

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Belajar IPAS**

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

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Irawati et al., 2021). Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan mengajar diakhiri evaluasi hasil belajar oleh guru dan berakhirnya kegiatan siswa selama proses belajar (Parasamy et al., 2017).

Menurut Sugiantara (2024), Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Adapun menurut pendapat Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan

pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil atau nilai berupa kemampuan atau kompetensi yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Sedangkan hasil belajar IPAS adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi IPAS yang dinyatakan berupa angka, nilai, maupun skor.

Menurut Indrawati dalam Resa (2023), Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan sebagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan profil pelajar pancasila yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Struktur kurikulum profil pelajar pancasila (PPP) menjadi acuan dalam pengembangan standar isi, standar proses dan standar penilaian, atau struktur kurikulum, capaian pembelajaran (CP), Prinsip pembelajaran, dan asesmen pembelajaran. Secara umum struktur kurikulum paradigma baru terdiri dari kegiatan intrakulikuler berupa pembelajaran tatap muka bersama guru dan kegiatan proyek.

Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh. Oleh karena itu setiap asesmen pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru haruslah mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Capaian pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD dalam kurikulum Merdeka mencakup aspek pemahaman terhadap konsep sains dan sosial, serta keterampilan proses ilmiah. Siswa diharapkan dapat menganalisis hubungan antara struktur dan fungsi bagian tubuh (misalnya indra), serta mampu menyimulasikan siklus hidup makhluk hidup melalui bagan atau alat bantu visual sederhana. Selain itu, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dengan menjalankan investigasi sederhana, menyampaikan hasil pengamatan, menarik kesimpulan, merefleksikan pembelajaran, dan menerapkannya dalam situasi nyata di lingkungan mereka. Berkaitan dengan hal yang telah dipaparkan peneliti menggunakan model PBL berbantuan media *Educaplay* untuk mengaplikasikan capaian pembelajaran tersebut. Dalam media tersebut akan dikemas sebuah kuis dan video permasalahan yang mana akan dipecahkan dan diberikan solusi oleh siswa.

#### **b. Ranah Hasil Belajar**

Benyamin S. Bloom dalam Gusmalisa (2015), Menentukan parameter capaian hasil pembelajaran melalui taksonomi Bloom yang terbagi pada tiga

domain atau ranah pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan setiap domain atau ranah sebagai berikut.

1. Ranah kognitif, yang berkaitan dengan cara berpikir siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang ditandai dengan perubahan sikap siswa dalam menguasai pemikiran kognitif tingkat tinggi.
3. Psikomotorik berkaitan dengan ketrampilan-ketrampilan yang berkenaan dengan aktivitas fisik (Anggraini et al., 2019).

Menurut Indrawati dalam Resa (2023), Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan sebagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan profil pelajar pancasila yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Struktur kurikulum profil pelajar pancasila (PPP) menjadi acuan dalam pengembangan standar isi, standar proses dan standar penilaian, atau struktur kurikulum, capaian pembelajaran (CP), Prinsip pembelajaran, dan asesmen pembelajaran. Secara umum struktur kurikulum paradigma baru

terdiri dari kegiatan intrakurikuler berupa pembelajaran tatap muka bersama guru dan kegiatan proyek.

Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh. Oleh karena itu setiap asesmen pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru haruslah mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Capaian pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD dalam kurikulum Merdeka mencakup aspek pemahaman terhadap konsep sains dan sosial, serta keterampilan proses ilmiah. Siswa diharapkan dapat menganalisis hubungan antara struktur dan fungsi bagian tubuh (misalnya indra), serta mampu menyimulasikan siklus hidup makhluk hidup melalui bagan atau alat bantu visual sederhana. Selain itu, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dengan menjalankan investigasi sederhana, menyampaikan hasil pengamatan, menarik kesimpulan, merefleksikan pembelajaran, dan menerapkannya dalam situasi nyata di lingkungan mereka. Berkaitan dengan hal yang telah dipaparkan peneliti menggunakan model PBL berbantuan media *Educaplay* untuk mengaplikasikan capaian pembelajaran tersebut. Dalam media tersebut akan dikemas sebuah kuis dan video permasalahan yang mana akan dipecahkan dan diberikan solusi oleh siswa.

## **1. Hakikat *Problem Based Learning* (PBL)**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Cara meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran adalah menerapkan model pembelajaran bervariasi. Model pembelajaran menjadikan siswa aktif dan berfikir kritis yaitu model pembelajaran PBL, pernyataan ini dikemukakan oleh Fitriyanti, F, et al dalam Sujana et.,al (2021).

Model PBL merupakan model yang menyajikan masalah yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang dapat membantu dalam memahami materi yang diberikan, Masalah dimunculkan pada awal pembelajaran kemudian peserta didik di tugaskan memecahkan masalah yang diberikan. (Darwati & , D.P Nadrah, 2020).

Model Pembelajaran PBL adalah metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai . Beberapa definisi tentang PBL Menurut Duch dalam Hotimah (2020), PBL merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud.

Menurut Arends dalam Hotimah (2020), PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Menurut Mayasari dalam Kristiana (2021), Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan untuk merencanakan dan mengatur langkah-langkah kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam proses belajar, siswa memerlukan model pembelajaran yang dapat membantu mereka mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan ini adalah PBL atau pembelajaran berbasis masalah. PBL menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, di mana mereka dihadapkan pada permasalahan nyata yang harus dipecahkan dengan menggunakan berbagai pengetahuan yang telah dimiliki (Utomo et al., 2023).

Penerapan model PBL menjadi strategi untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA, karena PBL menghadirkan masalah di awal pembelajaran sehingga mendorong siswa mengintegrasikan pengetahuan baru. Proses belajar dimulai dengan pemberian masalah, diikuti dengan identifikasi masalah, lalu siswa berdiskusi untuk menyamakan pemahaman mengenai permasalahan tersebut. Selanjutnya, mereka merancang solusi dan menentukan tujuan pembelajaran yang ingin

dicapai. Siswa juga diminta untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin melalui buku, internet, atau hasil observasi.

Melalui pendekatan ini, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi, meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Mereka belajar bekerja sama, saling bertukar informasi, dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator karena pembelajaran berfokus pada aktivitas siswa.

Menurut Arends dalam Ilham (2018), PBL merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan kemampuan berpikir, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Dalam pembelajaran dengan model PBL paling tidak terdapat lima kriteria dalam memilih materi pelajaran: (1) materi harus mengandung isu-isu yang mengandung konflik (*conflict issue*); (2) materi yang dipilih adalah bahan yang bersifat familiar dengan siswa, sehingga dapat mengikutinya dengan baik; (3) materi yang dipilih berhubungan dengan keperluan orang banyak (universal) sehingga dirasakan manfaatnya; (4) materi yang dipilih mendukung kompetensi yang harus dimiliki siswa; dan (5) materi yang dipilih sesuai dengan minat siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL terdiri dari lima tahap, yaitu: mengarahkan siswa pada masalah, mengorganisasi kegiatan belajar, mendukung investigasi mandiri maupun kelompok,

mengembangkan serta mempresentasikan hasil karya melalui pameran, dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang memecahkan masalah secara bertahap melalui metode ilmiah. Membantu siswa untuk mempelajari bagaimana cara menyalurkan pengetahuan mereka kedalam masalah dunia nyata. Dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif sehingga siswa dapat beradaptasi untuk belajar dan mengenali situasi yang baru.

**b. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)***

Pengajuan Masalah atau Pertanyaan Pengaturan pembelajaran berkisar pada masalah atau pertanyaan yang penting bagi siswa maupun masyarakat. Pertanyaan dan masalah yang diajukan itu haruslah memenuhi kriteria autentik, jelas, mudah dipahami, luas, dan bermanfaat. Keterkaitan Dengan Berbagai Macam Disiplin Ilmu Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berbasis masalah hendaknya mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.

Penyelidikan yang Autentik Penyelidikan yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis masalah bersifat autentik. Selain itu penyelidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian masalah yang bersifat nyata. Siswa menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan

eksperimen, menarik kesimpulan, dan menggambarakan hasil akhir. Menghasilkan dan Memamerkan Hasil / Karya Pada pembelajaran berbasis masalah, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya dan memamerkan hasil karyanya. Artinya, hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan atau dibuatkan laporannya. Kolaborasi Pada pembelajaran masalah, tugas-tugas belajar berupa masalah harus diselesaikan bersama-sama antarsiswa dengan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun besar, dan bersama-sama anatar siswa dengan guru.

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

Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah yang di kemukakan oleh Arends dalam dalam Tiyasrini (2021), Yaitu:

1. Mengorientasikan siswa pada masalah autentik dan menghindari pembelajaran terisolasi.
2. Berpusat pada siswa dalam jangka waktu yang lama.
3. Menciptakan pembelajaran interdisiplin.
4. Penyelidikan masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis.
5. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.
6. Mengajarkan pada siswa untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan yang panjang.
7. Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif).
8. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing

9. Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran.
10. Masalah adalah kendaraan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
11. Informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri.

**d. Sintaks Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Sintaks model PBL yang digunakan yaitu sintaks dari Ibrahim dan Nur dalam Elin Rosmaya (2024), Model pembelajaran berbasis masalah PBL terdiri dari lima tahapan utama, yang melibatkan langkah-langkah pembelajaran serta peran pengajar. Sintaks dan peran pengajar dalam model pembelajaran ini meliputi:

**Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

No	Langkah-langkah	Peran Pengajar
1.	Orientasi pembelajaran pada masalah	Pada tahap orientasi peserta didik terhadap masalah, pengajar memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan kebutuhan logistik yang diperlukan. Selanjutnya, pengajar menyajikan fenomena, demonstrasi, atau cerita yang relevan untuk memperkenalkan masalah. Pengajar juga memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah yang telah ditentukan.

No	Langkah-langkah	Peran Pengajar
2.	Mengorganisasi pembelajar untuk belajar	Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan. Setiap kelompok kemudian melakukan penyelidikan dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang relevan.
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Pengajar mendorong pembelajar untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pengajar membantu pembelajar dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan tayangan presentasi yang mendukung penyajian data.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pengajar mendampingi peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan yang telah mereka lakukan serta proses-proses yang telah digunakan selama kegiatan tersebut.

#### e. Keunggulan Model *Problem Based Learning*

Menurut Yulianti dalam Rahmaniati (2025), kelebihan model PBL yaitu suatu pemecahan masalah dalam memahami isi pelajaran dengan PBL cukup bagus, pemecahan masalah berjalan selama berlangsungnya proses aktivitas belajar dapat merangsang siswa dan diberikannya kepuasan kepada siswa PBL meningkatkan aktivitas

belajar siswa, membantu proses transfer siswa untuk memberikan pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan kesehariannya, membantu memperluas wawasan pada pengetahuan siswa dan melatih siswa agar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, membantu pemahaman belajar siswa sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh dari buku teks, PBL tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan sesuai kesukaan siswa, memungkinkan pengaplikasian dalam dunia nyata, merangsang siswa agar belajar secara lanjut. Kelebihan dari model pembelajaran PBL antara lain: 1) meningkatkan hasil belajar siswa 2) membantu siswa terbiasa menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari 3) meningkatkan kemampuan siswa dalam berinisiatif, kreatif, dan inovatif serta 4) mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan kerja sama dalam kelompok. Namun ada juga kekurangan dalam penerapan model PBL yaitu: 1) siswa merasa kurang percaya diri dan enggan untuk mencoba 2) kesulitan dalam menemukan strategi atau cara untuk menyelesaikan masalah dan 3) membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Meskipun demikian, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diminimalkan dengan peran aktif guru selama proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Media Pembelajaran *Educaplay*

### a. Pengertian Media Pembelajaran *Educaplay*

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan seorang pendidik atau guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik selama proses belajar mengajar (Ridho et al., 2025). Pendidik perlu mengikuti perkembangan zaman dengan melakukan inovasi pada pemilihan media pembelajaran sejalan dengan perkembangan serta perubahan pada dunia pendidikan (Najib et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru yakni media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital yang dapat digunakan yakni media *educaplay*. Media *educaplay* merupakan platform media online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti video, kuis, dan permainan (Lestari et al., 2024).

Media *educaplay* merupakan *platform* media pembelajaran digital yang memuat berbagai aktivitas permainan edukatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penggunaan media *educaplay* dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar. *Educaplay* adalah sebuah media platform online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam *tools* atau perangkat untuk para guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar. Beberapa contoh game edukasi yang

bisa dibuat di *Educaplay* antara lain kuis, teka-teki silang, game katak melompat, menjawab pertanyaan dengan media gambar, dan masih banyak lagi Puspitasari, (2024). Selain itu penggunaan media permainan berbasis teknologi berupa *educaplay froggy jumps* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Puspitasari (2024), yang menyatakan bahwa media permainan edukasi *Educaplay* berpengaruh menunjukkan bahwa melalui penggunaan media *Educaplay* siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara lebih mendalam.

Salah satu tujuan *educaplay* dibentuk adalah untuk menyediakan beragam permainan gratis. Guru dapat menggunakan media *educaplay* untuk menyajikan ruang pembelajaran digital yang dapat dilaksanakan pada pembelajaran *online* maupun *offline* dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Aktivitas interaktif yang mendukung pembelajaran pada platform *educaplay* meliputi teka-teki, video kuis, slide PPT, mencocokkan gambar, melengkapi kata, urutan dll. Salah satu fitur interaktif yang digunakan pada penelitian ini yakni video kuis.

Guru dapat membuat video pembelajaran sendiri ataupun memanfaatkan video pembelajaran yang sudah tersedia di *YouTube*. Pada penelitian ini, peneliti akan membuat video pembelajaran secara mandiri dengan disesuaikan pada materi pelajaran dan kebutuhan peserta didik. Video akan diunggah pada akun *YouTube* dan kemudian link video akan dimasukkan pada *platform educaplay* sebagai media pembelajaran di kelas. Melalui video kuis, akan disipkan pertanyaan pada penggalan video yang

diinginkan. Video kuis terdiri dari beberapa segmen, setiap segmen diikuti oleh pertanyaan yang akan ditanggapi oleh siswa. Proses pembuatan segmen terdiri dari beberapa langkah yakni memilih video, membuat segmen video, dan menambahkan pertanyaan. Tidak hanya itu peneliti akan menyediakan beberapa kuis yang berisikan soal-soal yang berkaitan dengan materi. Peneliti memanfaatkan *template* kuis yang ada seperti kuis *Froggy Jumps* pada *platform educaplay* tersebut.

**b. Kelebihan Media *Educaplay***

Media *educaplay* memiliki beberapa kelebihan dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Berikut beberapa kelebihan media *educaplay* menurut Athiyatun Nadrah (2024), yaitu :

1. Terdapat berbagai aktivitas interaktif sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik.
2. Media mudah digunakan karena terdapat berbagai template dan pengaturan, sehingga guru dapat memilih aktivitas yang akan digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
3. Terdapat aktivitas pembelajaran yang beragam, sehingga dapat memberikan variasi pengalaman belajar pada peserta didik.
4. Dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik, dengan melihat sejauh mana pemahaman terhadap materi ajar.
5. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

6. Meningkatkan daya tarik peserta didik pada pembelajaran karena relevan dengan kemajuan zaman yang melibatkan penggunaan teknologi dalam belajar.
7. Dapat berbagi konten pembelajaran dengan user lain, sehingga menjadikan inspirasi dalam menyusun aktivitas belajar.

Penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas III ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, karena media ini menyajikan materi melalui permainan edukatif, kuis dan visualisasi yang menarik. Keunggulan ini mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti siklus hidup dan metamorfosis. Ketika media ini digabungkan dengan penerapan model pembelajaran PBL yang menekankan pada pemecahan masalah nyata dan kerja sama kelompok, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual yang lebih dalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Pada saat penggunaan media ini utamanya pada persoalan tentang permasalahan kehidupan nyata yang berhubungan dengan siklus makhluk hidup contohnya guru menyajikan sebuah video yang berisikan kupu-kupu yang tidak memiliki sayap, maka peserta didik di perintahkan untuk menganalisis mengapa hal itu terjadi dan lain sebagainya. Berdasarkan riset terdahulu penggunaan model PBL berbantuan media *educaplay* terbukti memberikan pengaruh baik yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kombinasi antara *educaplay* dan PBL menciptakan pembelajaran bermakna yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

### 3. Kerangka Berpikir

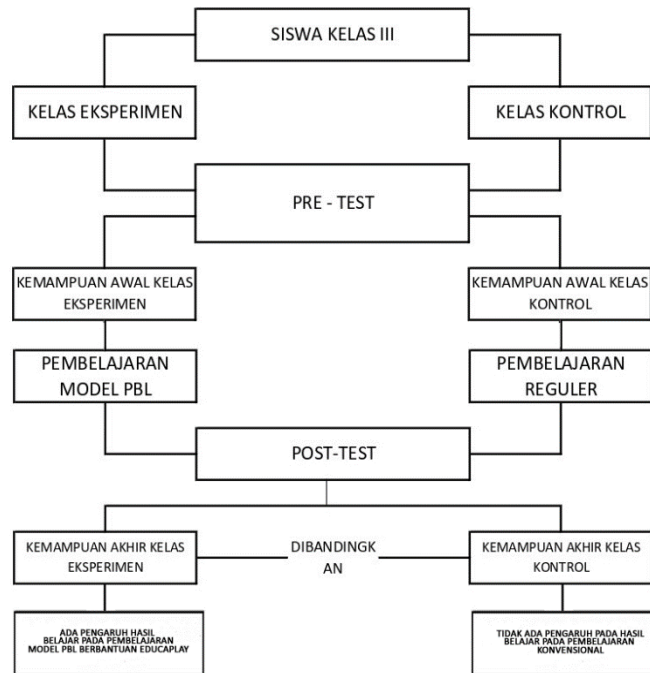
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam model pembelajaran PBL berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas III SD khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup yang mana hasil belajar siswa sebelumnya tergolong rendah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model PBL, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran secara reguler atau konvensional.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil dari *pre-test* dianalisis untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kedua kelompok. Uji keseimbangan dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

Setelah diketahui bahwa kedua kelompok berada dalam kondisi yang seimbang, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perlakuan masing-masing. Kelas eksperimen melaksanakan pembelajaran dengan model PBL, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran reguler. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Selanjutnya, hasil *post-test* dari kedua kelompok dianalisis dan dibandingkan. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media *educaplay* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa model PBL tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, kerangka berpikir dalam penelitian ini menekankan pada hubungan antara penerapan model pembelajaran PBL dan hasil belajar siswa melalui pendekatan eksperimen yang terkontrol. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### 4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian bentuk kerangka pemikiran diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu :

H1 : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.

H0 : Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *educaplay* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.