

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) menurut Rahmani (2022) adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dengan membuat hubungan antara ide dan kemampuan dari bidang lain. Masalah atau skenario yang berpusat pada masalah pribadi siswa dikenal juga disebut sebagai pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* juga menempatkan siswa melalui langkah-langkah metode ilmiah hingga pemecahan masalah sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan tentang masalah tersebut dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang mereka butuhkan. Oleh karena itu mereka dapat memperoleh pengetahuan tentang masalah tersebut dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang mereka butuhkan.

Problem Based Learning menurut (Kristiana & Radia (2021) merupakan metode pembelajaran dimana siswa melakukan langkah-langkah metode ilmiah dalam memecahkan suatu masalah untuk memperoleh informasi tentang masalah tersebut dan keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut. *Problem Based Learning* dapat menjadi strategi pendidikan cocok untuk memaparkan siswa pada permasalahan dunia nyata yang tidak terstruktur atau terbuka sebagai stimulus belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian *Problem Based Learning* dari beberapa diatas dapat dikatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pengajaran yang memberikan siswa permasalahan nyata dan kontekstual untuk dipecahkan dengan mengarahkan keterampilan berpikir kritis mereka dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi, baik secara mandiri maupun berkelompok. Cara ini efektif untuk

menjadikan siswa dapat memperoleh pengetahuan, motivasi, dan prestasi bagi diri mereka sendiri dengan memecahkan masalah yang mereka hadapi (Rahmani, 2022).

Tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) bukan hanya memberikan sejumlah besar pengetahuan saja, melainkan guna untuk mengembangkan pemikiran secara kritis serta dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah yang dihadapi siswa, dan secara aktif untuk membangun pengetahuan secara mandiri serta juga dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman dan mengubah perilaku. Masalah sentral pembelajaran dapat dipecahkan oleh siswa melalui kerja tim, untuk memberikan berbagai pengalaman belajar, selain pembelajaran pemecahan masalah, seperti pembuatan hipotesis, desain eksperimen, dan desain eksperimen, melakukan survei untuk mendiskusikan dan melaporkan. (Mayasari et al., 2022)

Masalah dalam *Problem Based Learning* menurut Ngalimun (2014), memiliki beberapa kriteria antara lain:

- 1) Skenarionya harus nyata; masalahnya berakar pada pengalaman nyata, bukan pada teori akademis. Ada beberapa solusi untuk situasi yang ambigu karena masalahnya tidak langsung, yang memerlukan munculnya misteri atau teka-teki.
- 2) Ada beberapa solusi untuk situasi yang ambigu karena masalahnya tidak sederhana, yang berarti menimbulkan misteri atau teka-teki.
- 3) Masalah tersebut harus masuk akal bagi siswa berdasarkan pertumbuhan intelektual mereka.
- 4) Masalah tersebut luas dan memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka sambil bekerja dalam batasan waktu, lokasi, dan sumber daya.
- 5) Aktivitas kelompok harus bermanfaat untuk masalah tersebut..

Dalam model *Problem Based Learning*, kerja kelompok juga memiliki sejumlah tujuan. Misalnya, kelompok dapat berfungsi sebagai

komunitas untuk belajar, di mana beberapa siswa merasa nyaman berbagi ide atau pemikiran yang terkait dengan pembelajaran; mereka dapat mengembangkan keterampilan komunikasi; mereka juga dapat memberikan motivasi dan keinginan siswa karena siswa akan menjadi lebih terlibat dalam pekerjaan mereka dan bertanggung jawab atas proyek kelompok; dan, karena berbagai alasan, mereka dapat membantu kelompok meningkatkan hasil belajar. Mertayasa (2023).

Beberapa hal yang terdapat dalam proses *Problem Based Learning* yang dijabarkan Imas Kurniasih, dan Berlin Sani (2015) adalah:

- 1) Pembelajaran dimulai dengan masalah dunia nyata yang masalah tersebut diberikan dengan cara yang lebih komprehensif.
- 2) Permasalahan dapat mendorong peserta didik untuk belajar bidang yang lain.
- 3) Sangat mengutamakan belajar melalui dorongan diri sendiri.
- 4) Menggunakan berbagai sumber ilmu pengetahuan, tidak hanya satu tetapi kita juga harus dapat menemukan, mengevaluasi dan bahkan harus menerapkan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah dipaparkan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan situasi dunia nyata sebagai latar belakang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pemecahan masalah ilmiah dan mengasimilasi ide dan informasi penting dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah.

b. Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning atau yang dikenal juga dengan pembelajaran berbasis masalah dibagi menjadi sejumlah fase dan tahap, yang masing-masing merupakan pola aktivitas yang berguna untuk melengkapi pembelajaran dan pengembangan berbasis masalah.

Pola atau langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis masalah menurut Devirita, F., Neviyarni, N., & Daharnis, D. (2021) sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning

Fase ke	Indikator	Aktivitas pendidik
1	Orientasi siswa kepada masalah	Pendidik menyiapkan sejumlah alat bantu pembelajaran, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan mendorong siswa untuk memecahkan masalah.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Pendidik membantu dalam mendefinisikan dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang terkait dengan masalah tersebut. Siswa dalam mendefinisikan dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang terkait dengan masalah tersebut.
3	Membimbing penyelidikan secara individual atau kelompok.	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan kegiatan percobaan, guna mendapat penjelasan terhadap masalah yang ada.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Pendidik membantu siswa untuk merencanakan dan menyiapkan hasil penemuannya seperti laporan, video dan model untuk membantu siswa dalam berbagi peran dengan temannya

5	Menganalisis dan mengevaluasi proses hasil pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi dan perbaikan terhadap hasil pencariannya dan proses-proses yang telah dilakukan siswa.
---	--	--

Tahapan pembelajaran berbasis masalah yang terkait dengan kegiatan pendekatan saintifik sistematis, seperti yang ditampilkan dalam program 2013, adalah observasi, pertanyaan, pengumpulan informasi atau eksperimen, asosiasi atau pengolahan, pengelolaan informasi dan komunikasi.

Problem Based Learning (PBL) diharapkan mampu menjelaskan masalah, bagaimana masalah tersebut dapat terjadi, dan apa yang diharapkan tercapai pada akhir proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berbasis masalah digunakan, biasanya diawali dengan adanya masalah yang harus dipecahkan atau dicoba oleh siswa. Masalah tersebut dan kebutuhan untuk mempelajari berbagai ide dan teknik ilmiah untuk menyelesaikannya akan menjadi fokus utama perhatian siswa. Proses transformasi suatu model pembelajaran menjadi model yang dapat diterapkan pada tingkat berpikir yang lebih tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk teknik pembelajaran, dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah (Saraswati & Imron Rosidi, 2022).

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan menurut Hamdani (2011) yaitu:

1) Kelebihan

- a) Peserta didik memiliki kemampuan dan terlibat dalam interaksi dinamis dengan pendidik, sesama peserta didik, dan peserta didik lainnya karena keterampilan itu yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.
- b) Peserta didik dapat berkembang menjadi pembelajar yang mandiri dan mengarahkan diri sendiri.
- c) Non-algoritmik, artinya arah tindakan tidak sepenuhnya ditentukan sebelumnya.
- d) Kompleks, mampu menggunakan berbagai perspektif atau cara berpikir. pilihan,
- e) mampu mengusulkan dan memanfaatkan berbagai solusi sambil mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya.
- f) Melibatkan *interpretasi*

2) Kekurangan

- a) Anak akan merasa bosan karena dipaksa menghadapi masalah secara langsung.
- b) Anak juga tidak dapat menyerap banyak pengetahuan dan fakta dengan cepat karena pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang lama.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Setiap kata memiliki makna yang jelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil kerja keras, usaha, dan upaya seseorang. kerja keras, usaha, dan upaya lain yang dilakukan seseorang. Hasil yang dicapai sebagai hasil kegiatan belajar yang diselesaikan juga dapat dianggap sebagai prestasi. Hasil yang dicapai sebagai hasil kegiatan belajar yang diselesaikan juga dapat dianggap sebagai prestasi. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* yang kemudian dalam bahasa Indonesia mejadi prestasi yang berartikan hasil usaha. Belajar menurut Rosyid dkk

(2019:6) adalah perubahan atau penguatan tingkah laku yang dialami seseorang melalui pengalaman sehingga definisi belajar dapat dipahami sebagai proses tindakan bukan hasil atau tujuan melainkan lebih kepada memperoleh ilmu pengetahuan.

Prestasi belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dan pengalaman, pengalaman yang dimaksudkan untuk menambah pengetahuan atau yang disengaja, prestasi belajar merupakan suatu prestasi yang merupakan hasil dari proses bertambahnya pengetahuan atau kecerdasan, prestasi belajar merupakan suatu prestasi yang merupakan hasil dari suatu proses. Dengan demikian, prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil belajar yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari usahanya dalam proses belajar. dapat diartikan sebagai hasil belajar yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari usahanya selama proses belajar. Prestasi belajar yang baik dapat dicapai oleh siswa tentunya memerlukan suatu usaha yang dinamakan belajar. Belajar yaitu usaha yang melibatkan peserta didik dalam mempelajari suatu hal yang bertujuan untuk membawa perubahan dalam diri siswa baik tingkah laku maupun kemampuan kognitif dari peserta didik. Pembelajaran berguna untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman belajar, serta membentuk sikap siswa, instruktur melibatkan siswa dalam kegiatan interaktif.

b. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prestasi belajar didapatkan oleh siswa merupakan hasil upaya yang dilakukan berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui alat ukur yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga prestasi belajar siswa akan memiliki hasil yang baik atau buruk yang tentunya dipengaruhi oleh faktor yang mempengaruhinya. Hal penting dalam prestasi belajar menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono dalam Ahmad Syafi'i (2018:115-123) yaitu terdapat faktor dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Sejumlah aspek yang berkaitan dengan kesehatan fisik dan mental siswa, serta kedewasaan mereka, merupakan pengaruh dari dalam. Berbagai

elemen lingkungan sosial, budaya, dan fisik merupakan contoh faktor dari luar yang memengaruhi siswa.

Oleh karena itu pengaruh internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan pengaruh eksternal (yang berasal dari luar diri siswa) memengaruhi seberapa baik siswa belajar. Oleh karena itu, fokuslah pada unsur internal, seperti mengasah keterampilan yang ada, untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.

Sedangkan untuk faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa), keberhasilan akademik akan tercipta melalui lingkungan yang baik. Hal ini dapat diawali dengan memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang telah disediakan untuk memudahkan proses pembelajaran di lingkungan kelas atau sekolah. Apabila hal tersebut dilakukan dengan baik pastinya hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Dampak sosial media dalam prestasi belajar

Media sosial adalah media daring yang memungkinkan pengguna berpartisipasi, berkolaborasi, dan membuat konten dengan mudah. Contoh media jenis ini meliputi blog, jurnal media sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Tidak dapat dipungkiri bahwa era globalisasi ini telah membawa perubahan mendasar pada pola hidup dan cara berpikir umat manusia yang tampaknya kesulitan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan zaman.

Banyak permasalahan yang timbul jika pelajar menyalahgunakan jejaring sosial dalam kehidupannya, terutama berdampak pada bidang pendidikan yaitu pelajar menjadi malas belajar dan sering mengakses materi-materi non-pendidikan yang mereka temukan di jejaring sosial juga ditiru dalam kehidupan bermasyarakat sehingga mengakibatkan kemampuan berpartisipasi dalam pembelajaran juga menurun serta menyebabkan berkurangnya hasil belajar siswa. Siswa yang bersedia mencoba berbagai

metode untuk memperoleh pengetahuan adalah mereka yang terus - menerus mencari informasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. (Syifa et al., 2023).

Hal yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang menggunakan jaringan sosial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran mereka, namun jika jaringan sosial diteliti lebih lanjut, mereka mungkin mempunyai efek menguntungkan maupun merugikan pada prestasi akademik siswa. Dampak media sosial menurut Suryaningsih (2020) yaitu:

1) Dampak Positif:

- a) Mempermudah proses pembelajaran siswa yang dimana saat siswa mengalami kesulitan dalam belajarsiswa mampu untuk mengakses informasi yang dibutuhkannya sehingga berpengaruh terhadap prestasi siswa.
- b) Menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam menggunakan media sosial guna meningkatkan kemampuan yang mereka miliki seperti dalam hal menganalisis maupun mengakses berbagai informasi yang akan didapatkan sehingga tanpa disadari mereka sudah mengembangkan kemampuan mereka.
- c) Mendukung penambahan materi pembelajaran, media sosial dapat dengan mudah untuk memperoleh informasi tambahan yang berguna untuk memperluas dan menambah materi dari platform media seperti *YouTube*, yang menawarkan *film* yang menjelaskan materi pendidikan

2) Dampak Negatif

- a) Membuat ketagihan
- b) Menjadikan seorang malas, bagi seseorang yang sudah ketagihan dalam menggunakan media sosial akan memiliki pengaruh terhadap kehidupan pribadinya misalnya disekolah, ketika siswa mendapat tugas tidak langsung dikerjakan, apalagi ketika dirumah siswa akan semakin malas untuk mengerjakan tugas sekolah sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi siswa.

- c) Mengganggu fokus di kelas, mereka tidak lagi tertarik dengan penjelasan pendidik, mereka bahkan mulai mempertimbangkan topik yang terkait dengan media sosial, dan siswa dewartupun cenderung mengeluarkan ponsel mereka untuk menjelajahi media sosial.

3. *YouTube*

a. **Pengertian *YouTube***

YouTube situs web berbagi video yang memungkinkan pengguna dapat berbagi video, membuat daftar orang yang ingin mereka hubungi, dan melihat daftar koneksi yang telah dibuat pengguna lain. Mereka bahkan dapat membuat profil publik atau semi-publik dalam sistem terbatas.

Situs web berbagi video *YouTube* memungkinkan pengguna mengunggah film mereka sendiri, termasuk animasi dan rekaman rumahan. Platform media sosial *YouTube* ini, dapat membantu individu untuk dapat membuat komunitas dan berbagi materi mereka. Remaja dan konsumen konten lainnya tertarik padanya karena menyediakan informasi visual yang jelas. Dalam lingkungan pendidikan, layanan berbasis web memungkinkan pengguna mengunduh film yang dapat dibagikan dengan teman, teman sekelas, dan pendidik. Pengguna mengunduh film yang dapat dibagikan dengan teman, teman sekelas, dan pendidik. (Rahmatika et al., 2021)

b. **Kelebihan *YouTube***

YouTube dalam penggunaannya, menurut Tinambunan, T. M. (2022) memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Informatif artinya *YouTube* merupakan situs yang mampu berbagai informasi dengan pesat sampai saat ini.
- 2) Tidak memerlukan banyak biaya (gratis, *YouTube* merupakan situs atau layanan video berbagi yang dapat digunakan dengan mudah bagi siapa saja bahkan secara gratis.
- 3) Potensial yang memiliki arti bahwa *YouTube* merupakan salah satu situs yang memungkinkan akan mampu memiliki potensi dalam

menyampaikan informasi yang penting di berbagai bidang salah satunya pendidikan

- 4) Praktis dan lengkap, artinya bahwa *YouTube* dapat digunakan dengan mudah oleh semua orang dan juga dilengkapi berbagai fitur salah satunya adalah fasilitas editing video.
- 5) Interaktif artinya bahwa *YouTube* dapat memfasilitasi untuk kegiatan diskusi atau tanya jawab melalui fasilitas komentar yang tersedia dalam setiap video yang dibagi.

c. **Kelemahan *YouTube***

Selain memiliki kelebihan, *YouTube* menurut Tinambunan, T. M. (2022) terdapat juga beberapa tantangan terkait penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Ketersediaan video. Film hanya dapat diakses dalam waktu terbatas, pengguna yang menggunakan *YouTube* sebagai alat pembelajaran harus memperhatikan ketersediaan video.
- 2) Kualitas konten. Untuk memperhatikan kualitas video, pengguna harus memperhatikan tanggal video untuk memastikan informasinya mutakhir.
- 3) Kesulitan berikutnya muncul selama prosedur pencarian video. Jumlah tayangan video yang berlebihan dapat disebabkan oleh pencarian video. Nama pengguna yang mengunggah video merupakan salah satu metode untuk mengurangi cakupan pencarian..

d. **Penggunaan *YouTube* sebagai media dalam meningkatkan prestasi belajar siswa**

Pada era modern saat ini media sosial memiliki peran posisi yang penting dalam penyampaian informasi bagi masyarakat, salah satu media sosial yang sering digunakan adalah media sosial *YouTube*. *YouTube* merupakan jenis media sosial yang termasuk dalam kategori media yang sering untuk diakses, karena penggunaan *YouTube* lebih praktis dan langsung dapat diterapkan pada berbagai kebutuhan dan keinginan pengguna.

Siswa dapat menggunakan *YouTube* sebagai layanan perpustakaan video gratis, untuk membantu anak-anak menjadi lebih mandiri dan imajinatif (Latifah, A., & Prastowo, A. 2020). *YouTube* adalah layanan berbagi video terkenal yang memudahkan penggunanya mengunduh, menonton, dan berbagi cuplikan video secara gratis.

Dilihat dari sudut pandang pembelajaran, ada alasan khusus dalam memilih media *YouTube* karena di *YouTube* ditayangkan berbagai macam video yang menarik bagi seluruh penonton khususnya pelajar. Video memungkinkan pengguna *YouTube* untuk belajar dan meniru apa yang mereka lihat, selain itu dengan menggunakan media sosial *YouTube* ini pendidik akan dimudahkan selama proses pembelajaran berlangsung seperti pendidik akan lebih mudah untuk memberikan motivasi mengajar yang dapat melibatkan peserta didik dan gaya belajar yang modern serta pendidik juga mudah untuk mendapat sumber pembelajaran yang gratis tanpa mempertimbangan anggaran biaya pendidikan. (Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. 2021).

Pemanfaatan *YouTube* juga dapat menciptakan situasi belajar yang sesuai dengan minat siswa sehingga *YouTube* merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam situasi pembelajaran apapun baik daring mau pun luring dikarenakan video yang ada sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain dengan visual apa pun, suka bergerak, dan suka meniru. Penggunaan media sosial *YouTube* ini juga memiliki pengaruh baik bagi peserta didik dalam proses belajar seperti halnya siswa akan lebih mudah melakukan kegiatan literasi guna mengambil informasi dan menambah pengetahuan baik dibidang kognitif maupun bidang lainnya, dengan pemanfaatan *YouTube* sebagai media suara dan bergambar membuat siswa dapat lebih mudah memahami serta mengambil hikmah dari apa yang telah didengar dan dilihatnya dari tayangan *YouTube*. Selain itu, *YouTube* menawarkan video yang tidak terbatas tentang berbagai topik yang dapat diikutsertakan dalam kegiatan

belajar mengajar. *YouTube* juga dapat menjadi perpustakaan video gratis yang luas guna mendorong siswa belajar mandiri.

Pemanfaatan *YouTube* sebagai sarana pembelajaran memiliki tujuan guna menghasilkan kondisi dan suasana pembelajaran yang unik, menyenangkan, dan komunikatif. *YouTube* menawarkan video yang dapat memperdalam pemahaman pembelajaran siswa Anda.

Diharapkan dengan diadakannya kegiatan pembelajaran menggunakan media sosial *YouTube* ini siswa mampu untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam kegiatan belajar, meningkatkan kapasitas mereka untuk berpikir kreatif, dan memperkuat ikatan antara mereka dan guru mereka.

e. Pemilihan *channel* atau saluran *YouTube* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

YouTube merupakan salah satu media sosial yang memeberikan kesempatan kepada semua orang untuk dapat mengekspresikan hasil pemikiran atau bentuk kreatifitasnya dalam sebuah video sehingga setiap video yang ada di *YouTube* tersebut memiliki hak cipta bagi setiap pemiliknya sehingga munculah istilah *channel YouTube*. *Channel YouTube* adalah saluran milik pengguna *YouTube* yang nantinya bisa digunakan untuk mengunggah video yang diinginkan sesuai kreatifitas yang dimiliki oleh pemiliknya.

Pendidik dapat menggunakan media berupa gambar, animasi, audio dan video sebagai alat bantu mengajar. Materi video bagus yang disajikan di *YouTube* dapat diunduh dan selanjutnya dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media video dapat menumbuhkan sikap positif selama proses pembelajaran selama pemebelajaran berlangsung. Selain itu, video pembelajaran juga dapat menambah pengetahuan seluruh siswa yang dapat memicu imajinasi siswa dan membantu mereka memahami topik

(Andriyani & Suniasih, 2021). Diharapkan pada saat memanfaatkan media pembelajaran *YouTube* dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami konten yang sedang ditekuninya, dengan berkembangnya media *YouTube* akan muncul video konsep materi yang membantu siswa mudah memahami dokumen (Susanti dan Amelia, 2021).

Peneliti juga akan memilih dan menggunakan *channel YouTube* yang berisi beberapa materi atau topik pembelajaran interaktif di sekolah dasar yang cocok digunakan sebagai sarana belajar dan perolehan informasi sehingga diharapkan untuk mampu meningkatkan kemampuan prestasi belajar siswa yang tidak hanya sekedar belajar dan mendapat informasi lewat buku pelajaran saja melainkan juga mampu sekedar belajar dan mendapat informasi dengan menggunakan berbagai sarana yang lebih menarik, efektif dan ekonomis salah satunya dengan pemanfaatan media sosial khususnya *YouTube* sebagai sarana dalam peningkatan prestasi belajar siswa.

B. Penelitian Relevan

Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* salah satu penelitian pertama yang dibahas ini adalah penelitian dari Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021) tentang pengaruh aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajar penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar yang diajar menggunakan metode *konvensional* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SDN 01 Barulak dan SDN 04 Tanjung Alamdi Kabupaten Tanah Datar. Subjek penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah empat puluh orang.

Berdasarkan penelitian tersebut, menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu sehingga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan model Pembelajaran *Problem*

Based Learning dalam mengetahui pengaruhnya dalam suatu variable. Akan tetapi penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, letak perbedaannya pada variabel dan tempat penelitiannya.

Penelitian tentang pengaruh pembelajaran *Problem Based Learning* juga dilakukan oleh Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., & Iasha, V. (2020) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas V Sekolah Dasar Negeri Pondok Pinang 05. Dalam penelitian ini, subjek yang dituju adalah siswa kelas V SDN Pondok Pinang 05 dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kerawanganegaraan kelas V SDN Pondok Pinang 05.

Berdasarkan penelitian tersebut terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kerawanganegaraan kelas V SDN Pondok Pinang 05, sehingga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengetahui pengaruhnya dalam suatu variabel. Tetapi penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, letak perbedaannya pada variabel kedua dan tempat penelitiannya.

Penelitian lain yang berkaitan dengan pengaruh Pembelajaran *Problem Based Learning* juga dilakukan oleh Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2020) yang meneliti tentang apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dengan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih baik dari pembelajaran langsung. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa semester V kelas A dan B IKIP PGRI Pontianak dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang pembelajarannya menerapkan pembelajaran dengan model *Problem Based*

Learning lebih efektif bagi mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan menggunakan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran langsung.

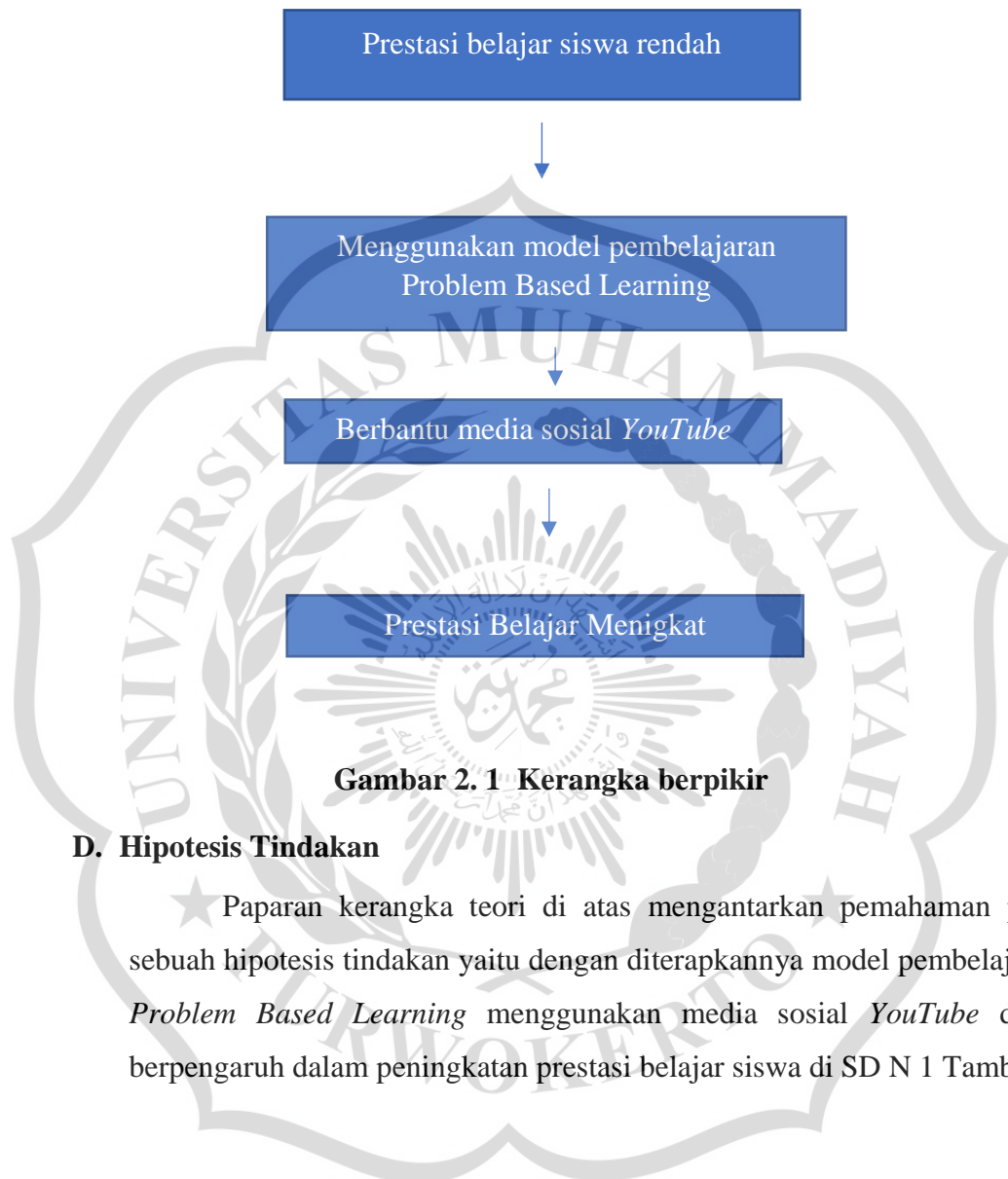
Berdasarkan penelitian tersebut kita tahu bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah sehingga hal tersebut selaras dengan penelitian yang penulis lakukan terkait dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* hanya saja perbedaannya terletak pada variabel, tempat dan subjek yang diteliti.

C. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran yang dikenal dengan istilah "pembelajaran berbasis masalah" menyajikan masalah kontekstual dunia nyata kepada siswa untuk dipecahkan dengan mengarahkan keterampilan berpikir kritis mereka dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi, baik sendiri maupun dalam kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan motivasi mereka, dan mencapai tujuan pribadi dengan memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan di SD Negeri 1 Tambi diketahui bahwa prestasi belajar yang dimiliki siswa masih rendah yang dapat dibuktikan beberapa siswa mendapat nilai yang kurang dari KKM. Hal tersebut diakibatkan karena kegiatan belajar masih terpaku pada pendidik, pendidik tidak sering membawa masalah-masalah praktis ke dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan hanya fokus pada teori, kurang menggunakan model dan sarana pembelajaran yang inovatif, siswa kurang minat, dan motivasi belajar, hanya mendengarkan, menghafal, dan meniru informasi yang diberikan guru tanpa memahami penerapan dan maknanya. Sehingga diharapkan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media sosial *YouTube* ini akan meningkatkan prestasi belajar siswa

Berdasarkan permasalahan diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

★ Paparan kerangka teori di atas mengantarkan pemahaman pada sebuah hipotesis tindakan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media sosial *YouTube* dapat berpengaruh dalam peningkatan prestasi belajar siswa di SD N 1 Tambi.