

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTETIS TINDAKAN

A. Kajian pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah representasi sistematis dari proses pembelajaran yang meitikberatkan pada tujuan pembelajaran. Secara sederhana, model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu kerangka atau wadah yang menggabungkan strategi, metode, pendekatan, dan teknik pembelajaran. Ketika semua unsur tersebut terintegrasi, maka terbentuklah suatu model pembelajaran. Pada dasarnya, model pembelajaran mencerminkan rangkaian lengkap dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang dipandu oleh seorang guru.

Menurut (Albina et dkk.,2022). Bahwa penggunaan model pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal sesuai harapan guru dan peserta didik.

Menurut (Khoerunnisa &Aqwal, 2020). Model pembelajaran merupakan salah satu kerangka atau rencana yang dibuat untuk proses pembelajaran dengan

tujuan mencapai target atau sasaran yang telah ditetapkan dalam suatu mata pelajaran. Biasanya , model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam model pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sudah terstruktur secara sistematis.

Menurut Trianto, (2022). Model pembelajaran adalah satu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dalam tutorial.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola, atau langkah atau teknik penyajian yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih khas daripada suatu strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode pembelajaran.:

- 1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Sparkoll Videoscribe (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Setyo dkk, (2020), model pembelajaran *problem based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berusaha merupakan masalah yang terjadi dalam dunia nyata atau sehari-hari sebagai konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu rangkaian pembelajaran yang menjadikan suatu permasalahan yang autentik dan bermakna dimana model ini menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah strategi pembelajaran dimana siswa ditempatkan pada sebuah permasalahan yang nyata, kontekstual dan tidak terstruktur dan ditugaskan untuk memecahkan permasalahan.

Menurut pendapat (Amris & Desyandri, 2021). Menyatakan bahwa siswa dibimbing untuk menemukan sebuah informasi dan diharapkan untuk berperan aktif sebagai agen dalam penemuan sebuah ilmu pengetahuan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) akan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Pada proses pembelajaran guru berperan sebagai membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses penyelesaian permasalahan yang dihadapi.

b. Manfaat *Problem Based Learning*

Model pembelajaran ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan kepada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus dari bangku sekolah. Dengan kata lain, penggunaan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkan dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

- a) Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik/mahasiswa yang belajar memecahkan suatu masalah, maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
- b) Dalam situasi PBL, peserta didik/mahasiswa mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- c) PBL dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik/mahasiswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan interpersonal dalam bekerja kelompok.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tujuan pembelajaran Problem Based Learning merupakan salah satu target yang ingin dicapai dari model pembelajaran itu sendiri, selanjutnya menurut handayani, (2021) tujuan model pembelajaran *problem based learning*

- a) Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah.
- b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran orang dewasa.
- c) Memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan sendiri kemampuan berfikir mereka dan menjadi peserta didik yang mandiri.

d. Ciri-ciri dan Karakteristik *Problem Based Learning*

a) Ciri – ciri *Problem Based Learning*

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
- 3) Penyelidikan autentik
- 4) Menghasilkan produk atau karya
- 5) Kolaborasi/kerjasama

b) Karakteristik- karakteristik Problem Based Learning

- 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah
- 2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa.
- 3) Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan diseperti

disiplin ilmu.

- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
- 5) Menggunakan kelompok kecil.

e. Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning*

Langkah –langkah Model *Problem Based Learning* menurut Amin (2021)

- 1) Mengorientasikan siswa terhadap masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik
- 3) Meneliti, menganalisis dan mendiskusikan masalah dalam sebuah kelompok
- 4) Menyajikan solusi dan hasil diskusi
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi peoses mengatasi masalah.

f. Kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning*

Sanjaya dalam Nurhamidah (2022) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain;

- a. Kelebihan *Problem Based Learning* yaitu:
- 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
 - 2) Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik
 - 3) Membantu peserta didik bagaimana menstrasfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

- 4) Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara tetap.

b. Kekurangan *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam penyajian materi.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagaaian tugas.
- 3) Keterbatasan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk implementasinya
- 4) Guru yang tidak dapat mengajar.
- 5) Sumber-sumber lain.
- 6) Informasi berlebihan.

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses penyampaian pokok materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran berdasarkan (Kustandi & Darmawan, 2020) yaitu alat yang dapat membantu proses belajar dan berfungsi menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan lebih baik.

Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut (Hasan et dkk., 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik dengan tujuan untuk mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar dan membuat lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan oleh guru dalam memberikan suatu informasi yang berkaitan

dengan pembelajaran pada siswa agar bisa merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan. Agar dapat memberikan motivasi dan dorongan untuk belajar. Arsyad (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberi suatu informasi pada kegiatan pembelajaran hingga bisa memancing ketertarikan serta minat peserta didik ketika belajar.

Hamka dalam Daniyanti, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non- fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih aktif dan efisien. Tujuan media pembelajaran ialah untuk menarik minat agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu pokok materi kepada peserta didik dan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.

b. Jenis - jenis Media Pembelajaran. Media pembelajaran

Ramahwati, dkk, (2023) memaparkan bahwa media pembelajaran terdiri dari 4 jenis, yakni:

- 1) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan.

Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.

- 2) Media audio, yaitu media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan, media ini berupa video.
- 4) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audiovisual secara bersamaan. Pokok bahasanya menyangkut media yang dikenal dengan internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media.

c. Prinsip – prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Hasan et dkk 2021), beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Tidak ada media yang ideal untuk semua tujuan.
- 2) Media adalah bagian penting dari proses pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan, tujuan terakhir adalah agar peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran.
- 4) Dalam pembelajaran penggunaan media bukan hanya sebagai selingan/pengisi waktu, tetapi itu terakhir dengan pembelajaran.
- 5) Media yang dipilih harus objektif dan didasarkan pada tujuan pembelajaran.

- 6) Peserta didik mungkin bingung jika mereka menggunakan banyak media sekaligus
- 7) Kekonkritan dan keabstrakan media pembelajaran tidak meentukan kualitasnya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Abdul Wahab, dkk, (2021) mengemukakan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan potensi hasil belajar,
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

2. Sparkoll videosribe

a. Pengertian Sparkoll Videosribe

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Sparkoll Videosribe merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan dan

indera pendengaran. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah

minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus gambar (Harahap, 2020).

Reni,dkk, (2022) memaparkan bahwa Sparkoll Videoscribe merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi.

Sparkoll videoscribe adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat disign animasi berlatar putih dengan sangat muda. Videoscribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teks, atau desain.

b. Kelebihan dan kekurangan *Sparkoll Videoscribe*

1) Khoirudin (2020) menyatakan bahwa kelebihan *Sparkoll Videoscribe* yaitu:

- a) Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online.
- b) Memberikan stimulus yang baik kepada siswa.
- c) Memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
- d) Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, sehingga dapat diulang – ulang apabila perlu untuk menambah kejelasan.

- e) Beberapa sebagai *story teller*, sehingga dapat memicu kreativitas peserta didik dalam mengepresikan gagasannya.

2) Adapun Kelemahan *Sparkoll Videoscribe* yakni:

- a) Tidak bisa digunakan secara *offline*, sehingga apabila ingin menggunakan videoscribe harus terkoneksi pada internet, sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah.
- b) Video tidak dapat disimpan secara *offline* ataupun disimpan secara langsung dikomputer melainkan harus ditampilkan terlebih dahulu di *youtube* atau media sosial sejenisnya, baru kemudian dapat di *donwload* untuk dilihat secara *offline*
- c) Sebagai media pembelajaran berbasis media pembelajaran maka *videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.
- d) Pada versi trial hanya berlaku 30 hari selanjutnya harus beralih ke versi pro yang sifatnya tidak gratis.

c. Langkah – langkah Pembuatan *Sparkoll Videoscribe*

Langkah – langkah dalam pembuatan media *Sparkoll Videoscribe* menurut Iskandar, dkk (2020) dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Donwload aplikasi *Sparkoll Videoscribe* dari internet.
- 2) Lakukan instal *Sparkoll Videoscribe*
- 3) Jika sudah terinstal, klik ikon sparkoll akan ada petunjuk penggunaanya.
- 4) Setelah memahami petunjuk penggunaan, maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.

- 5) Siapkan materi seperti ciri – ciri makhluk hidup beserta pertumbuhan dan perkembangannya.
- 6) Tambahkan gambat *background*, karakter animasi, tulisan, *backgroundmusik*, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada isi sudut kanan.
- 7) Susun *project* video yang digunakan untuk pembelajaran
- 8) Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri
- 9) Simpan video tersebut sesuai dengan formal yang diharapkan.
- 10) Klik bagian *share* pada tulisan di atas

d. Langkah-langkah Penerapan *Sparkol Videoscribe* Dalam Proses Pembelajaran

Ramah, dkk, (2021) memaparkan langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran, anantara lain:

1) Persiapan

Sebelum menerapkan *Sparkol Videoscribe*, perlu adanya persiapan yang dilakukan untuk menunjang penggunaan media sehingga dapat berjalan dengan lancar, yaitu dengan mempelajari petunjuk tata dan cara menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, perlu mempersiapkan peralatan media yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar, adapun kegiatannya:

- a) Guru mempersiapkan peralatan dan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang akan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
- b) Guru mempelajari tata cara penggunaan media pembelajaran *SparkolVideoscribe* sehingga mampu menjelaskan terhadap siswa tata cara menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

2) Kegiatan selama menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

Tahap ini membutuhkan ruangan yang nyaman, sehingga dalam proses kegiatan belajar siswa tidak mengalami gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasinya. Adapun langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan ruangan yang nyamanpp untuk proses kegiatan pembelajaran.
- b) Guru menjelaskan materi pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.
- c) Siswa diminta untuk menyimak dan memperhatikan petunjuk, serta intruksi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran IPApS.
- d) Guru menampilkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dan menunjukkan video materi pelajaran IPAS yang dijelaskan.
- e) Guru memperkenalkan materi pelajaran IPAS yang terdapat pada media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.
- f) Siswa diminta mengamati dan menyimak materi pelajaran IPAS berupa video yang telah di jelaskan guru.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *videosribesparkoll* adalah perangkat lunak yang berlatar putih berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang

dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaanya pun sangat cepat dan mudah.

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu "hasil" dan "belajar". pengertian hasil belajar (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Howard L.Kingsley mengatakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan .

Hasil belajar menurut Somyana (2020) adalah pencapaian akademis yang ukur melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidik tidak

ditentukan oleh nilai siswayang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidangkognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Yogi Fernando, dkk,2024).

b. Fungsi hasil belajar

Ada beberapa fungsi hasil belajar yaitu:

- 1) Hasil belajar merupakan indikator dan kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat ingin tahu.
- 3) Hasil belajar sebagai bahan informasi pendidikan.
- 4) Hasil belajar merupakan indikator intern dan sksren dari suatu institusi pendidikan.

c. Indikator hasil belajar

Menurut Nur & Anisa (2023) indikator hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah yang merupakan gabungan tiga ranah,yaitu:

- 1) Ranah kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan,serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik,meliputi *fundamental movement, generic movement ordinative movement, creative movement*.

4. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran ynag bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar,meliputi

fenomena alam dan sosial. namun pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dan tema pembelajaran tertentu.

Menurut Abdullah Aly (2020), menjelaskan bahwa ipas adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu: melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori,

eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain.

Sehingga Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab akibat (kamus besar Bahasa Indonesia ,2016.) pengetahuan ini melingkupi pengetahuan ala dan pengetahuan sosial.

B. KERANGKA PIKIR

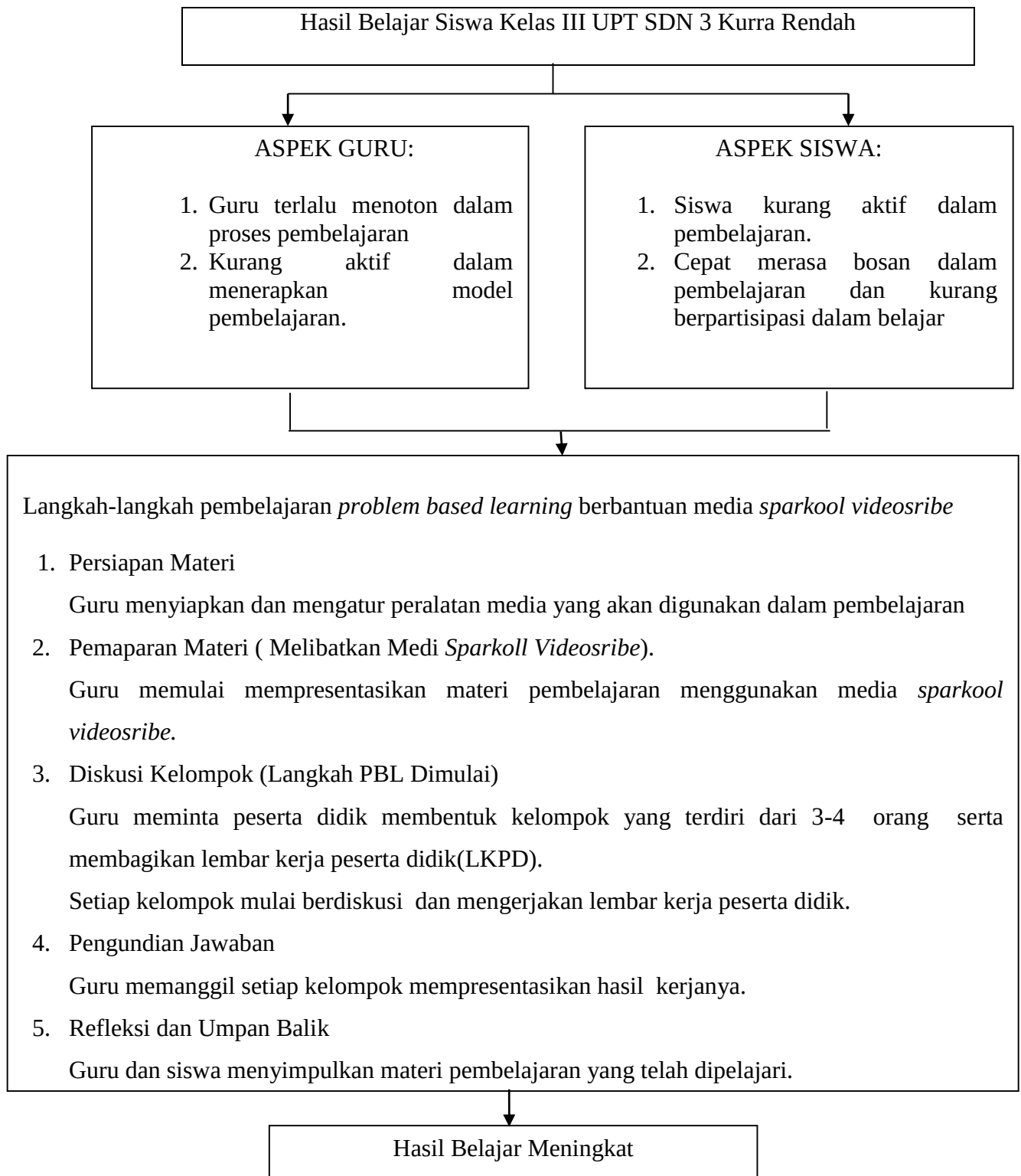
Kerangka pikir merupakan konsep dalam sebuah gambar dan model yang didalamnya terdapat variabel yang berkaitan dengan variabel lainnya. Menurut Sugiyono (2020:60) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audio visual sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor salah satunya adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai stimulus peserta didik dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* sangat berkaitan dengan permasalahan yang ada pada peserta didik, selain itu model pembelajaran

pembelajaran *problem based learning* ini merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan pada abad ke-21 terutama pada kurikulum merdeka.

Seringkali kita lihat dalam proses kegiatan belajar mengajar bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa seperti tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya. Bahkan, hasil rata-rata nilai pada mata pelajaran IPAS masih dibawah nilai KKM. Terlebih lagi, dalam mata pelajaran IPAS, banyak sekali organ-organ, konsep morfologi hewan dan tumbuhan, serta materi lainnya yang sulit diingat oleh siswa dan memerlukan contoh konkret agar lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi, media video animasi ini lebih tepat untuk digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. HIPOTETIS TINDAKAN

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dari arah tujuan penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Sparkoll Videoscribe* maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III di UPT SDN 3 Kurra”.

