proses pembelajaran yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Nurrita (2018: 175) hasil belajar adalah kemampuan atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang disusun dan diselenggarakan oleh pendidik di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, yang melibatkan penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, dengan mengamati perubahan perilaku peserta didik.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar yakni untuk melakukan pemantauan serta penilaian terus-menerus terhadap proses belajar, perkembangan belajar, dan usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penilaian dalam konteks pendidikan memiliki peran penting, karena membantu pendidik meningkatkan kualitas pendidikan di dalam kelas (Ramadhani dan Ramadan. 2022: 18).

Penilaian hasil belajar menurut Wahyono (2019: 198) merupakan sebuah kegiatan yang rumit dan melibatkan banyak aspek kegiatan di dalamnya. Penilaian bukan hanya tentang memberikan angka atau nilai, tetapi juga melibatkan proses pemberian pertimbangan yang harus dilakukan dengan memberikan nilai. Menurut Nurhayati (2019: 155-

156) penilaian pembelajaran adalah proses pengambilan dan pengelolaan data guna mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian hasil belajar yaitu proses pengambilan penilaian terus menerus terhadap hasil belajar untuk membantu pendidik meningkatkan kualitas pendidikan di kelas.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Tasya dan Abadi (2019: 661-662) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni sebagai berikut.

1. Faktor internal
 - a. Faktor fisiologis
Faktor fisiologis adalah faktor yang memengaruhi kondisi fisik individu.
 - b. Faktor psikologis
Faktor psikologis adalah kondisi psikis individu yang bisa memengaruhi proses belajar, termasuk kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
2. Faktor eksternal
 - a. Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.
 - b. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Salsabila dan Puspitasari (2020: 287) yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri (eksternal). Selain itu, fasilitas belajar juga memiliki peran dalam mencapai hasil belajar.

Hasil belajar dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor eksternal yang

dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar (Astuti, dkk., 2021: 194).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yakni kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi dan faktor eksternal faktor dari luar diri peserta didik yaitu fasilitas belajar, dan pemanfaatan media belajar.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan rangkaian ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Menurut Yuanta (2020: 95-96) pendidikan IPS adalah penggabungan bahan kajian terpadu yang merupakan hasil penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari konsep-konsep serta keterampilan yang berasal dari disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, dan ekonomi. Penggabungan ini diatur secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran yang disajikan secara ilmiah, pedagogis dan psikologis. Adapun Widodo (2020: 2) mengemukakan bahwa IPS adalah hasil gabungan ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, dan humaniora yang telah diatur menggunakan metode ilmiah dan pendekatan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran IPS menurut Ratri (2018: 5) adalah suatu konsep untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dengan tujuan membentuk serta meningkatkan kepribadian peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik. Konsep ini juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, serta merupakan program pendidikan sosial yang dijalankan melalui sistem pendidikan di sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS adalah hasil gabungan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam dan humaniora dengan konsep untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dengan tujuan membentuk serta meningkatkan kepribadian peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan dari pembelajaran IPS menurut Widodo (2020: 2) adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan memiliki kemampuan untuk menguasai pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan pribadi maupun dalam masalah sosial.

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah menggali dan mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi peka terhadap permasalahan sosial dalam masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan untuk mengurangi segala bentuk ketimpangan, dan memiliki keterampilan untuk mengatasi masalah sehari-hari, baik yang dialami secara pribadi maupun yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (Ratri 2018: 5).

Pendidikan IPS menurut Hopeman, dkk., (2022: 143) bertujuan untuk mendidik dan memberikan dasar kemampuan agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi masyarakat yang bertanggung jawab, dan memiliki keterampilan

untuk mengatasi masalah sehari-hari baik secara pribadi maupun dalam kehidupan masyarakat.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik merupakan upaya dalam melakukan proses pembelajaran yang baik. Menurut Yuanta (2020: 96) karakteristik IPS merupakan gabungan ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Yang dimaksud terpadu yakni bahan atau materi IPS diambil melalui ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah dalam disiplin ilmu.

Karakteristik IPS dalam kurikulum 2013 menurut Utaminingsyas (2020: 87) integrasi beberapa pembelajaran dengan pembelajaran lainnya dalam cabang ilmu sosial dengan menyuguhkan permasalahan sehari-hari. Menurut Sahira, dkk., (2022: 61) karakteristik pembelajaran IPS yakni peserta didik diajarkan bersifat sopan santun, beretika, bermoral, berakhlak, bertingkah laku yang baik serta bagaimana caranya berbaur dengan masyarakat.

Berdasarkan definisi karakteristik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah gabungan ilmu sosial yang diambil melalui ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah dalam disiplin ilmu, pembelajaran IPS juga mengajarkan peserta didik untuk bertingkah laku yang baik dan berbaur dengan masyarakat.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Nurrita (2018: 174) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam

proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran menurut Hasan, dkk., (2021: 4) 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.

Sedangkan menurut Daulae (2019: 52) media pembelajaran merupakan benda atau alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran, untuk merangsang pikiran dalam memahami pembelajaran, sekaligus membekali kompetensi peserta didik.

Berdasarkan definisi media pembelajaran di atas, maka dapat diartikan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses komunikasi saling berhubungan antara pendidik dan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik umumnya menggunakan bahasa lisan untuk menyampaikan materi. Pembelajaran yang hanya mengandalkan bahasa lisan, dapat memberikan kesan yang monoton bagi peserta didik, dan tingkat imajinasi masing-masing peserta didik akan berbeda-beda. Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan sebagai alat untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut Nurrita (2018: 176) fungsi penggunaan media pembelajaran juga dijabarkan, sebagai berikut.

1. Fungsi Komunikatif
Media pembelajaran digunakan dengan tujuan mempermudah komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi Motivasi

media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan
Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
4. Fungsi Penyamaan Persepsi
Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
5. Fungsi Individualitas
Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat memenuhi setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Fungsi media pembelajaran Menurut Kemp & Dayton dalam Hasan, dkk., (2021 :34) yaitu 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.

Fungsi media pembelajaran menurut Ibda (2019: 38) ada 4 fungsi 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.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam penyampaian materi untuk menanamkan konsep dan menyamakan pengalaman serta persepsi peserta didik agar penyajian tidak terlalu bersifat visual dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Pakpahan (2020: 63) berdasarkan persepsi indra, media pembelajaran dikelompokkan menjadi media audio, media visual, dan media audiovisual.

Satrianawati (2018: 10) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yakni sebagai berikut.

1. Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3. Media audiovisual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: Video *youtube* media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu *video compact disc*.
4. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada.

Media belajar menurut Firmadani (2020: 96) dibagi menjadi menjadi tiga yakni sebagai berikut.

1. Media *visual* adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Media visual hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.
2. Media *audio* adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.
3. Media *audiovisual* adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media *audiovisual* berupa video *youtube* karena video *youtube* bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini memungkinkan peserta didik untuk memusatkan perhatian dan fokusnya serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

6. Video *YouTube*

a. Pengertian Video *YouTube*

Pendidikan di era modern tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi. Saat ini, proses pembelajaran dapat diakses melalui digital melalui banyak media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya adalah menggunakan media *youtube* dalam proses pembelajaran. Menurut Pitriani (2020: 40) media *youtube* adalah bentuk media yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai dasarnya. Melalui aplikasi internet *youtube*, berbagai jenis materi pembelajaran seperti film, gambar, foto, dokumentasi, peta, dan suara dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan mencapai target pembelajaran tertentu.

Penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran menurut Yudha dan Sundari (2021: 543) memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, membantu dalam pemahaman tugas, memahami perkembangan informasi, memperdalam materi, dan memberikan contoh nyata terkait dengan topik pembelajaran. Selaras dengan pendapat Suradika, dkk., (2020: 7) penggunaan video *youtube* dapat mendorong rasa keingintahuan peserta didik dalam memahami suatu materi. Oleh karena itu, video *youtube* cocok untuk unsur kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *youtube* adalah suatu media pembelajaran berbentuk film, gambar, serta suara yang dapat mendorong rasa keingintahuan peserta didik dalam memahami suatu materi.

b. Manfaat Video YouTube

Media pembelajaran menggunakan *youtube* memiliki banyak manfaat. Menurut Utami dan Zanah (2021: 80) manfaat media video *youtube* yaitu dapat membuat suasana belajar menjadi lebih inovatif, kreatif, menarik, dan tidak monoton. Selaras dengan pendapat Anisa (2022: 15) manfaat menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap meningkatnya minat dan motivasi belajar.

Manfaat penggunaan media *youtube* dalam proses pembelajaran menurut Baihaqi, dkk., (2020: 78) adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka,
- 2) Makna bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi,
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, menulis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka bisa disimpulkan bahwa manfaat video *youtube* yaitu dapat membuat suasana belajar menjadi lebih inovatif, menarik, meningkatnya minat dan motivasi belajar, peserta didik juga tidak hanya mendengarkan tetapi mengamati, serta menulis hal-hal yang didapatkan di dalam video tersebut.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video *YouTube*

Media video *youtube* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Utami dan Zanah (2021: 81-82) kelebihan video *youtube* yakni mendorong peserta didik untuk meningkatkan kreativitas mereka, mendapatkan berbagai video tutorial yang beragam, dan memperdalam materi yang telah diajarkan. Peserta didik juga dapat belajar secara mandiri, maka dari itu peserta didik tidak sepenuhnya bergantung pada materi yang disampaikan oleh pendidik di sekolah.

Kekurangan video *youtube* yaitu meningkatnya risiko *cyberbullying* dan dapat menyebabkan depresi pada peserta didik. Selain itu, penggunaan *youtube* secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan mengakibatkan peserta didik malas untuk belajar.

Kelebihan video *youtube* menurut Qadriani, dkk., (2021: 2-3) yaitu peserta didik memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam proses pembelajaran, video dapat diakses dengan mudah dan dapat diulang jika ada bagian yang kurang dipahami. Berbagai video dengan tema yang beragam menjadi sumber pembelajaran yang luas bagi peserta didik.

Kekurangan video *youtube* yakni pendidik menghadapi kesulitan dalam memantau apakah peserta didik telah menonton video secara penuh atau ada bagian yang mereka lewati, memerlukan jaringan yang stabil.

Kelebihan penggunaan video *youtube* menurut Ginting (2022: 89) yaitu video *youtube* dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik disamping suara yang menyertainya. Selain itu, video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Kekurangan video *youtube* yakni pengambilan yang kurang tepat atau tidak sesuai dengan yang diharapkan dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya, selain itu material pendukung menampilkan video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan penggunaan video *youtube* yaitu mendorong peserta didik untuk meningkatkan kreativitas, merupakan dimensi baru dalam pembelajaran, praktis, dan informatif. Sedangkan kekurangannya yaitu penggunaan *youtube* secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan mengakibatkan peserta didik malas untuk belajar, memerlukan sinyal yang stabil, meningkatnya resiko depresi pada peserta didik.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Video *YouTube*

Video *youtube* memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya sehingga memudahkan pengguna dalam memakai *youtube*. Langkah-langkah dalam penggunaan video *youtube* menurut Utami dan Zanah (2021: 81-82) adalah sebagai berikut.

1. Buka internet browser dan masukkan www.youtube.com untuk mengakses situs web *youtube*.
2. Ketikkan kata kunci atau istilah yang anda cari ke dalam kolom pencarian yang memiliki logo kaca pembesar.
3. Setelah memasukkan kata kunci, tekan tombol "Enter" pada keyboard komputer atau klik logo kaca pembesar.
4. Hasil pencarian berupa daftar video dengan judul dan thumbnailnya akan muncul secara otomatis.

5. Pilih judul yang sesuai dengan apa yang anda cari dan klik gambar thumbnail video tersebut. Video akan diputar secara otomatis.
6. Di bagian bawah layar video, terdapat ikon-ikon untuk mengontrol pemutaran, seperti jeda, mundur, percepat, layar penuh, dan pengaturan volume suara. Juga terdapat timer yang menampilkan durasi video.
7. Setelah video selesai diputar, anda dapat memilih untuk melanjutkan menonton video lain atau mengulangi video yang baru saja diputar. Situs juga akan menampilkan video dengan judul dan thumbnail serupa.
8. Untuk menyimpan video, anda dapat klik "Tambahkan ke Favorit" atau menyalin URL video dari kotak berbagi dan menggunakannya untuk membuat tautan yang dapat digunakan nanti.

Pendapat lain menurut Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2863) Adapun langkah-langkah penggunaan PBL berbantuan media *YouTube* yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut.

- a. Mengorientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasikan peserta didik belajar
- c. Membimbing penyelidikan
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Langkah-langkah penggunaan *youtube* dalam pembelajaran menurut Amelia dan Susanti (2021: 17) dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pertama, akses situs www.youtube.com
2. Kemudian, lakukan proses pengunggahan video yang relevan dengan materi pembelajaran.
3. Setelah selesai pengunggahan, pendidik dapat membagikan tautan video kepada peserta didik melalui aplikasi atau situs web sekolah.
4. Selain tautan video, juga bisa disertakan soal atau materi tambahan dalam bentuk file lampiran atau foto.
5. Proses pembelajaran ini telah disederhanakan dan disesuaikan dengan kondisi saat ini, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan. Ini melibatkan perencanaan RPP, persiapan materi, pengunggahan video, dan penugasan kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memilih langkah-langkah dalam penggunaan video *youtube* yang telah dikemukakan oleh

utama dan zana. Alasannya karena langkah-langkah penggunaan video *youtube* tersebut mudah dipahami dan mudah diterapkan dalam penggunaan *youtube*.

7. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka kerja yang digunakan sebagai panduan dalam merancang pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam sesi latihan. Menurut Khoerunnisa dan Aqwal (2020: 27) model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran menurut Mirdad (2020: 15) adalah panduan bagi pendidik dalam menyusun rencana pembelajaran di dalam kelas, termasuk persiapan perangkat pembelajaran, penggunaan media dan alat bantu, serta pengembangan alat evaluasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Akhiruddin, dkk., (2019: 104) model pembelajaran merupakan seluruh proses penyampaian materi pembelajaran yang mencakup semua aspek sebelum, sedang, dan setelah pembelajaran yang dijalankan oleh pendidik serta semua fasilitas yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau panduan yang digunakan dalam merancang pembelajaran, baik di kelas maupun dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis. Menurut Himawan (2020: 1) *discovery learning* adalah model pembelajaran di mana peserta didik diharapkan berperan aktif untuk melakukan penyelidikan, mencari, dan menggali informasi secara mandiri.

Model pembelajaran *discovery learning* menurut Banawi (2019: 96) adalah model yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Selaras dengan pendapat Marisya dan Sukma (2020: 2191) model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan dan memerankan serta mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga peserta didik lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan pendidik, maka hasil yang diperoleh peserta didik akan tahan lama dalam ingatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang akan mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan mandiri, membangun pemahaman dan pengetahuan dari pengalaman sebelumnya, menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, serta aktif mencari informasi baru untuk menemukan fakta, hubungan, dan pengetahuan baru.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model *project based learning* adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik belajar dengan secara aktif terlibat dalam proyek-proyek dunia nyata dan bermakna secara pribadi. Menurut Shodiqoh dan Mansyur (2022: 147) *project based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada konsep dan prinsip suatu disiplin, mengikutsertakan peserta didik dalam tugas pemecahan masalah dan tugas berarti lainnya, mendorong peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam membangun pemahaman mereka sendiri, dan hasil akhirnya adalah menciptakan produk karya peserta didik yang memiliki nilai dan relevansi dalam situasi nyata.

Pengertian model *project based learning* menurut Trianto dalam Anggraini dan Wulandari (2020: 294) adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan pendidik memiliki kendali penuh atas proses pengajaran. Dalam sistem pembelajaran ini, penerapan proyek-proyek menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Niswara,dkk., (2019: 86) model pembelajaran *project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi sehingga dapat tujuan menghasilkan proyek atau produk yang nyata.

Berdasarkan pendapat yang telah di uraikan, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan kerja proyek yang diarahkan oleh pendidik dan membuat karya sehingga menghasilkan produk yang kreatif.

3. Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

Model pembelajaran *inquiry learning* adalah suatu model pembelajaran yang pada prinsipnya mengajak peserta didik untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri selama proses

belajar. Menurut Sugianto, dkk., (2020: 160) model pembelajaran *inquiry* adalah suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengatasi masalah yang terjadi dengan lebih baik dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam selama kegiatan belajar.

Model pembelajaran *inquiry* menurut Sarumaha dan Harefa, (2022: 30) adalah model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan menemukan ide yang baru sehingga peserta didik lebih kreatif dan efektif sementara pendidik adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Ramadhani (2023: 33) mendefinisikan *inquiry learning* adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan eksplorasi dan eksperimen sehingga peserta didik mampu menyajikan solusi atau ide yang bersifat logis dan ilmiah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *inquiry learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih aktif untuk berpikir dan menemukan ide yang bersifat logis dan ilmiah.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh konsep dari materi pelajaran. Menurut Meilasari, dkk., (2020: 196) model pembelajaran PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan

masalah tersebut. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik.

Model pembelajaran PBL menurut Arfiani dan Tazkirah (2019: 231) adalah suatu model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Selaras dengan pendapat Duch dalam Widayanti dan Nur'aini (2020: 14) PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mempunyai ciri menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan memperoleh pengetahuan mengenai esensi materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, model pembelajaran PBL mengajak peserta didik untuk memecahkan sendiri permasalahan yang ada dengan bantuan pendidik sebagai fasilitator dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah proses pembelajarannya, dalam kesempatan ini peserta didik dituntut untuk mampu berpikir kritis untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini dirasa sangat pas untuk diterapkan pada penelitian ini yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti merasa model ini paling tepat digunakan untuk penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

8. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

PBL adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam mencari solusi untuk masalah yang diberikan. Menurut Aulia, et al. (2023: 80) menyatakan bahwa “*PBL is a learning approach that focuses on students with the aim of encouraging students' active involvement in the learning process, arousing students' interest in conducting research, combining theoretical concepts with practical application, and finally utilizing their knowledge and skills to solve problems. which exists*”.

PBL adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan tujuan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, menggugah minat mereka untuk melakukan penelitian, menggabungkan konsep teori dengan penerapan praktis, dan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk mengatasi masalah yang ada.

Model pembelajaran PBL menurut Mayasari, dkk., (2022: 169) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada penyajian suatu masalah, peserta didik diarahkan untuk menjalankan penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, dan prinsip-prinsip yang mereka pelajari dari berbagai bidang ilmu. Masalah tersebut berfungsi sebagai fokus utama, stimulus, dan panduan dalam proses pembelajaran, sedangkan peran pendidik menjadi seorang fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran PBL menurut Amir, dkk., (2020: 25) adalah suatu model pembelajaran di mana situasi permasalahan dunia nyata digunakan sebagai konteks pembelajaran bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka bisa disimpulkan bahwa model PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, merangsang minat untuk melakukan pemikiran, menghubungkan konsep teori dengan praktik, serta memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengatasi masalah.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan utama yang akan dicapai, seperti apa proses pembelajaran itu diterapkan Mayasari, dkk., (2022: 172) menyatakan bahwa tujuan model PBL adalah untuk melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, mendorong pembelajaran mandiri, serta memperkuat keterampilan sosial yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mencari pengetahuan mereka sendiri.

Tujuan model pembelajaran PBL menurut Wati (2018: 10) adalah suatu model yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik, memahami peran orang dewasa yang sebenarnya, serta mendorong mereka menjadi pembelajar yang mandiri. Selaras dengan pendapat Fitria (2022: 208) tujuan model PBL adalah memberikan bantuan kepada peserta didik agar mereka dapat mempelajari cara menyelidiki masalah-masalah yang signifikan, mengembangkan proses berpikir peserta didik, serta belajar secara matang melalui pengalaman yang memungkinkan mereka menjadi mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model PBL adalah melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan proses berpikir peserta didik, serta membuat peserta didik menjadi lebih mandiri.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Karakteristik merupakan upaya dalam melakukan proses pembelajaran yang baik. Menurut Astuti (2021: 1023) model PBL memiliki karakteristik yakni: peserta didik berfokus memecahkan masalah, mengorganisasi peserta didik untuk pembelajaran, membimbing dalam penyelidikan individu ataupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan evaluasi dalam proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran PBL memiliki karakteristik tersendiri menurut Zainal (2022: 3587) yakni sebagai berikut: berpusat pada peserta didik untuk menjadikan peserta didik lebih bertanggung jawab dalam menggali pengetahuan selama proses pembelajaran, menyajikan masalah sebagai langkah pertama dalam proses pembelajaran, mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan memerlukan proses penyelidikan, pendidik sebagai fasilitator, membentuk kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan masalah, menilai pemahaman peserta didik terhadap konsep setelah melewati proses pemecahan masalah, penilaian melalui *self-assessment* dan *peer-assessment*, melakukan evaluasi untuk mengukur perkembangan pengetahuan peserta didik

Karakteristik model PBL menurut Mayasari, dkk., (2022: 169) yakni sebagai berikut: (1) *learning is student centered* (2) *authentic problems form the organizing focus for learning*, (3) *new information is acquired through selfdirected learning*, (4) *learning occurs in small groups*, (5) *teacher act as facilitators*.

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik model PBL di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model PBL memiliki karakteristik yaitu dimana peserta didik berfokus pada memecahkan masalah secara individu maupun kelompok, mengembangkan hipotesis, menganalisis dan evaluasi dalam proses pemecahan masalah, mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Model PBL atau yang biasa dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah, dalam menerapkan model PBL ini memerlukan beberapa langkah. Menurut Ariyana, dkk., dalam Zainal (2022: 3587-3588) berikut ini sintaks/ langkah-langkah model PBL yakni sebagai berikut.

- a) Mengorientasi peserta didik pada masalah
- b) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- c) Memberikan bimbingan dalam penyelidikan individu maupun kelompok
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Sedangkan menurut Arends dalam Wati (2018: 10-11) model PBL memiliki lima fase utama, fase tersebut merujuk pada langkah, berikut ini langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah: 1) memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti, 3) membantu investigasi mandiri dan kelompok, 4) menyajikan hasil dari investigasi kelompok, 5) mengevaluasi serta menganalisis proses mengatasi masalah.

Model *problem based learning* menurut Banawi (2019: 97) memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

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

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model PBL memiliki lima tahap yakni, mengorientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, memberikan bimbingan dalam penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitupula model PBL memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Menurut Akinoğlu dan Tandoğan dalam Zainal (2022: 3588-3589) kelebihan dan kekurangan model PBL adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model PBL
 - a) Pembelajaran berpusat pada peserta didik,
 - b) Meningkatkan kontrol diri peserta didik,
 - c) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menginvestigasi peristiwa yang kompleks dengan pemahaman yang lebih mendalam,
 - d) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah,
 - e) Peserta didik termotivasi untuk belajar materi baru saat mereka menghadapi masalah,
 - f) Memperbaiki kemampuan peserta didik dalam interaksi sosial dan komunikasi, sehingga dapat bekerja dan belajar dalam kelompok,
 - g) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah peserta didik,
 - h) Mengintegrasikan teori dan praktek untuk memungkinkan peserta didik menghubungkan pengetahuan lama dengan yang baru,
 - i) Memberikan dukungan selama proses belajar,
 - j) Peserta didik memperoleh keterampilan manajemen waktu, fokus, pengumpulan data, penyusunan laporan, dan evaluasi, dan
 - k) Membuka peluang bagi peserta didik untuk belajar sepanjang hidup.

- 2) Kekurangan model PBL
 - a) Pendidik harus mengubah gaya belajar
 - b) Peserta didik memerlukan banyak waktu untuk memecahkan masalah
 - c) Individu atau kelompok dapat menyelesaikan tugas lebih cepat atau lambat
 - d) *Problem based learning* memerlukan materi yang penuh riset
 - e) Tidak semua kelas dapat menerapkan *problem based learning*
 - f) Cukup sulit untuk menilai pembelajaran.

Model pembelajaran PBL memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri Kusumawati, dkk., (2022: 15) yakni sebagai berikut.

1. Kelebihan model PBL
 - a. Peserta didik dapat menemukan konsep sendiri
 - b. Peserta didik dapat belajar memecahkan masalah
 - c. Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
 - d. Peserta didik dapat lebih mandiri
 - e. Peserta didik mampu menerima pendapat orang lain.
2. Kekurangan model PBL
 - a. Model ini memerlukan waktu yang lama
 - b. Membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

Model pembelajaran PBL memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Masrinah, dkk., (2019: 928) adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan model PBL
 - a. Meningkatkan pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan di lingkungan sekitar
 - b. Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah
 - c. Melatih kemampuan berpikir kritis, analisis dan kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajaran peserta didik dilatih untuk melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang.
2. Kekurangan model PBL
 - a. Peserta didik kesulitan menemukan permasalahan
 - b. Memerlukan waktu yang relatif lama
 - c. Peserta didik dituntut untuk belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model PBL adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik dapat belajar memecahkan masalah dan melatih kreativitas peserta didik. Sedangkan kekurangan model PBL adalah memerlukan waktu yang relatif lama, memerlukan materi yang penuh riset.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan oleh peneliti. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Efendi dan Wardani (2021)

Dalam penelitian yang berjudul “Komparasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Inquiry Learning* Ditinjau dari Keterampilan Berfikir Kritis Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran *problem based learning* dengan *inquiry learning* pada mata pelajaran IPA di SD.

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian meta-analisis. dari data yang diperoleh, didapatkan skor *pretest* model pembelajaran *problem based learning* 59,26%, sedangkan model *inquiry learning* 52,72%. Skor *posttest* model pembelajaran *problem based learning* 84,56%, sedangkan model *inquiry learning* 76,94%.

Kemudian, dilakukan uji anova agar mengetahui pengaruh dari masing-masing model. Hasil uji *effect size* dari kedua model tersebut yang tertera pada kolom partial eta squared dengan besar 0,435 dengan sig. sebesar 0,008. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dan *inquiry learning* memiliki dampak sedang terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning*, perbedaan terletak pada variabel bebasnya yang juga menggunakan *inquiry learning*, variabel terikatnya yaitu keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini hasil belajar IPS.

2. Anugraheni (2018)

Dalam penelitian yang berjudul “Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kembali tentang model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode meta analisis.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning*, perbedaan terletak pada variabel terikat, teknik pengumpulan data dengan menggunakan non tes yaitu dengan menelusuri jurnal elektronik melalui google cendekia dan studi dokumentasi di perpustakaan, penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes, pada penelitian ini juga menggunakan media video *youtube*.

3. Marwah, dkk., (2021)

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar subtema manusia dan benda di lingkungannya”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar subtema manusia dan benda di lingkungannya pada kelas V SDN Duta Pakuan Kota Bogor tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan Eksperimen Quasi desain dua grup dengan *Simple Random Sampling*. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis menggunakan uji t.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning*, hasil belajar, dan menggunakan metode kuantitatif. perbedaan terletak pada subtema manusia dan benda di lingkungannya, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS.

4. Pranata, dkk., (2021)

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan LKS Matematika Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan LKS berbasis *problem based learning*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D untuk mengembangkan LKS menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning*. Perbedaan terletak pada metode penelitian tersebut menggunakan metode R&D, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dan mata pelajaran.

5. Ambarwati dan Kurniasih (2021)

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media *Youtube* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta didik” Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* berbantuan media *YouTube* terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, jenis *True Eksperiment*. Desain yang digunakan *posttest only control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* dimana kedua kelas berdistribusi normal dan homogen.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *youtube*. Perbedaan terletak pada mata pelajaran, dan kemampuan literasi numerisasi peserta didik sedangkan peneliti terhadap hasil belajar.

6. Astuti (2021)

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Kelas VII

SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika” Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis PBL untuk materi matematika semester I kelas VIII SMP yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan jenis penelitian desain (*Design Research*) untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini juga melakukan sebar angket.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan model *problem based learning*, perbedaan terletak pada tingkatan sekolah, mata pelajaran, metode penelitian yang digunakan,

7. Ginting (2022)

Dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Penggunaan Video di Youtube pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SD 040542 Suka” Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media video pada pembelajaran tematik. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara.

Persamaan dalam penelitian ini menggunakan media video *youtube* dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Perbedaan metode penelitian, teknik pengumpulan data untuk penelitian yang dilakukan peneliti juga menggunakan eksperimen.

8. Kusumawati, dkk., (2022)

Dalam penelitian yang berjudul “Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjabarkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika dengan penerapan model *problem based learning* pada pendekatan teori konstruktivisme. Metode yang digunakan adalah kualitatif melalui studi pustaka. Penelitian dilakukan melalui tahap pengumpulan data sumber kepustakaan.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *problem based learning*. Perbedaan metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan variabel penelitian.

9. Mayasari, dkk., (2022)

Dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran”.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan implementasi model *problem based learning* dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian menggunakan teknik survei dan kuesioner dengan pendekatan kuantitatif.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *problem based learning* dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan yaitu variabel penelitian tersebut berfokus meningkatkan keaktifan pembelajaran sedangkan peneliti berfokus pada hasil belajar, dan mata pelajaran.

10. Umbara, dkk., (2020)

Dalam penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Peserta didik”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh *problem based learning* yang dibantu dengan gambar seri pada kompetensi pengetahuan IPS peserta didik kelas V sekolah dasar yang dilakukan sebagai akibat rendahnya nilai kompetensi pengetahuan IPS peserta didik pada pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan secara eksperimental menggunakan *design eksperimen semu*. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif, model *problem based learning*, menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Perbedaan yaitu media yang digunakan, teknik penentuan sampel, variabel penelitian.

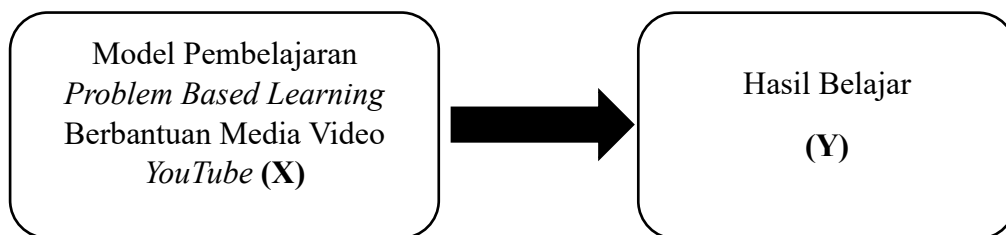
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan sebuah gambaran yang berisikan konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Menurut Sugiyono (2019: 72) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Penelitian ini memuat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS peserta didik. Teori yang telah di deskripsikan selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa antara hubungan variabel yang diteliti. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media yang dipakai dalam penelitian ini adalah media video *youtube* merupakan salah satu dari bagian dari media audiovisual. Media *youtube* dapat diakses melalui aplikasi internet *youtube*, berbagai jenis materi pembelajaran seperti film, gambar, foto, dokumentasi, peta, dan suara dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan mencapai target pembelajaran tertentu. Melalui penggunaan media video *youtube* yaitu dapat membuat suasana belajar menjadi lebih inovatif, kreatif, menarik, dan tidak monoton. Selanjutnya dengan adanya penggunaan media video *youtube* sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.




Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

 = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

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

“Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.”

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

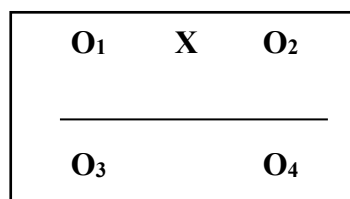
1. Jenis Penelitian

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2019: 9) penelitian Eksperimen merujuk pada suatu metode untuk menemukan korelasi sebab-akibat (korelasi kausal) antara dua variabel yang disengaja dimunculkan oleh peneliti dengan menghilangkan atau mengurangi faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Penelitian eksperimen dilaksanakan untuk mengamati dampak dari suatu tindakan atau perlakuan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Sugiyono (2019: 136) menyatakan bahwa desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2019: 138) model desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan seperti dibawah ini :



Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design

Sumber : Sugiyono (2019: 138)

Keterangan:

O_1 = *Pretest* pada kelas eksperimen

O_2 = *Posttest* pada kelas eksperimen

O_3 = *Pretest* pada kelas kontrol

O_4 = *Posttest* pada kelas kontrol

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

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Metro Timur dengan jumlah peserta didik kelas V A 22 Peserta didik dan Kelas V B 23 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 5 Metro Timur yang beralamat di Jl. Tongkol No.18, Yosodadi, Kec. Metro Timur, Kota Metro Prov. Lampung

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung mulai dari tanggal 15 September 2023, ketika surat izin pendahuluan Nomor 8651/UN26.13/PN.01.00/2023 yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Kependidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, hingga penelitian ini selesai.

C. 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 membuat surat permohonan izin untuk penelitian pendahuluan yang akan diserahkan kepada pihak sekolah.
- b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 5 Metro Timur, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan staf pendidikan. Penelitian pendahuluan ini mencakup observasi dan dokumentasi. Hal yang diobservasi yaitu kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- c. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- d. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Menentukan KD dan indikator pokok bahasan yang akan digunakan.
- f. Menyiapkan RPP untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model PBL.
- g. Menyiapkan kisi-kisi instrumen tes dan non-tes.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas soal yang diuji coba.
- b. Mengadakan *pretest* pada kelas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- c. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *problem-based learning* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- d. Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- b. Membuat laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek dari penelitian. Sugiyono (2019: 145) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Mengenai populasi dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 45 orang peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur

NO.	KELAS	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	11	11	22
2.	VB	12	11	23
Jumlah		23	22	45

Sumber : Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari kuantitas dan karakteristik kepemilikan dalam suatu populasi. Menurut Sugiyono (2019: 146) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel Sugiyono (2019: 151). Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis Teknik sampling penuh. Menurut Sugiyono (2019: 153) sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang memperhatikan

nilai kejenuhan. sampel pada penelitian yakni peserta didik kelas sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur dengan jumlah 45 Peserta didik. Pada Kelas VA terdapat 22 Peserta didik yang akan menjadi kelas eksperimen, sedangkan pada kelas VB terdapat 23 peserta didik yang akan menjadi kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah penggolongan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang akan diteliti. Sugiyono (2019: 74) 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. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

1. Variabel *Independen* (Variabel Bebas)

Variabel *independen* seringkali disebut dengan variabel bebas. Variabel *independen* ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2019: 75) variabel bebas adalah variabel-variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel *independen* pada penelitian ini ialah model *problem based learning* berbantuan video *youtube* (X).

2. Variabel *Dependen* (Variabel Terikat)

Variabel *dependen* biasanya disebut juga variabel terikat. Variabel *dependen* sering disebut juga sebab akibat dari variabel *independen*. Menurut Sugiyono (2019: 75) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel *dependen* pada penelitian ini ialah hasil belajar IPS (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah batasan yang diberikan oleh seorang peneliti terhadap variabel-variabel atau konsep yang hendak diukur, diteliti, dan dikumpulkan datanya.

a. Definisi Konseptual Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video *YouTube* (X)

Model *problem based learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan peran peserta didik dengan memperkenalkan masalah dari kehidupan nyata pada tahap awal pembelajaran dengan kegiatan pembelajarannya diawali dengan pertanyaan yang berorientasi pada masalah berbantuan dengan video *youtube*. Penggunaan aplikasi *youtube* telah menjadi sumber belajar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran, video *youtube* dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. *youtube* adalah sebuah teknologi berbasis media dan platform *audiovisual* yang memiliki potensi untuk menginspirasi peserta didik agar mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan merangsang kreativitas peserta didik.

b. Definisi Konseptual Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini dicapai oleh peserta didik yang ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta tingkah laku.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat membantu agar tidak terjadi kesalahpahaman saat pengumpulan data untuk mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional variabel adalah pembatasan dan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti.

a. Definisi Operasional Variabel Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video *YouTube* (X)

Model *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran dimana peserta didik aktif terlibat dalam memecahkan masalah melalui langkah-langkah metode ilmiah. Ini memungkinkan peserta didik untuk

mengembangkan pemahaman tentang pengetahuan yang terkait dengan masalah tersebut, serta memperoleh keterampilan untuk menyelesaikan masalah tersebut, adapun sintak dari penerapan model PBL yakni, orientasi peserta didik dalam masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Youtube dapat berfungsi sebagai media pengganti yang penting saat ini untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, *youtube* memiliki kelebihan dari segi kemudahan penggunaan serta memfasilitasi dalam diskusi. Media video *youtube* dapat menghadirkan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Langkah-langkah peneliti dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* sejalan dengan pendapat Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2863), sebagai berikut.

- a. Mengorientasi peserta didik pada masalah
Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi. Kemudian peneliti menampilkan permasalahan terkait dengan materi yang akan dibahas. Peneliti mendorong rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang ditampilkan.
- b. Mengorganisasikan peserta didik belajar
Peneliti memberikan lembar permasalahan dan menanyakan kepada peserta didik bagaimana cara menyelesaikan permasalahan tersebut dalam beberapa kelompok. Peneliti menjelaskan arahan yang akan

dilakukan pada kelompok tersebut untuk berkolaborasi menyelesaikan lembar permasalahan yang telah diberikan.

c. Membimbing penyelidikan

Peneliti membimbing penyelidikan kelompok untuk mencari informasi terkait permasalahan materi peluang yang diberikan, untuk mendapatkan penjelasan dalam memecahkan permasalahan yang diberikan, peneliti menyuruh peserta didik untuk berdiskusi menggali informasi sebanyak-banyaknya pada media *youtube* dalam menyelesaikan permasalahan. Selanjutnya meminta peserta didik untuk mencantumkan link video *youtube* yang telah dicari pada lembar pengerjaan.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada tahap ini peneliti mengonfirmasi jawaban/ hasil diskusi yang benar, membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas, dan memberikan link video *youtube* yang dibuat oleh pendidik sebagai evaluasi peserta didik sehingga peserta didik dapat mempelajarinya kembali.

Langkah-langkah dalam penggunaan video *youtube* menurut Utami dan Zanah (2021: 81-82) adalah sebagai berikut.

1. Buka internet browser dan masukkan www.youtube.com untuk mengakses situs web *youtube*.
2. Ketikkan kata kunci atau istilah yang anda cari ke dalam kolom pencarian yang memiliki logo kaca pembesar.
3. Setelah memasukkan kata kunci, tekan tombol "Enter" pada keyboard komputer atau klik logo kaca pembesar.
4. Hasil pencarian berupa daftar video dengan judul dan thumbnailnya akan muncul secara otomatis.

5. Pilih judul yang sesuai dengan apa yang anda cari dan klik gambar thumbnail video tersebut. Video akan diputar secara otomatis.
6. Di bagian bawah layar video, terdapat ikon-ikon untuk mengontrol pemutaran, seperti jeda, mundur, percepat, layar penuh, dan pengaturan volume suara. Juga terdapat timer yang menampilkan durasi video.
7. Setelah video selesai diputar, anda dapat memilih untuk melanjutkan menonton video lain atau mengulangi video yang baru saja diputar. Situs juga akan menampilkan video dengan judul dan thumbnail serupa.
8. Untuk menyimpan video, anda dapat klik "Tambahkan ke Favorit" atau menyalin URL video dari kotak berbagi dan menggunakannya untuk membuat tautan yang dapat digunakan nanti.

b. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar menggambarkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dalam hal pengetahuan dan keterampilan setelah mereka mengikuti kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, pencapaian pembelajaran terutama mengacu pada aspek pengetahuan yang diukur melalui pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda, berfokus pada ranah kognitif. Kemampuan kognitif tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun indikator domain kognitif yang akan digunakan yaitu:

1. Mengaplikasikan (C3)
2. Menganalisis (C4)
3. Mengevaluasi (C5)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Menurut Rizqiyah (2018: 6) tes merupakan alat atau prosedur yang dipergunakan

dengan bentuk tugas atau suruhan yang harus dilaksanakan dan dapat pula berupa pertanyaan-pertanyaan atau soal yang harus dijawab. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar peserta didik melalui pelaksanaan tes. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas. Dalam penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk melihat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Teknik Non Tes

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2019: 229). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka (*open ended interview*), wawancara terbuka artinya wawancara terbuka artinya ialah jenis wawancara di mana orang yang di *interview* memiliki kebebasan untuk menjawab sesuai dengan pandangan dan gaya bahasanya sendiri tanpa adanya tekanan. Wawancara ditujukan kepada pendidik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Pertanyaan yang akan diajukan telah disiapkan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang tepat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2019: 238) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila

dibandingkan dengan teknik yang lain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi untuk mengumpulkan data.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2019: 314). Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data keadaan sekolah, daftar nama peserta didik, data nilai peserta didik, serta data lain yang mendukung penelitian.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Menurut Sugiyono (2019: 180) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Instrumen penelitian digunakan agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan konsisten. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes.

a. Instrumen Tes

Menurut Gumantan, dkk., (2020: 198) tes merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai seseorang atau objek tertentu. Dengan menggunakan tes, pendidik dapat memperoleh informasi yang akurat tentang kondisi peserta didiknya, apabila peserta didik tersebut berada pada kemampuan rendah, sedang, atau tinggi. Bentuk tes pada penelitian ini yaitu soal-soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut diberikan sebanyak 2 kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube*.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Jumlah Soal
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 Mengimplementasikan letak dan luas Indonesia melalui peta.	6
	3.1.2 Menganalisis letak dan luas Indonesia melalui peta.	6
	3.1.3 Mengenali kegunaan komponen-komponen pada peta untuk membuat sebuah peta.	8
	3.1.4 Menafsirkan letak dan luas Indonesia melalui peta.	5

b. Instrumen Non-Tes

Non tes merupakan teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Teknik ini dilakukan lewat pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik Shobariyah (2018: 1). Instrumen pada penelitian ini ialah lembar observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dengan pendekatan model PBL.

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

Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Melakukan diskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.	Observasi	Rubrik
Membimbing penyelidikan	Melakukan penyelidikan seperti	Observasi	Rubrik

Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
	mencari data/ referensi/ sumber untuk bahan diskusi kelompok.		
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.	Observasi	Rubrik
Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah	Membuat Kesimpulan	Observasi	Rubrik

Sumber : Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2863)

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

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Peserta didik tidak mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik kurang mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik cukup mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik
Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik tidak aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan .	Peserta didik kurang aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik cukup aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.
Melakukan penyelidikan (mencari data/referensi / sumber) untuk bahan	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan (mencari data/	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan (mencari	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
diskusi kelompok.	referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik cukup mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya
Merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik tidak mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik kurang mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik cukup mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik mampu merangkum/ membuat kesimpulan

Sumber : Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2864)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas Soal

Validitas adalah menilai seberapa akurat metode penelitian dalam proses mengukur apa yang ingin diukur. Sugiyono (2019: 206) menyatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan pada penelitian yaitu validitas isi (*Content Validity*) untuk instrumen yang berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono 2019: 217). Untuk menguji validitas soal, menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Rumus korelasi *product moment* yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor variabel X

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y

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

$\sum Y^2$: Total kuadrat skor variabel Y

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

(Sumber : Muncarno, 2017: 57)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2013: 78)

2. Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui kepercayaan instrument yang digunakan dalam penelitian sehingga dapat mengetahui apakah instrumen yang akan kita gunakan reliabel atau tidak. Sugiyono (2019: 207) menyatakan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk mengukur reliabilitas instrumen maka peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

n : Banyaknya butir soal

$\sum \alpha_b^2$: Skor tiap-tiap item

α_1^2 : Varians soal

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,00-0,20	Sangat rendah
2	0,21-0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,61-0,80	Kuat
5	0,81-1,00	Sangat kuat

Sumber : Arikunto (2013: 109)

3. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Arikunto (2013: 207) mengungkapkan bahwa soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Rumus tingkat kesukaran yang digunakan yaitu :

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

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS: Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Klasifikasi Tingkat Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013: 260)

4. Uji Daya Beda Soal

Arikunto (2013: 226) menyatakan bahwa daya beda adalah kemampuan soal membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik 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.

Adapun rumus mencari daya beda soal yaitu :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D = Indeks daya pembeda

JA= Banyaknya peserta kelompok tes

JB= Banyaknya peserta kelompok bawah

BA= Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

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

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

Sumber: Arikunto (2013: 225)

Tabel 11. Klasifikasi Daya Beda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
0,70-1,00	Sangat Kuat
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0-00-0,19	Jelek

Sumber : Arikunto (2013: 228)

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

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

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

Keterangan :

Ns : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Tabel 12. Kategori Aktivitas belajar Peserta didik

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

Sumber : Arikunto (2013: 87)

2. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

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

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

Keterangan :

Ns = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2019: 236)

K. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas harus dipengaruhi syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada hipotesis berikutnya. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chi*-kuadrat sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

χ^2 : *Chi*-kuadrat/ Nilai Normalitas Hitung

fo : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

fh : Frekuensi yang diharapkan

Sumber : Muncarno (2017: 71)

Menentukan χ^2_{tabel} dengan $dk = k - 1$ dan taraf signifikan 5 % Keputusan :

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal, dan

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sumber : Muncarno (2017: 65)

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam suatu penelitian. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

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

Tabel 13. Klasifikasi *N-Gain*

N-Gain	Tingkat Kesukaran
> 0,7	Tinggi
0,3 - 0,7	Sedang
<0,3	Rendah

Sumber: Arikunto (2013: 184)

L. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi linier adalah untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independent dimanipulasi (Sugiyono, 2019: 136). Jenis regresi yang digunakan ialah regresi sederhana. Secara umum persamaan regresi sederhana (dengan satu prediktor) dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

Keterangan :

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan
 α = Nilai konstanta harga Y jika $X=0$
 b = Koefisien regresi
 X = Nilai variabel *independent*

Sumber : Muncarno (2017 : 105)

Kaidah pengujian signifikansi Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan. Taraf signifikansi 5% atau 0,05.

2. Rumusan Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPS SD Negeri 5 Metro Timur.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video *youtube* terhadap hasil belajar IPS SD Negeri 5 Metro Timur.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Hasil tersebut diperoleh dari rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen yaitu 53,91 dan kelas kontrol memperoleh nilai 54,55. Sedangkan untuk nilai *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 73,48 dan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai 69,55. Uji N-Gain pada kelas eksperimen memperoleh nilai 0,46 dengan interpretasi sedang, artinya pemberian perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* dalam pembelajaran pada kelas eksperimen efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai 0,295 dengan interpretasi rendah, artinya pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran *teacher centered* dengan bentuk ceramah kurang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Demikian juga dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan taraf kesalahan 0,05 yaitu $11,56 \geq 4,32$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media video *youtube* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

B. Saran

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

1. Peserta Didik

Peneliti mengharapkan peserta didik lebih memperkenalkan diri dengan berbagai media pembelajaran salah satunya media pembelajaran video *youtube* karena dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

2. Pendidik

Peneliti menyarankan untuk menggunakan media berupa video *youtube*, sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah kesulitan belajar yang sering dialami peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan maksimal, pendidik diharapkan dapat membuat media yang lebih menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dan bisa membuat peserta didik fokus terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pendidik juga perlu mengingatkan agar peserta didik bisa menggunakan media *youtube* hanya untuk bahan pembelajaran

3. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat memberikan bahan masukan ataupun mengkoordinasi pendidik untuk dapat menggunakan media berupa video *youtube* dalam pembelajaran dengan cara memberikan pelatihan kepada pendidik agar pendidik dapat membuat pembelajaran yang menarik apabila pembelajaran tersebut efektif, dan pendidik bisa menerapkan pembelajaran tersebut dengan baik maka akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menyiapkan media yang lebih interaktif dengan berbantuan video *youtube* kedepannya, saran dari peneliti dapat berbantuan aplikasi H5P agar dapat berkomunikasi langsung dengan peserta didik.

5. Orang Tua

Peneliti mengharapkan orang tua harus ikut andil dalam interaksi yang dilakukan peserta didik terhadap penggunaan *youtube* dengan cara mengendali, mengawasi, dan mengontrol konten yang dilihat peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa : CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868.
- Amelia, M., & Susanti, E. T. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid-19. *Ujmes*, 06(02), 15–18.
- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, W., Fakultas, T., Dan, K., Pendidikan, I., Iqra, U., Jl, B., Baslamah, A., Si, M., & Namlea, M. (2020). Penggunaan Model Problem based learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar). *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22–34.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
- Anisa, Y. (2022). Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 07(01), 13–21.
- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9-18.
- Arfiani, N., & Tazkirah. (2019). Studi Analisis Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Palu. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(1), 230–237.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi*

Revisi VD). Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astiti, N. dewi, Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Astuti, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Kelas VII SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1011–1024.
- Asy'ari, M. (2018). Metode, Sistem dan Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab yang Inovatif. *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(02), 288-306.
- Aulia, H. R., Laeli, A. F., & Ulwiyah, S. (2023). Problem-Based Learning as a method to improve senior high school student's reading comprehension in english. 7(2), 77-85
- Azmi, N. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 56–65.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 74–88.
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1), 90–100.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Efendi, D. R., & Wardani, K. W. (2021). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1277–1285.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fitria, J. N. R. I. (2022). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Berbasis

- Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Negeri Alu Kab Polewali Mandar Sulawesi Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 203–212.
- Ginting, M. A. B. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Penggunaan Video di Youtube pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SD 040542 Suka. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 87–93.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat., Tahrim, T. A., Tasdin, A., Rahmat, A. M., Azwar, M., Indra, M., Made, I. (2021) Media Pembelajaran. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hatija, M., Lubis, L., & Rahim, R. (2023). Teori-teori Belajar dan Impelementasinya dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Andi Djemma | Jurnal Pendidikan*, 6(2), 72-80.
- Hidayah, N., Rahma, I. A., Amalina, V. T., & Dian, J. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Pasca Daring di SMPN 3 Jombang. *Jurnal Gammath*, 07(01), 49–61.
- Himawan, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat di SMP. *Prosiding Samasta*, 1–6.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.
- Ibda, H. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi. CV. Pilar Nusantara, Semarang.
- Jamun, Y. M. (2018). *Dampak teknologi terhadap pendidikan*. 10, 48–52.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Mahmuddin, M. (2018). Implementasi Prinsip-Prinsip pembelajaran dalam mengatasi Kesulitan Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2189–2198.

- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 42–45.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung
- Nasution, U., & Casmini, C. (2020). Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Perilaku Peserta Didik. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90.
- Nurhayati, S. (2019). Pengelolaan Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran. *Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung*, 13(2), 154–161.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pakpahan, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pitriani, N. R. V. (2020). Youtube sebagai media pembelajaran pendidikan agama hindu ajaran tri kaya parisuda pada era revolusi industri 4.0. *Bussiness Law Binus*, 7(2), 37–45.

- Pramana, M., & Wibowo, B. K. (2020). Prinsip-prinsip belajar dan konsep perkembangan tingkah laku manusia. *Jurnal Mimbar Bumi Bengawan*, 2, 1–11.
- Pranata, D. P., Frima, A., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2284–2301.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1–8.
- Ramadhani, A. N. (2023). *Penerapan Model Inquiry Learning Variasi Pembelajaran Sosial Emosional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Kelas 2 SDN Sronдол Wetan 5 Semarang*. 1(4), 29–40.
- Ramadhani, R. H. D., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Penilaian Ranah Sikap dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 17–25.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Rizqiyah, L. (2018). teknik tes dan nontes sebagai alat evaluasi hasil belajar.
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62.
- Samoedra, F. P. (2023). KKM adalah Kriteria Ketuntasan Minimal, Berikut Posisinya dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia, 1-4. Diakses 5 Desember 2023 dari <https://www.liputan6.com>
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2022). Model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar ipa terpadu siswa. *NDRUMI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 27–36.
- Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Shobariyah, E. (2018). Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1–13.
- Shodiqoh, M., & Mansyur, M. (2022). Reaktualisasi Project Based Learning Model Dalam Pembelajaran Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 1(03), 144–155.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi*

Penelitian, 1(3), 159–170.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (2020). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An – Nizomiyah. *Prosiding SEMNASLIT LPPM UMJ*, 1–10.
- Sutandi, R., Irfani, F., & Mulyadi Kosim, A. (2022). Hubungan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Man 1 Kabupaten Bogor. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(2), 158-167.
- Syahputra, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Pertama dalam Menentukan Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran Pada RPP Melalui Bimbingan. *Journal of Education and Social Analysis*, 3(2), 123–139.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186.
- Utami, F. T., & Zanah, M. (2021). Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 78–84.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Wardani, D. S. (2020). Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning di Kelas V SDN Babatan V/460 Surabaya. *Journal of Elementary Education*, 03(04), 104–117.
- Wati, Y. I. (2018). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 MI Nurur Rohmah Tentang Energi Panas. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 20, 1–14.
- Widayanti, R., & Nur'aini, K. dwi. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 12–23.
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1–15.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100.

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3, 538–545.

Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.