

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL)

a. Pengertian Model Problem Based Learning (PBL)

PBL adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan masalah kepada siswa sebagai titik awal pembelajaran, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses investigasi dan pemecahan masalah. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pemecah masalah yang kritis, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. PBL menginisiasi proses belajar dengan masalah autentik (nyata) yang harus diselesaikan siswa dalam kelompok kecil. Riswati, Alpusari, M & Marhadi (2021) juga menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang bervariasi, seperti PBL adalah cara yang efektif untuk membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Hidayati, N., & Wuryandani, W. (2020: 148) memaparkan bahwa istilah model pembelajaran memiliki dua istilah penting yakni pertama memiliki makna yang luas seperti strategi, teknik, dan metode, kedua model pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi penting. Pada dasarnya sebuah pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, metode serta evaluasi pembelajaran. Selain itu Tan, O. S. (2018: 229) memaparkan bahwa

model pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam suatu pembelajaran untuk melihat seberapa kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan kerja kelompok.

Sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesimbangan. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Robianto 2021: 214). Berdasarkan pendapat tersebut, model pembelajaran problem based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan di awal pembelajaran untuk merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kritis melalui pembelajaran berkelompok. Sehingga siswa dapat mengasah dan menguji kemampuan berpikirnya untuk memecahkan atau mencari solusi dari permasalahan yang diberikan. Ibrahim dan Nur (2018:241) memaparkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar dan bagaimana belajar.

Menurut Moffit (Depdiknas dalam Rusman 2018: 241) memaparkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata

sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, model pembelajaran problem based learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan suatu permasalahan dalam proses pembelajarannya, kemudian siswa akan dibentuk secara berkelompok untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui tahapan-tahapan ilmiah dan sistematis.

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berpusat kepada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.

b. Karakteristik Model Problem Based Learning

Problem Based Learning atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan mereka dalam pemecahan masalah (riil). Karakteristik kunci Problem Based Learning yang diakui secara luas meliputi:

- 1) Masalah sebagai titik awal yakni proses pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah yang tidak terstruktur, otentik, dan

relevan dengan dunia nyata. Masalah ini harus cukup menarik untuk memotivasi peserta didik. Kajian Ilmiah: Andriani, S., & Madaeni, S. (2021) menekankan bahwa masalah Problem Based Learning harus menjadi pemicu bagi pembelajaran. Masalah tersebut memaksa peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan apa yang perlu mereka ketahui untuk memecahkan masalah.

- 2) Pembelajaran berpusat pada peserta didik maksudnya peserta didik mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, mengarahkan penelitian mereka sendiri, mengelola waktu, dan bekerja secara kolaboratif. Kajian Ilmiah: Penelitian oleh Tan (2018) menyoroti pentingnya peran fasilitator dalam *Problem Based Learning*. Fasilitator membantu peserta didik mengembangkan keterampilan metakognitif dan berpikir kritis, bukan sekadar memberikan jawaban.
- 3) Pembelajaran mandiri dan kolaboratif peserta didik didorong untuk melakukan penelitian mandiri untuk mencari informasi dan sumber daya yang diperlukan. Mereka juga bekerja dalam kelompok kecil untuk berbagi pengetahuan, bernegosiasi, dan mengembangkan solusi bersama.
- 4) Integrasi pengetahuan dan ketrampilan PBL tidak hanya berfokus pada perolehan konten, tetapi juga pada pengembangan

keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

- 5) Penciptaan produk/solusi dan evaluasi proses *Problem Based Learning* berakhir dengan presentasi atau pengembangan solusi, produk, atau rekomendasi untuk masalah yang disajikan. Proses ini juga melibatkan refleksi dan evaluasi terhadap solusi yang dihasilkan dan proses pembelajaran itu sendiri.

c. Tujuan Problem Based Learning

Tujuan utama model pembelajaran berbasis masalah berfokus pada empat area inti :

- 1) Pengembangan Keterampilan Berpikir dan Pemecahan Masalah. fundamental dirancang untuk melatih peserta didik agar mampu menganalisis, mendiagnosis, dan merumuskan solusi terhadap masalah yang kompleks. Sanjaya .W (2018) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* menjadi penting karena "menempatkan masalah nyata sebagai fokus pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, mencari solusi kreatif maupun kolaboratif."
- 2) Pemerolehan Pengetahuan (Konten) dalam Konteks. PBL bertujuan agar peserta didik tidak sekadar menghafal fakta, tetapi memahami konsep secara mendalam dan fungsional karena dipelajari dalam konteks masalah yang nyata. Menurut Hidayat, M.

A (dalam Fitria, 2022), salah satu tujuan PBL adalah Pemerolehan Konten, di mana "informasi yang dipelajari menggunakan pembelajaran berbasis masalah bertahan (lebih lama) dan menguasai konten."

- 3) Pengembangan Keterampilan Belajar Mandiri. Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik didorong untuk mengambil tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri, mengidentifikasi apa yang perlu mereka ketahui (learning needs), dan mencari sumber relevan.
- 4) Pembentukan Peran Dewasa dan Kesiapan Dunia Nyata. *Problem Based Learning* menempatkan peserta didik dalam peran aktif untuk menghadapi situasi bermasalah yang otentik, meniru bagaimana para profesional bekerja di dunia nyata, yang sangat penting untuk melatih kemandirian dan kolaborasi.

d. Langkah –langkah Problem Based Learning

Langkah-langkah sistematis PBL ini menurut Simanjuntak et al.(2021) dalam penelitian mereka mengenai *Problem Based Learning*, yang merujuk pada model lima fase (dikutip dari Arends), harus dilaksanakan secara urut untuk menjamin proses investigasi yang terstruktur dan bermakna. Thorndahl & Stentoft (2020) juga menegaskan pentingnya struktur fase yang jelas untuk meningkatkan

efek pembelajaran mandiri peserta didik. Langkah- langkahnya sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah-langkah Model Problem Based learning

No	Nama fase/tahap	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa
1	Orientasi Siswa pada Masalah	Guru menyajikan masalah autentik (nyata) dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah	Siswa menyimak dan menganalisis masalah yang disajikan, memahami tujuan pembelajaran, dan menerima berbagai kebutuhan logistik penting.
2	Mengorganisasikan siswa untuk giat belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.	Siswa mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahui, dan membentuk kelompok kerja.
3	Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok	Guru mendorong siswa untuk berusaha mengumpulkan informasi yang sesuai, bereksperimen, dan melakukan penyelidikan.	Siswa secara aktif mencari dan mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber (buku, video, internet) untuk mendapatkan pemahaman mendalam
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumen, atau model, serta membantu mereka berbagi hasil dengan teman sejawat.	Siswa menganalisis data yang dikumpulkan, merumuskan solusi, dan menyajikan hasil temuan mereka (misalnya, melalui presentasi atau media).
5	Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru membantu siswa untuk merefleksikan kembali investigasi mereka dan proses-proses yang telah mereka gunakan (evaluasi).	Siswa melakukan refleksi terhadap solusi yang dihasilkan, mengevaluasi proses kerja kelompok, dan mengukur tingkat keberhasilan pemecahan masalah.

e. Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Learning.

Seperti model pembelajaran lain *Problem Based Learning*, memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan oleh seorang pendidik sebelum melaksanakannya. Kelebihan problem based learning sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: PBL melatih siswa untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi, yang merupakan komponen utama dari Higher Order Thinking Skills (HOTS) (Hmelo-Silver, 2021).
- 2) Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah: Dengan secara langsung terlibat dalam proses mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, siswa mengasah kemampuan pemecahan masalah yang sangat relevan untuk kehidupan di abad ke-21.
- 3) Meningkatkan Retensi Pengetahuan: Pengetahuan yang diperoleh melalui usaha sendiri dalam konteks pemecahan masalah cenderung lebih lama diingat dan lebih mudah diaplikasikan kembali dibandingkan pengetahuan yang diterima secara hafalan (Sadiman, A.S.,dkk (2019)
- 4) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Masalah yang autentik dan relevan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa.

- 5) Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi: Pembelajaran berbasis kelompok melatih siswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan mengkomunikasikan ide mereka secara efektif.

Kelebihan *Problem Based Learning*, dalam pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik terlibat mempelajari permasalahan di dunia nyata. Meningkatkan ketrampilan berfikir tingkat tinggi, ketrampilan menyelesaikan masalah, ketrampilan menggali informasi. Peserta didik juga dilatih bekerjasama, berkomunikasi, sehingga peserta didik belajar menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-harinya. Selain kelebihan, *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih banyak: proses *problem based learning*, terutama tahap penyelidikan, membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori tradisional. Ini bisa menjadi tantangan dalam kurikulum.
- 2) Menuntut Keterampilan Guru yang Tinggi: Guru harus memiliki kemampuan fasilitasi yang baik, mampu mengajukan pertanyaan-probing, mengelola dinamika kelompok, dan mengatasi ketidakpastian yang muncul selama proses pembelajaran.
- 3) Berpotensi menimbulkan kecemasan pada peserta didik. Beberapa siswa, terutama yang terbiasa dengan pembelajaran terstruktur dan

sistematis mungkin merasa cemas atau frustrasi ketika dihadapkan pada beberapa masalah terbuka dan sedikit bimbingan dari guru (Rusman, 2021).

- 4) Tantangan dalam penilaian: menilai proses dan hasil belajar dalam PBL lebih kompleks. Guru tidak hanya menilai produk akhir, tetapi juga proses kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, dan partisipasi individu, yang memerlukan instrumen dari beberapa penilaian yang dirasa cukup komprehensif.
- 5) Membutuhkan sumber belajar yang memadai: *Problem Based Learning*, memerlukan akses ke berbagai sumber belajar (perpustakaan, internet, laboratorium) untuk mendukung proses penyelidikan siswa. Keterbatasan sumber daya dapat menghambat implementasi *Problem Based Learning*, yang efektif.

Memahami kelebihan dan kelemahan ini penting agar guru dapat mempersiapkan strategi untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan kendala. Dalam penelitian ini, kelemahan *Problem Based Learning*, terkait kebutuhan akan visualisasi konsep abstrak dan waktu yang dibutuhkan akan diatasi dengan penggunaan media video pembelajaran yang dapat memperjelas konsep dan mempercepat pemahaman siswa.

2. Media Video

a. Pengertian Media video

Media video adalah alat atau sarana komunikasi yang menggunakan urutan gambar bergerak (visual) yang disertai suara (audio) untuk menyampaikan pesan, informasi, atau hiburan. Dalam konteks pendidikan, video berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat merekam peristiwa nyata, menyajikan materi pelajaran yang kompleks, atau mensimulasikan kejadian, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan kontekstual. Dalam era digital, media pembelajaran telah mengalami transformasi signifikan. Salah satu media yang paling populer dan efektif adalah video. Video pembelajaran adalah media audiovisual yang menampilkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan atau konten pembelajaran. Keberadaannya memungkinkan penyajian informasi yang lebih kaya, dinamis, dan menarik dibandingkan dengan media statis seperti gambar atau teks saja (Mayer, 2022)

Febriani, R., & Nurhayati, S. (2020) mendefinisikan video sebagai alat instruksional berbasis teknologi yang mampu menghadirkan kombinasi visual dan auditori, menyediakan representasi dinamis dari pengetahuan yang sulit dijelaskan melalui teks atau gambar statis, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Fitri, A. et al. (2022) dalam kajiannya tentang pembelajaran digital, menggaris bawahi bahwa video pembelajaran berfungsi sebagai "media yang dapat disimpan, diakses kembali, dan

diulang sesuai kebutuhan siswa. Hal ini mendukung pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*) dan memungkinkan siswa untuk menguasai materi dengan kecepatan mereka sendiri.

b. Jenis-jenis media video

Dalam konteks pendidikan, media video dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan dan cara penyajiannya

- 1) Video Demonstrasi dan Eksperimen: video yang secara visual menunjukkan langkah-langkah, prosedur, atau proses secara langsung. Jenis ini sangat berguna untuk mata pelajaran yang memerlukan praktik seperti IPAS, keterampilan teknis, atau olahraga. Chen,et.al.(2020) menyoroti efektivitas video demonstrasi dalam bidang sains dan teknik. Mereka menjelaskan bahwa video ini memungkinkan peserta didik untuk mengamati prosedur dan manipulasi alat yang kompleks secara berulang.
- 2) Video Interaktif : video yang mengintegrasikan elemen interaksi, seperti kuis, tombol navigasi, atau hotspot di dalam video itu sendiri, memungkinkan siswa untuk merespons atau membuat keputusan selama menonton. Fitri, A. et al. (2022) dalam kajiannya tentang teknologi pembelajaran, membedakan video interaktif karena kemampuan mereka untuk meningkatkan keterlibatan aktif (*active engagement*) siswa dan memberikan umpan balik instan yang tidak mungkin dilakukan oleh video linear standar. Mereka

melihat jenis ini sebagai evolusi video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

- 3) Video naratif dan kasus nyata: video yang menyajikan cerita, simulasi, atau potongan adegan dari dunia nyata (dokumenter pendek) untuk memberikan konteks permasalahan yang otentik. Jenis ini sangat penting dalam model *Problem Based Learning*.
- 4) Video Presentasi dan Screencasting : Jenis video ini menampilkan penjelasan naratif, seringkali hanya merekam suara guru yang menjelaskan slide presentasi (*PowerPoint*) atau rekaman layar komputer saat guru mendemonstrasikan aplikasi atau software. Arsyad (2019) mengklasifikasikan screencasting sebagai salah satu format video yang paling umum digunakan dalam flipped learning. Mereka menyatakan, format ini berfungsi primer untuk mentransfer konten informatif yang biasanya dilakukan melalui perkuliahan.

c. Fungsi Video Pembelajaran

Secara akademis, fungsi media video pembelajaran dibagi menjadi beberapa peran kunci yang berkontribusi pada peningkatan efektivitas dan kualitas proses belajar-mengajar. Beberapa fungsi media video pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi Motivasi dan Pembangkit Minat. Video berfungsi sebagai stimulus yang menarik perhatian siswa. Kombinasi visual, suara,

dan gerakan mampu menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Arsyad, A (2019), dalam penelitian mereka tentang peningkatan aktivitas belajar, menyatakan bahwa media video berfungsi untuk menarik perhatian, menyenangkan, serta menghilangkan kejenuhan bagi anak didik, yang secara langsung berdampak pada peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

- 2) Fungsi Peningkatan Pemahaman Konsep. Video berfungsi untuk mengkonkretkan materi pelajaran yang bersifat abstrak. Dengan visualisasi dan demonstrasi, video membantu siswa membentuk gambaran mental yang jelas tentang konsep atau prosedur yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau teks. Penelitian oleh Akyuz & Pala (2018) menegaskan fungsi ini, menyebutkan bahwa video pendidikan dapat menyediakan representasi dinamis dari pengetahuan yang sulit dijelaskan melalui media statis, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual siswa.
- 3) Fungsi Kompensatoris (Mendukung Berbagai Gaya Belajar). Video menyediakan saluran ganda (audio dan visual) untuk menyampaikan informasi, menjadikannya media yang sesuai untuk siswa dengan gaya belajar visual, auditori.

- 4) Fungsi fleksibilitas dan Belajar Mandiri. Video memungkinkan siswa untuk mengulang, menghentikan, atau memutar kembali materi sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.
- 5) Fungsi Kontekstualisasi (Penyajian Masalah Nyata). Khusus dalam konteks *Problem Based Learning* video berfungsi sebagai alat untuk menyajikan masalah otentik dan realistis dari dunia nyata sebagai titik awal pembelajaran.

Peserta didik dalam suatu kelas berasal dari latar belakang yang berbeda baik dari segi sosial ekonomi maupun dari pengalamannya sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun berbeda titik pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar dan berbeda. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat atau perangkat yang sengaja digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga terlihat lebih menarik dan tidak membosankan penggunaan media dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media video dalam penggunaannya melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersamaan (Nugraha, 2021:6) melibatkan dua indra sekaligus dalam pembelajaran.

Dengan dua indra tersebut akan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Menunjuk pada pendapat Arsyad, (2018:10) bahwa daya serap belajar menggunakan indra penglihatan, menggunakan daya indera pendengaran dan menggunakan indera lainnya. Media video sangat tepat bila digunakan sebagai pendamping proses pembelajaran. Pentingnya menggunakan media video dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipungkiri akan mendapatkan hasil yang maksimal karena perhatian peserta didik akan terpusat pada media yang ditampilkan pendidik.

Penggunaan media video secara signifikan berdampak pada proses pembelajaran jenjang sekolah dasar. Penggunaan media video untuk pembelajaran dapat merangsang minat dan meningkatkan pembelajaran. Menggunakan media video dalam pembelajaran berdampak pada proses pembelajaran karena meningkatkan pemahaman menjadi lebih baik dan menciptakan keseimbangan emosional yang memberi ruang untuk pengembangan pengetahuan peserta didik.

d. Kelebihan dan kekurangan Media Video

Kombinasi antara model PBL yang menyajikan masalah dan media video yang memvisualisasikannya diharapkan dapat menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna. Peran media video dalam konteks PBL. Penelitian menunjukkan bahwa video

memiliki dampak positif yang signifikan dalam proses belajar, terutama karena sifatnya yang audio-visual dan fleksibel: Beberapa kelebihan media video di antaranya:

- 1) Peningkatan Pemahaman dan Daya Ingat: Video sangat efektif untuk menjelaskan proses, fenomena, atau kejadian nyata dan konsep yang rumit (Sumber: Purnama dkk., 2020; Artikel jurnal UNJ 2020, dkk.). Kombinasi audio-visual memungkinkan pesan diterima lebih utuh dan tersimpan di memori jangka panjang.
- 2) Mengatasi Keterbatasan Ruang dan Waktu (Fleksibel): Video dapat diputar berulang kali dan digunakan dalam jangka waktu yang panjang kapan pun, baik di sekolah maupun di rumah, memungkinkan pembelajaran mandiri sesuai kecepatan siswa.
- 3) Menampilkan Gerakan dan Keterampilan (Psikomotorik): Video sangat ideal untuk menunjukkan langkah prosedural dan mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik (Sumber: Purnama dkk., 2020; Artikel jurnal UNJ 2020).
- 4) Aksesibilitas Luas: Video dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dengan cara mengaksesnya di media sosial (seperti YouTube), memperluas jangkauan materi pembelajaran

Dari kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran dapat merangsang ide peserta didik untuk berpikir kritis dan beranalisis. Dengan menggunakan media video peserta

didik akan lebih memiliki kemampuan berpikir lebih konkret terlebih dalam pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak maka dari itu sangat tepat jika media video digunakan untuk menstimulus peserta didik dalam pembelajaran yang lebih bermakna. berdasarkan penjelasan mengenai media video tersebut dapat disimpulkan bahwa media video adalah media pembelajaran yang dapat menampilkan informasi berupa gambar dan suara secara bersamaan yang berisi materi yang akan dipelajari peserta.

Media video sangat efektif dalam pembelajaran karena dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas dan juga membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Peneliti memilih media video untuk digunakan pada penderita ini karena media video sangat mendukung dalam pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian keaktifan belajar.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator kunci dari keberhasilan proses pembelajaran. Dalam paradigma pembelajaran modern, siswa tidak lagi dipandang sebagai objek pasif yang menerima informasi, melainkan sebagai subjek aktif yang secara proaktif terlibat

dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri (Hamalik (2017)). Keaktifan belajar merujuk pada tingkat keterlibatan mental, fisik, dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep keaktifan belajar tidak hanya terbatas pada kegiatan fisik yang terlihat, seperti mengangkat tangan atau berdiri.

Lebih dari itu, keaktifan adalah proses keterlibatan kognitif yang mendalam. Siswa bisa saja diam secara fisik, tetapi jika mereka berpikir keras, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan lama, dan merenungkan gagasan, maka mereka sedang aktif secara mental (Felder & Brent, 2020). Oleh karena itu, keaktifan belajar adalah konstruk multidimensional yang mencakup:

- 1) Keaktifan Behavioral (Perilaku): Merupakan keterlibatan siswa yang dapat diamati secara langsung. Ini mencakup partisipasi dalam diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, melakukan eksperimen, dan mencatat hal-hal penting. Keaktifan behavioral adalah manifestasi paling mudah diukur, meskipun tidak selalu mencerminkan hal yang tidak diharapkan.
- 2) Keaktifan Kognitif (Mental): Merupakan keterlibatan siswa dalam proses berpikir. Ini termasuk kemampuan untuk memahami, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Siswa yang aktif secara kognitif akan terus bertanya mengapa dan

bagaimana, menghubungkan konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru keterlibatan mental.

- 3) Keaktifan Emosional (Afektif): Merupakan keterlibatan siswa dari segi perasaan dan sikap. Ini mencakup rasa ingin tahu, minat, antusiasme, dan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran. Siswa yang aktif secara emosional akan merasa bahwa pembelajaran itu relevan dan bermakna bagi mereka.

b. Faktor- faktor keaktifan belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama: faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (dari luar diri peserta didik/lingkungan belajar)

1) Faktor Internal (Faktor dari Dalam Diri Peserta Didik)

Ini adalah kondisi psikologis dan fisik yang dimiliki oleh peserta didik. Kondisi kesehatan, emosi yang baik dan energi yang cukup memungkinkan peserta didik untuk fokus tanpa gangguan rasa sakit atau kelelahan. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

- a. Motivasi Belajar: Dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan tersebut. Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Penelitian oleh Hamzah B. Uno. (2016). menyoroti bahwa

motivasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

- b. Motivasi Minat dan Perhatian: Kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu objek (pelajaran/materi). Ketika materi pelajaran menarik perhatian dan sesuai minat, peserta didik akan lebih aktif. Studi oleh Setiawati.W (2019) mengindikasikan bahwa minat belajar menjadi prediktor kuat terhadap tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa.
- c. Kondisi Fisik dan Kesiapan Mental: Kesehatan fisik yang prima dan kesiapan mental (tidak sedang mengalami stres, kecemasan, atau kelelahan) sangat memengaruhi kemampuan untuk fokus dan berpartisipasi.

2) Faktor Eksternal (Faktor dari Luar Diri Peserta Didik)

Ini adalah kondisi lingkungan, sarana, dan interaksi yang memengaruhi proses belajar.

- a. Metode dan Strategi Pembelajaran (Peran Guru): Cara guru menyajikan materi. Penggunaan metode yang variatif, inovatif, dan berpusat pada siswa diskusi kelompok, atau simulasi cenderung meningkatkan keaktifan. Sebaliknya, metode ceramah saja cenderung membuat siswa pasif. Pratiwi, R. K., & Arifin, S. (2021) menemukan bahwa penerapan model

Problem Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa

- b. Sarana dan Prasarana Pendukung: Ketersediaan dan kualitas fasilitas belajar (media pembelajaran, teknologi, ruang kelas yang nyaman, buku sumber, dll.). Fasilitas yang memadai dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang lebih aktif (misalnya, adanya laboratorium untuk eksperimen).
- c. Lingkungan Belajar (Iklim Kelas). Suasana di dalam kelas dan sekolah. Lingkungan yang mendukung, aman, dan kolaboratif (tidak takut salah atau diejek) akan mendorong peserta didik untuk berani bertanya dan berpendapat. Hubungan yang positif antara guru dan siswa juga penting. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani, A., & Sumarsono, D. (2022) menegaskan bahwa iklim suatu kelas yang positif dan suportif akan memiliki korelasi signifikan dalam memfasilitasi peningkatan keaktifan belajar siswa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif,

afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum. Menurut Fitriani dan Dewi (2022), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi atau materi pelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengukur hasil belajar secara komprehensif, terutama pada aspek kognitif, kerangka kerja yang paling banyak digunakan adalah Taksonomi Bloom. Anderson dan Krathwohl (2001, dalam Saputra, 2023) merevisi taksonomi Bloom menjadi enam tingkatan proses berpikir, yang menjadi acuan dalam merumuskan indikator dan soal penilaian:.

Enam tingkatan tersebut dapat di jabarkan sebagai berikut :

1) Mengingat C1 (*Remembering*): Mengemukakan kembali informasi yang telah dipelajari, seperti menyebutkan nama-nama planet atau tahapan siklus air. 2) Memahami C2 (*Understanding*): Menerangkan kembali beberapa informasi dengan kata-kata sendiri, seperti contoh

menjelaskan pengertian terkait interaksi sosial. 3) Menerapkan C3 (*Applying*): Menggunakan beberapa informasi dalam situasi baru untuk menyelesaikan masalah, seperti menerapkan konsep daur ulang untuk membuat kerajinan. 4) Menganalisis C4 (*Analyzing*): Memecah informasi menjadi bagian-bagian kecil untuk memahami strukturnya, seperti membandingkan perubahan wujud benda padat dan cair. 5) Mengevaluasi C5 (*Evaluating*): Membuat keputusan atau penilaian berdasarkan kriteria, seperti menilai dampak positif dan negatif dari sebuah kegiatan sosial. 6) Mencipta C6 (*Creating*). Menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren, seperti merancang poster kampanye menjaga kebersihan lingkungan.

Penilaian hasil belajar merupakan komponen fundamental dalam sistem pendidikan yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Mardapi (2020), penilaian bukan sekadar proses pengukuran, melainkan juga proses pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang dikumpulkan untuk menentukan posisi pembelajaran siswa. Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dan holistik mengenai perkembangan peserta didik, penilaian harus mencakup seluruh aspek domain belajar.

Paradigma penilaian modern merujuk pada Taksonomi Bloom, yang membagi hasil belajar menjadi tiga ranah utama:

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam konteks pembelajaran yang autentik, karena kompetensi yang diharapkan dari seorang lulusan mencakup kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan. Tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Penilaian Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir yang mencakup prose mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah ini menjadi fokus utama dalam sebagian besar praktik penilaian tradisional. Taksonomi Bloom revisi menghierarkikan proses berpikir ini dari tingkat pemahaman C1 (Mengingat) hingga C6 (Mencipta). Penilaian pada ranah ini umumnya dilakukan melalui instrumen seperti tes tertulis (pilihan ganda, uraian), tugas analisis, proyek penelitian, dan presentasi. Studi terkini menunjukkan adanya pergeseran fokus penilaian kognitif dari pengukuran daya ingat semata (*Lower-Order Thinking Skills* - LOTS) menuju pada pengembangan dan penilaian *Higher-Order Thinking Skills* (HOTS). Sebagaimana diungkapkan oleh Sari dan Wijaya (2022), penilaian HOTS yang mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) menjadi krusial dalam menyongsong era revolusi industri. Dalam penelitiannya terhadap

pengimplementasian model pembelajaran berbasis masalah, mereka menemukan bahwa: Penggunaan rubrik penilaian yang secara eksplisit mengukur indikator HOTS pada ranah kognitif terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah, mengonstruksi pengetahuan baru secara mandiri (Sari & Wijaya, 2022: 45).

2) Penilaian Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, emosi, dan apresiasi peserta didik. Menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia (dalam Arikunto, 2018), ranah ini memiliki hierarki yang dimulai dari tahap menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menghargai (*valuing*), mengorganisasi (*organizing*), hingga menginternalisasi nilai (*characterizing*). Penilaian pada ranah ini seringkali dianggap lebih menantang dibandingkan ranah kognitif karena sifatnya yang abstrak dan tidak langsung terobservasi. Instrumen yang umum digunakan antara lain lembar observasi, angket (*self-report*), skala penilaian (*rating scale*), wawancara, dan penilaian sejawat (*peer assessment*). Penelitian terkini menegaskan pentingnya penilaian afektif sebagai bagian integral dari pembangunan karakter peserta didik.

Studi yang dilakukan oleh Pratiwi (2023) tentang implementasi pendidikan karakter di sekolah menengah

menunjukkan bahwa: Penilaian afektif yang dilakukan secara autentik melalui observasi perilaku sehari-hari dan analisis jurnal reflektif siswa memberikan data yang lebih valid dan komprehensif tentang internalisasi nilai-nilai karakter, dibandingkan dengan penggunaan angket semata yang rentan terhadap sosial (Pratiwi, 2023: 112). Penelitian ini menggarisbawahi bahwa penilaian afektif memerlukan pendekatan yang berkelanjutan dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran, bukan sebagai kegiatan yang terpisah. Hasil penilaian ini menjadi masukan penting bagi pendidik untuk membentuk lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan sosio-emosional siswa.

3) Penilaian Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan motorik, koordinasi fisik, dan kemampuan melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecekatan fisik. Penilaian ranah psikomotorik sangat relevan dalam mata pelajaran seperti pendidikan jasmani, seni, kerajinan tangan, serta semua bidang keahlian vokasional dan teknikal. Dalam konteks pendidikan vokasional, penilaian psikomotorik merupakan inti dari kompetensi yang diharapkan. Hendrawan (2021) dalam penelitiannya mengenai penilaian praktik keahlian mesin industri menemukan bahwa: "Penerapan penilaian berbasis video yang dianalisis menggunakan rubrik analitik yang

detail memberikan keobjektifan dan umpan balik yang lebih spesifik bagi siswa.

Metode ini memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi aspek presisi gerakan, urutan prosedur, dan keamanan kerja secara berulang, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran keterampilan (Apriliyani, W. 2021: 78). Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam teknologi dan instrumen penilaian dapat meningkatkan kualitas dan objektivitas penilaian ranah psikomotorik, yang secara tradisional seringkali bersifat subjektif. Penilaian ini tidak hanya mengukur kemampuan akhir (hasil produk), tetapi juga proses pelaksanaan keterampilan tersebut.

b. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

1) Faktor Internal (Dari Diri Peserta Didik)

Ini adalah faktor-faktor yang berasal dari individu peserta didik dan memengaruhi kemampuan mereka dalam menyerap dan memproses informasi. Faktor internal yang ada pada diri siswa itu sendiri rendahnya minat belajar siswa. Menurut (Irdianti et al., 2020) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi secara positif oleh minat terhadap materi pelajaran. menekankan peran minat sebagai faktor internal. Menurut Djamarah (dalam Siti Mufidah, 2023) mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain: a) Minat dan

Motivasi: Keinginan kuat dan dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih gigih dan fokus. b) Kecerdasan (Intelektual/IQ): Kemampuan dasar kognitif untuk berpikir, menganalisis, dan memecahkan masalah. Tingkat kecerdasan memengaruhi kecepatan dan kedalaman pemahaman materi. c) Kesiapan dan Kemampuan Kognitif: Kesiapan mental, fisik, dan emosional untuk menerima pelajaran, termasuk kemampuan memori, persepsi, dan perhatian. d) Kesehatan Fisik dan Mental: Kondisi tubuh dan pikiran yang prima sangat penting. Kelelahan, sakit, atau masalah psikologis dapat secara signifikan menurunkan konsentrasi dan daya tangkap.

2) Faktor Eksternal (Dari Luar Diri Peserta Didik)

Ini adalah faktor-faktor yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik. a) Faktor Lingkungan Keluarga: Keadaan ekonomi, perhatian, dukungan orang tua, latar belakang pendidikan orang tua, dan hubungan antaranggota keluarga. Dukungan emosional dan fasilitas dari keluarga, serta strategi mengajar yang menarik di sekolah menjadi prediktor kuat keberhasilan belajar oleh Rahman, F. et al. (2021). b) Faktor Lingkungan Sekolah: Kualitas guru (kompetensi pedagogik dan profesional), kurikulum, metode pengajaran yang digunakan, fasilitas dan sarana belajar

(laboratorium, perpustakaan), serta kondisi lingkungan kelas. c)
 Faktor Lingkungan Masyarakat: Keberadaan kelompok sebaya
 (teman pergaulan), kegiatan sosial, dan sumber daya pendidikan
 yang tersedia di sekitar tempat tinggal.

B. Kerangka Berfikir

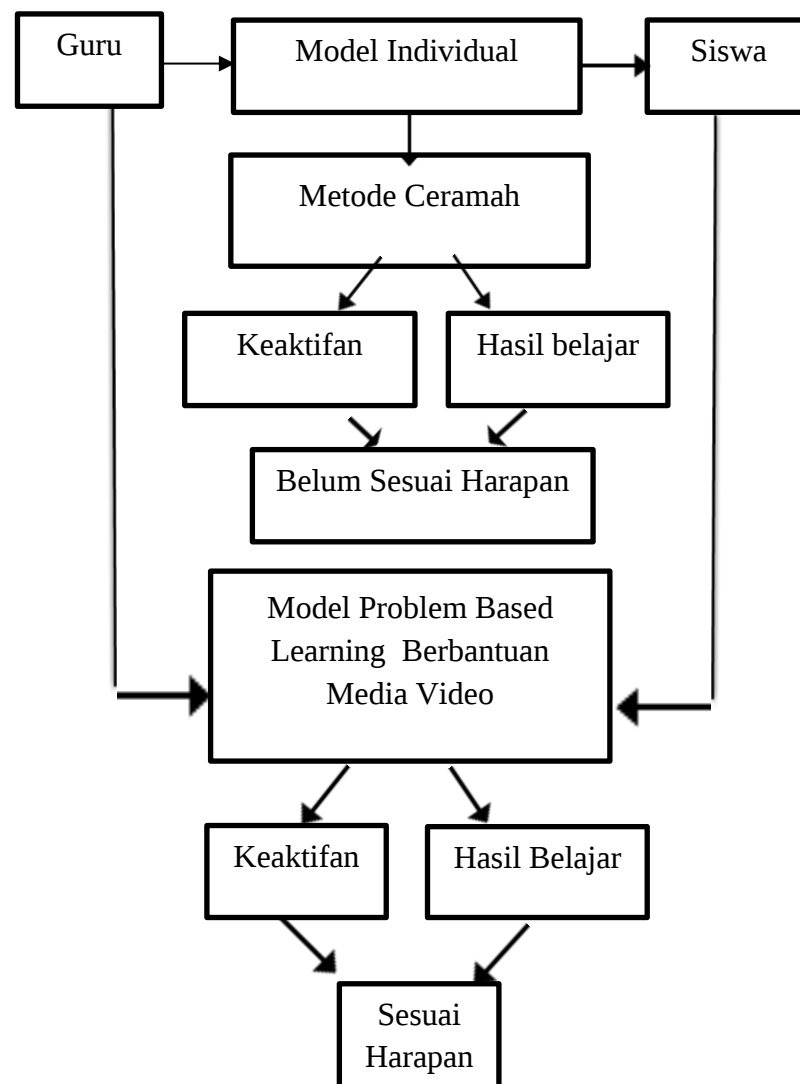
Tujuan pembelajaran IPAS adalah melatih siswa untuk berpikir kritis logis kreatif dan memecahkan masalah untuk kemampuan berpikir. Di era abad 21 ini pembelajaran tidak selalu diajarkan dengan menghafal dan menggunakan konsep yang sudah ada melainkan tuntutan setiap individu mampu menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari. Semakin dekat dengan dunia nyata, anak semakin semangat dan rajin untuk terus belajar dan situasi pembelajaran yang akan semakin baik pengaruhnya pada peningkatan kecakapan belajar siswa (Amir, 2009;22). Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan untuk merubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

Perubahan tersebut melibatkan guru dan peserta didik yang menghasilkan hasil belajar. Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Sugiono (2019) yang mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pembelajaran IPAS di kelas III SDN 01 Taman menunjukkan rendahnya keaktifan dan

hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik. Siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual untuk memahami konsep IPAS. Tindakan yang diambil untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menyusun perencanaan pembelajaran, mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik, mencoba menggunakan media yang relevan dengan kondisi siswa, menyiapkan instrumen serta alat evaluasi yang tepat. Dengan berbagai pertimbangan akhirnya peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran.

Ketika *Problem Based Learning* dipadukan dengan media video sebagai pemantik masalah, maka siswa lebih mudah memahami konteks dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi dan investigasi. Hal ini dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar. Secara logis, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah. Siswa belajar untuk membentuk konsep secara abstrak materi menjadi nyata dan konkret sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang mereka jalani sehingga materi dengan mudah dapat diserap lebih mudah karena dapat mengilustrasikan pada kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video harapannya dapat meningkatkan

keaktifan dan hasil belajar siswa SDN 01 Taman. Kerangka Berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir ini menggambarkan alur pemikiran kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran awal yang dilakukan guru menggunakan model pembelajaran individual dengan metode ceramah. Pada tahap ini, interaksi

belajar masih bersifat satu arah, sehingga keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran cenderung rendah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai standar ketercapaian yang diharapkan. Dengan kata lain, baik keaktifan maupun hasil belajar menunjukkan kategori belum sesuai harapan.

- b) Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video. Model PBL dipilih karena mampu menghadirkan permasalahan nyata sebagai dasar pembelajaran, mendorong siswa berpikir kritis, bekerja secara kolaboratif, serta aktif mencari solusi. Penggunaan media video juga membantu memperjelas konteks masalah, meningkatkan pemahaman konsep, dan menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan Model Problem Based Learning berbantuan media video tersebut, diharapkan terjadi peningkatan signifikan pada keaktifan siswa, seperti keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan berdiskusi, kerja sama dalam kelompok, serta keterlibatan dalam memecahkan masalah. Peningkatan keaktifan ini kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar, baik pada ranah pemahaman konsep, kemampuan analitis, maupun penerapan pengetahuan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai

jawaban sementara terhadap permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun. Hipotesis ini disusun dengan mempertimbangkan hubungan logis antara masalah, teori yang relevan, serta intervensi pembelajaran yang direncanakan. Secara teoretis, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk belajar melalui proses pemecahan masalah autentik. Melalui tahapan-tahapan PBL, seperti orientasi masalah, penyelidikan mandiri, diskusi kelompok, serta presentasi hasil, siswa diharapkan lebih aktif dalam membangun pengetahuan.

Penggunaan media video sebagai pemantik masalah berperan dalam meningkatkan perhatian, menstimulus rasa ingin tahu, serta memudahkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, kombinasi model PBL dan media video secara logis diperkirakan mampu meningkatkan keaktifan belajar sekaligus hasil belajar siswa. Media video akan menyajikan masalah pembelajaran secara audiovisual yang menarik dan nyata, sehingga mampu menarik perhatian siswa sejak awal dan mengatasi kebosanan. Selanjutnya, model PBL akan mendorong siswa untuk tidak lagi menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat aktif dalam mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok.

Dengan dasar berpikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Keaktifan belajar IPAS dapat di tingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada .

siswa SDN 01 Taman. 2) Hasil belajar IPAS dapat di tingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa SDN 01 Taman. Hipotesis tindakan tersebut akan dibuktikan melalui pelaksanaan siklus tindakan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Apabila terjadi peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar siswa setelah tindakan diberikan, maka hipotesis dapat dinyatakan diterima.

D. Kebaharuan Penelitian (State of the Art)

Dalam rangka kesempurnaan dan kelengkapan data dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kajian ini bertujuan untuk memetakan temuan-temuan sebelumnya, mengidentifikasi tren penelitian, dan pada akhirnya menunjukkan celah atau ruang yang belum diisi oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III SD. Penelitian yang relevan dengan yang akan dilaksanakan peneliti yaitu:

Tabel 2.2 Penelitian-penelitian terdahulu model *Problem Based Learning*

No	Judul Penelitian Nama Peneliti, Tahun		Fokus Penelitian		Hasil Penelitian
(1)	(2)		(3)		(4)
1	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa, Riswati Alpusari,	Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa	Pengaruh model pembelajaran bervariasi, khususnya terhadap keaktifan siswa dalam proses	model pembelajaran bervariasi, PBL, keaktifan dalam proses	Model pembelajaran yang bervariasi, seperti PBL, terbukti efektif untuk membuat siswa lebih

	Marhadi (dalam pembelajaran. Robiyanto,2021)		aktif dan tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif.
2	Efektivitas Media Video Pembelajaran terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa, Fatimah et al. (2022)	Pengaruh penggunaan media video sebagai alat bantu pembelajaran terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.	Media pembelajaran video berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Video mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.
3	Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Abstrak Siswa Kelas Rendah, Arsyad (2017)	Peran media audiovisual (termasu video) dalam membantu siswa pada tahap operasional konkrit memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran.	Media audiovisual sangat efektif untuk menjelaskan konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
4	Implementasi Model PBL Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V, Wijaya & Sari (2023)	Kombinasi model PBL dengan media video animasi secara spesifik pada mata pelajaran Matematika dan kelas V SD.	Kombinasi PBL dan video animasi berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa. Namun, penelitian terbatas pada satu mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan ringkasan penelitian-penelitian terdahulu pada Tabel 2.2, dapat diidentifikasi beberapa temuan penting. Pertama, telah banyak penelitian

yang membuktikan secara terpisah keefektifan model Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan keaktifan (Riswati et al., 2021) Kedua, media pembelajaran video juga telah terbukti secara konsisten mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, serta efektif untuk menjelaskan konsep abstrak kepada siswa (Fatimah et al., 2022; Arsyad, 2017). Tren penelitian juga menunjukkan adanya upaya untuk mengkombinasikan model pembelajaran inovatif dengan media teknologi, seperti yang dilakukan oleh Wijaya & Sari (2023) yang menggabungkan PBL dengan video animasi untuk Matematika.

Meskipun demikian, terdapat sebuah celah penelitian (research gap) yang belum terjamah. Penelitian-penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan media video pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk siswa kelas III sekolah dasar. Mayoritas penelitian terfokus pada mata pelajaran terpisah (IPA atau IPS) atau pada tingkatan kelas yang lebih tinggi. Padahal, seperti yang diungkapkan dalam latar belakang masalah, siswa kelas III berada pada tahap operasional konkrit dan sangat membutuhkan pendekatan serta media yang tepat untuk memahami integrasi konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial yang seringkali abstrak.