

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Konseptual

#### 1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

##### a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* didasarkan atas teori psikologi kognitif, terutama berlandaskan teori Piaget dan Vigotsky (konstruktivisme). Menurut Salsabila, siswa belajar mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran PBL dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan siswa. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru sebagai fasilitator atau pembimbing (Salsabila et al., 2024).

Menurut Muhartini, pembelajaran berbasis masalah *problem based learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran (Muhartini et al., 2023: 66). Pendapat lain menurut Rochmatika, pembelajaran berbasis masalah adalah interaksi dengan respon yang merupakan hubungan dua arah belajar dan lingkungan (Rochmatika et al., 2023: 66-72).

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif bagi siswa. *Model Problem Based Learning* bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa (Samadun, 2022: 534).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim (Fahreza et al., 2021). Menurut Santosa, Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang difokuskan pada pengalaman pembelajaran yang diatur meliputi penyelidikan dan pemecahan masalah khususnya masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Santoso, 2022: 125). Pendapat lain menurut Novalia, model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang merupakan suatu model pembelajaran yang melatih siswa untuk menggunakan kemampuan pemecahan masalah (Novalia, 2021).

Handayani menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan (Handayani, 2021). Masalah dalam *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan masalah nyata yang dialami siswa sehari-hari dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kreatif siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan serta untuk membangun pengetahuan baru.

Menurut Octavia model pembelajaran adalah cara kegiatan pembelajaran yang dirancang agar berjalan dengan lancar, menarik, mudah dipahami, dan mengikuti urutan yang jelas (Octavia, 2020). *Problem Based Learning* (PBL), seperti yang didefinisikan oleh Rusman, merupakan inovasi dalam pendidikan karena memberikan kewenangan kepada siswa untuk memperkuat, menyempurnakan, menguji, dan meningkatkan kemampuan berpikirnya melalui kerja kelompok yang sistematis. Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk

belajar dan bekerja keras secara kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons.

Model *problem based learning* (PBL) dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Sedangkan menurut Ayunda & Alberida, model *problem based learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran di mana sebuah permasalahan dijadikan sebagai tujuan dari pembelajaran. Sehingga adanya pembelajaran berbasis masalah ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional (Ayunda, 2023). Susanto ikut berpendapat bahwa model pembelajaran ini memfokuskan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata, yang di dalamnya terdapat kerja kelompok, umpan balik, dan diskusi yang dapat membantu peserta didik untuk melakukan investigasi dan penyelidikan serta menyusun laporan akhir (Susanto, 2020).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Siswa secara aktif terlibat dalam penyelidikan, pemecahan masalah, dan pengembangan solusi, bukan hanya menerima informasi secara pasif. *problem based learning* (PBL) mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta mengembangkan keterampilan belajar mandiri.

#### **b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)**

Dalam proses kegiatan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL) salah satu karakteristiknya yaitu menawarkan kebebasan dalam proses pembelajaran dan dimunculkan permasalahan di awal pembelajaran. Menurut Siregar mengatakan bahwa dalam strategi pembelajaran dengan *problem based learning* (PBL), siswa diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk

mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah (Siregar, 2024: 83). Adapun menurut Mucharom model *problem based learning* (PBL) memiliki karakteristik yang menjadi salah satu ciri dari model *problem based learning* (PBL) yang dapat membedakan dari model pembelajaran lainnya, karakteristik model *problem based learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi starting point dalam belajar
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)
- 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- 5) Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- 8) Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- 9) Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar; dan.
- 10) PBM melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar (Mucharom, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan proses pembelajaran yang akan menggerakkan siswa berfikir kritis dan mengembangkan keterampilan siswa agar guru bisa melihat kemampuan siswa.

### c. Kelebihan dan Kelemahan *Model Problem Based Learning (PBL)*

Darwati menyatakan bahwa sebagai suatu model pembelajaran, Problem Based Learning memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- 4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBM (proses belajar mengajar) dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 7) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 8) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia (Darwati, 2021).

Kemudian menurut Indrapangastuti, disamping kelebihan di atas, Problem based learning juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
- 2) Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang

sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari (Indrapangastuti, 2023).

#### **d. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)**

Adapun langkah-langkah dalam proses *Problem Based Learning* (PBL) menurut Ni'mah, yaitu:

1) Mengorientasikan siswa terhadap masalah.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan serta membantu berbagai tugas dengan temannya

5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan (Ni'mah, 2022).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

## **2. Alat Peraga**

### **a. Pengertian Alat Peraga**

Alat peraga merupakan alat-alat pelajaran secara penginderaan yang tampak dan dapat diamati. Alat-alat peraga diperlukan dalam proses belajar kepada anak untuk memudahkan di dalam memberikan pelajaran dan memahami pelajaran dengan jelas atau menguasai isi pelajaran dengan

baik. Setiap alat peraga yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, atau pelajaran yang akan diberikan kepada anak menurut kadar keperluannya. Sebab pemakaian alat peraga yang terlalu banyak akan melambankan anak-anak berpikir abstrak dan sebaliknya penyampaian pendidikan yang verbalistik akan membosankan anak (Telaumbanua, 2020).

Rais menyatakan bahwa “Alat peraga adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien” (Rais, 2024). Sedangkan menurut Gusti Nyoman dan Yohanna menyatakan bahwa “Alat peraga adalah alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata /konkret” (Pardomuan et al., 2023). Pada hakekatnya alat peraga adalah suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang riil sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan kepada siswa.

Menurut Jonimar bahwa “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dengan segala benda yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dari materi yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para siswa untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar” (Jonimar, 2020: 69). Azhar juga menyatakan bahwa “alat peraga adalah media alat bantu pengajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran” (Angreini et al., 2020).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat peraga pelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu atau penunjang dalam proses belajar mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran, mencegah verbalisme, membuat pelajaran lebih menarik, konkret, mudah dipahami, dan meningkatkan efisiensi serta efektivitas pembelajaran. Alat peraga berfungsi sebagai media yang mempermudah guru dalam menyampaikan konsep yang bersifat abstrak menjadi nyata,

sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap makna materi yang diajarkan.

#### **b. Fungsi Alat Peraga**

Alat peraga bukanlah pengganti pelajaran lisan atau tulisan namun alat peraga sebagai pelengkap dari pembantu agar pelajaran dapat tahan lama dalam ingatan anak dan mudah untuk diproduksi pada suatu ketika diperlukan. Adapun menurut Isdarta, ada beberapa fungsi alat peraga, antara lain:

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral bagi keseluruhan situasi belajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- 3) Alat peraga dalam pembelajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan visi pembelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pembelajaran/pelajaran.
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar dan pembelajaran. Dengan perkataan lain melalui penggunaan alat peraga hasil belajar yang dicapai akan tahan lama di ingatan siswa, sehingga pembelajaran mempunyai nilai yang tinggi (Isdarta, 2023).

### c. Alat Peraga Rangkaian Listrik Sederhana

Rangkaian listrik sederhana adalah susunan komponen-komponen listrik yang dihubungkan sedemikian rupa sehingga memungkinkan arus listrik mengalir dari satu titik ke titik lain. Rangkaian ini umumnya terdiri dari sumber tegangan (seperti baterai), kabel (penghantar), beban (seperti lampu), dan sakelar (untuk memutus/menghubungkan arus) (Itasri, 2025).

Alat peraga rangkaian listrik sederhana adalah alat bantu visual dan praktis yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami konsep rangkaian listrik dasar, seperti rangkaian seri dan paralel, dengan menyajikan komponen-komponen listrik secara fisik yang dapat dirangkai dan diamati fungsinya (Bahgie, 2023). Alat ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba merangkai rangkaian listrik secara nyata, seperti rangkaian seri dan paralel, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mudah dan mendalam. Hal ini berbeda dengan pembelajaran hanya secara teori atau gambar, karena siswa dapat mengamati langsung efek dari pengaturan komponen.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Alat peraga pelajaran dengan rangkaian listrik sederhana adalah model atau perangkat yang dibuat menggunakan komponen-komponen listrik dasar seperti baterai, kabel, sakelar, dan lampu (atau beban listrik lainnya) untuk mendemonstrasikan prinsip-prinsip dasar rangkaian listrik, seperti rangkaian seri dan paralel, secara nyata bagi siswa. Alat peraga ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi listrik sederhana melalui demonstrasi langsung.

## 3. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar adalah suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya proses pembelajaran yang baik, maka akan menghasilkan suatu kesuksesan pembelajaran sesuai yang diinginkan. Menurut Nugraha, hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha et al., 2020: 265). Kemudian

Wulandari menambahkan bahwa, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari et al., 2021: 455). Ada juga pendapat dari Mustakim, hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya (Mustakim, 2020).

Menurut Nurlina Ariani, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya atau tujuan instruksional. Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama (Nurlina Ariani, 2022). Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar yang dicapai. Gambaran tentang keberhasilan belajar dapat diambil dalam bentuk penentuan raport. Dalam proses mengajar, peserta didik mengalami pengalaman belajar, kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar tersebut merupakan hasil belajar (Ulfah, 2021).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Indah, 2021). Selanjutnya menurut Taqwiyan, menyatakan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk hasil tes (Taqwiyan, 2021). Hasil belajar yang dicapai peserta didik sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebagai perancang belajar mengajar. Tujuan intruksional pada umumnya dikelompokkan kedalam kategori domain kognitif, afektif dan psikomotorik, efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami seseorang setelah melalui proses belajar, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun pemahaman. Ini adalah hasil konkret dari kegiatan belajar mengajar yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Julyanti, indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu: (Julyanti, 2021)

##### 1) Ranah kognitif

Sebagaimana dalam bukunya kognitif berasal dari kata cognition yang padanannya knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif ialah peroleh, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas ranah kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Hanya cara dan intensitas pendayagunaan kapasitas ranah kognitif tersebut tentu masih belum jelas benar.

Ranah psikologi siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif, adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol, aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai menara pengontrol otak selalu bekerja siang dan malam.

Teriring dengan upaya ini, guru juga diharapkan mampu menjauhkan para siswa dari strategi yang mengarah ke aspirasi asal naik atau lulus. Kepada siswa seyogyanya dijelaskan contoh-contoh dan peragaan sepanjang memungkinkan agar mereka memahami signifikansi materi dan hubungannya dengan materi-materi lain. Disamping itu, guru juga sangat diharapkan mampu menjelaskan nilai-

nilai moral yang terkandung dalam materi yang ia ajarkan, sehingga keyakinan para siswa terhadap faidah materi tersebut semakin tebal dan pada gilirannya kelak akan mengembangkan dan mengaplikasikan dalam situasi yang relevan. Ranah kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ranah Kognitif berfokus pada aspek pemahaman, pengetahuan, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran di ranah ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, serta kemampuan analisis dan sintesis siswa.

2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, tetapi juga menghasilkan kecakapan ranah afektif. Sebagai contoh, seorang guru IPA yang pandai dalam mengembangkan kecakapan kognitif dengan cara memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan akan berdampak positif terhadap ranah afektif para siswa. Dalam hal ini pemahaman yang mendalam terhadap arti penting materi pelajaran IPA yang disajikan guru serta preferensi kognitif yang mementingkan aplikasi prinsip-prinsip tadi akan meningkatkan kecakapan ranah afektif para siswa. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ranah afektif dapat disimpulkan sebagai aspek pembelajaran yang berfokus pada pembentukan sikap, nilai, dan perasaan siswa. Ranah ini bertujuan menumbuhkan sikap positif, minat belajar, serta kemampuan siswa dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran.

3) Ranah psikomotorik

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkret dan mudah

diamati, baik kuantitasnya maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka. Namun, kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif. Jadi, kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ranah psikomotorik merupakan aspek pembelajaran yang berfokus pada keterampilan gerak dan praktik langsung siswa. Ranah ini bertujuan mengembangkan kemampuan motorik, ketepatan, serta keterampilan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan melalui tindakan nyata.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor yaitu dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Faktor Internal

##### a) Minat

Minat belajar juga menjadi faktor pendorong siswa untuk belajar berdasarkan minat atau kepuasan keinginan siswa untuk belajar. Keinginan belajar adalah ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa diminta. Selain itu, rajin belajar dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal, sedangkan tidak rajin belajar akan menyebabkan rendahnya hasil belajar.

##### b) Motivasi

Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa dalam kegiatan belajar juga berperan sebagai penyebab gairah dan semangat dalam belajar. Siswa dengan motivasi akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dengan demikian apa yang dicapai akan semakin baik. Siswa akan berhasil apabila dalam dirinya terdapat keinginan terus untuk belajar.

#### 2) Faktor eksternal

##### a) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan faktor penyebab tumbuh kembang anak khususnya kecerdasan. Terkadang guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan karena pembelajaran dirasa membosankan. Oleh karena itu guru harus memilih metode yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa

b) Lingkungan keluarga

Anak-anak menghabiskan banyak waktunya di rumah, dalam hal ini, kedua orang tua merupakan sosok yang sering ditemui anak di rumah. Orang tua membimbing anak dan mengarahkan untuk belajar karena bimbingan dari orang tua sangat penting sehingga anak memperoleh prestasi yang baik di sekolah.

## B. Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan**

No.	penulis	Judul	Hasil penelitian	persamaan	Perbedaan
1.	Nurmawati E, 2024	Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan- kesimpulan: (1) penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pada materi bilangan bulat pada tiap siklusnya.; (2) penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan media	Pesamaan dari penelitian tersebut terdapat persamaan pada penelitian ini yaitu pada metode menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.	Perbedaan, dari penelitian adalah pada penelitian sebelumnya tidak menggunakan alat peraga dan yang berbeda dan juga teori yang digunakan.

			pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat.		
2.	Erni Kurniasih, 2021	Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rangkaian Listrik.	Hasil belajar peserta didik pada siklus pertama diperoleh rata-rata nilai 77,5 atau 75% mencapai kriteria ketuntasan minimum. Pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 92% dengan rata-rata nilai 82,08. Berdasarkan penelitian dapat ditarik Kesimpulan bahwa pembelajaran rangkaian listrik di kelas VI SDN 1 Mlandi melalui model pembelajaran Problem Based Learning mengalami peningkatan hasil belajar.	Persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti tentang Penerapan Problem Based Learning.	Perbedaan, dari penelitian adalah terdapat pada objek yang berbeda.
3.	Rabiatul Adawiyah, 2024	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Alat Peraga Sederhana	Hasil pre-tes menunjukkan kemampuan awal kedua kelompok adalah sama dengan nilai rata-rata 37. Sedangkan hasil post-test diperoleh	Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian peneliti terletak	Perbedaan, dari penelitian adalah terdapat pada objek

		terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa.	nilai rata-rata 81 untuk kelompok eksperimen dan 71 untuk kelompok kontrol. Hasil uji-t pada post-test diperoleh nilai thitung sebesar 3,939 dan ttabel sebesar 2,056 pada taraf signifikansi 5%. Nilai thitung > ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan alat peraga sederhana berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa.	pada model pembelajaran yang digunakan yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah.	yang berbeda dan juga teori yang digunakan.
4.	Latifa Nurliyani, Hidayati, Nurul Astuty Yensy B, 2022	Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Viii Smpn 04 Kota Bengkulu.	Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari skor rata-rata hasil belajar peserta didik dari siklus I sampai siklus II yaitu: 72,9; 80,0.	Persamaan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan yaitu eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model Problem Based Learning.	Perbedaan pada penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah pada teknik pengambilan sampel dan teknik analisisnya.
5.	Sasamira, I., Mangobi, J.	Penerapan Model	Hasil menunjukkan bahwa diperoleh dan	Penelitian ini	Perbedaan pada

U. L. ., & Manurung, O, 2024	Problem Based Learning Berbantuan Alat Peraga Roda Berputar Pada Materi Kubus.	untuk dan Sehingga dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian, jika maka tolak , artinya rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model PBL berbantuan alat peraga roda berputar lebih dari rata- rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model PBL tanpa bantuan alat peraga. Implikasi dari hasil penelitian ini bahwa penggunaan model problem based learning (PBL) berbantuan alat peraga roda berputar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kubus dibandingkan dengan penggunaan model PBL tanpa bantuan alat peraga.	memiliki kaitan dengan penelitian peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model project based learning.	penelitian sebelumnya menggunaka n kelas kontrol dan ekperimen sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan onogrop pretest- posttest. Perbedaan selanjutnya terdapat pada sampel dan teknik Penelitian.
6. Hermuttaqie n, B. P. F., Aras, L., & Lestari, S. I. 2023	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang terjadi dalam pembelajaran baik pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa. Kesimpulan penelitian	Pesamaan dari penelitian tersebut terdapat persamaan pada penelitian ini yaitu pada metode menggunakan	Perbedaan penelitian dengan sebelumnya adalah materi dan sampelnya.

	Hasil Belajar Siswa.		ini yaitu penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 35 Tajuncu Kecamatan Donri-Donri Kabupaten Soppeng.	pendekatan kuantitatif deskriptif.	
7.	Assa, F., Masinambow, D. A., Supit, D., Lumapow, H. R., & Jacobus, S. 2024	Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar.	Kesimpulannya, PBL berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Perbaikan strategi pembelajaran dengan fokus pada interaksi siswa, partisipasi dalam diskusi, dan pemanfaatan pendekatan PBL membawa perubahan yang positif. Meskipun penelitian hanya sampai siklus kedua, keberhasilan pada tahap ini memberikan dasar yang kuat untuk penggunaan PBL sebagai model pembelajaran yang efektif. Rekomendasi diberikan untuk mengadopsi dan mengembangkan PBL	Persamaan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan yaitu eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model Problem Based Learning.	Perbedaan pada penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah pada teknik pengambilan sampel dan teknik analisisnya.

			sesuai dengan kebutuhan siswa serta untuk penelitian lebih lanjut dalam jangka waktu yang lebih luas.		
8.	Pasinggi, M. M. 2023	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika.	Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan kehadiran siswa dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata 73,30 pada siklus I dan meningkat menjadi 80,00 pada siklus II dan mampu melewati nilai KKM? 75.	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan penelitian yang dilakukan adalah Penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi penerapan kedua model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian melibatkan tes pretes dan postest.	Perbedaan pada penelitian sebelumnya menggunakan kelas kontrol dan eksperimen sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan onegrop pretest-posttest. Perbedaan selanjutnya terdapat pada sampel dan lokasi Penelitian.
9.	Hijrati, I., Khairuddin, K., &	Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui	Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar siswa ada	Persamaan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan	Perbedaan pada penelitian ini dan

Rohayuni, R. 2023	Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas X Mia 1 SMA Negeri 8 Mataram.	pada angka 68% dengan rerata nilai sebesar 77, 2) data pada siklus 2 menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 86% dengan rerata nilai sebesar 79. Berdasarkan data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam penelitian ini. Hasil peningkatan kelengkapan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa Model Pembelajaran PBL dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	yaitu eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model Problem Based Learning.	penelitian yang dilakukan adalah pada teknik pengambilan sampel dan teknik analisisnya.
10. Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. 2024	Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Problem Based Learning.	Hasil yang didapatkan yaitu nilai pretest memperoleh nilai rata-rata 56,59 dengan nilai dan nilai posttest 71,07. Berdasarkan hasil uji t-test nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ artinya $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Hasil	Pesamaan dari penelitian tersebut terdapat persamaan pada penelitian ini yaitu pada metode menggunakan	Perbedaannya terletak pada bantuan media yang digunakan.

---

penelitian	pendekatan
menunjukkan adanya	kuantitatif
peningkatan hasil	deskriptif.
belajar kelas V dengan	
model pembelajaran	
berbasis masalah.	

---

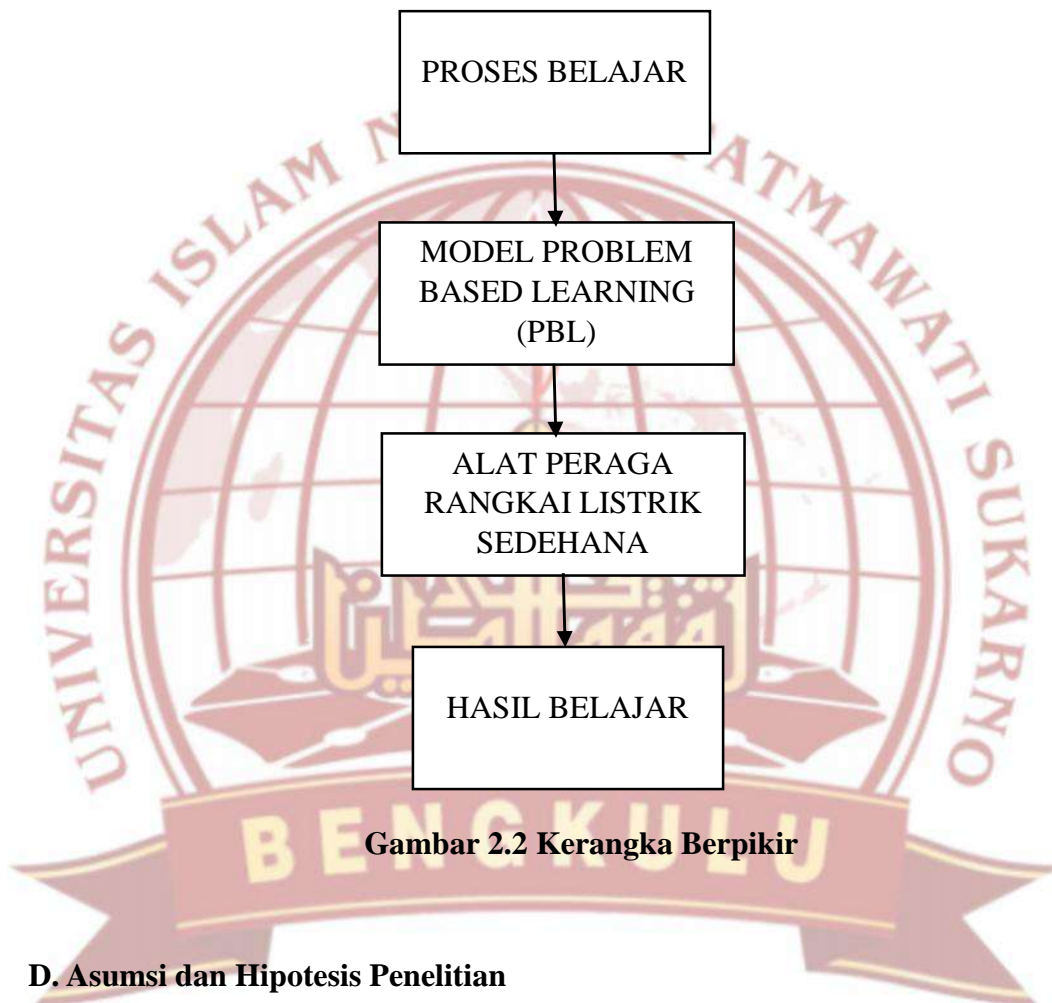
### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dikatakan baik dan efektif apabila terjadi proses pembelajaran dalam diri siswa yang dapat dilihat dari adanya komunikasi yang baik antara guru dan juga siswa. Pembelajaran tidak berfokus pada guru saja melainkan banyak melibatkan siswa secara aktif atau pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menekankan pada minat, kebutuhan dan kemampuan individu. Dengan demikian, maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi *feed back* yang baik antara guru dan siswa.

Pada proses pembelajaran, setiap guru mengharapkan agar kualitas output lulusannya mempunyai hasil yang baik. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, dalam hal ini guru diharuskan untuk mengembangkan kompetensinya sehingga dapat diaplikasikan pada pembelajaran. Faktor penunjang pembelajaran di sekolah adalah pada penggunaan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Pada umumnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersumber pada LKS yang belum mengarahkan siswa untuk dapat membangun pengetahuan. Hal tersebut memungkinkan adanya upaya untuk melakukan penerapan model *problem based learning* berbantuan alat peraga rangkai listrik sederhana.

Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan alat peraga rangkaian listrik sederhana adalah sebuah pendekatan pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata terkait rangkaian listrik, menggunakan alat peraga untuk memvisualisasikan dan memahami konsep,

yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, dan hasil belajar siswa.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini dilandasi oleh asumsi bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama jika disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dianggap mampu meningkatkan pemahaman konsep karena menuntut siswa untuk aktif berpikir kritis dan memecahkan masalah secara langsung. Selain itu, penggunaan alat peraga rangkaian listrik sederhana diyakini dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dalam materi listrik dengan lebih konkret dan visual. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) yang

didukung dengan alat peraga akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung alat peraga rangkaian listrik sederhana dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Untuk menguji asumsi tersebut, dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

a. **H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol):**

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan alat peraga rangkaian listrik sederhana terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

b. **H<sub>a</sub> (Hipotesis Alternatif):**

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan alat peraga rangkaian listrik sederhana terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

