

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1 Pengertian Belajar

Faizah & Kamal (2024: 468), Menyatakan Belajar pada hakikatnya adalah sebuah proses yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang belajar juga perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu karena adanya interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Perubahan ini bukan hanya bersifat sementara, tetapi bersifat relatif permanen, sehingga individu mampu berinteraksi secara lebih baik dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dimaksud tidak terbatas pada perilaku fisik yang dapat diamati secara langsung, tetapi juga mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, belajar tidak hanya diartikan sebagai kegiatan menghafal informasi, tetapi sebagai proses yang mengubah cara berpikir, cara merasa, dan cara bertindak seorang individu.

Afri Mardicko (2022:4) Menyatakan Bahwa Belajar merupakan perubahan perilaku dalam bentuk aktivitas fisik maupun mental yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungannya, dan hasilnya bersifat menetap atau permanen. Proses belajar dapat terjadi kapan saja, tidak dibatasi ruang dan waktu, dan mencakup perubahan pada ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Perubahan ini bukan hasil dari kematangan fisik, kelelahan, atau pengaruh obat-obatan, melainkan benar-benar akibat dari pengalaman dan latihan yang berulang.

Junaidin (2022:13-14) Menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang melibatkan hubungan stimulus-respon (behaviorisme), pemrosesan informasi (kognitivisme), dan konstruksi makna (konstruktivisme). Belajar tidak hanya terbatas pada penambahan pengetahuan, tetapi juga melibatkan internalisasi nilai dan sikap, serta penerapan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi bermakna.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang relatif permanen sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek yang dapat diamati secara fisik, tetapi juga mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi melalui latihan, pengalaman, dan pengolahan informasi secara sadar. Belajar juga melibatkan hubungan stimulus-respon, internalisasi nilai, serta konstruksi makna sehingga hasil belajar dapat diterapkan dalam kehidupan nyata dan membantu individu beradaptasi dengan lingkungannya secara lebih efektif.

2.1.2. Hasil Belajar

Zainudin & Ubabuddin (2023: 930-931), Menyatakan hasil belajar adalah capaian belajar peserta didik yang dapat diukur menggunakan tiga ranah utama yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini menjadi objek evaluasi pembelajaran untuk mengetahui ketuntasan belajar. Penilaian hasil belajar dilakukan melalui instrumen seperti penilaian unjuk kerja, sikap, tes tertulis, proyek/produk, portofolio, dan penilaian diri.

Evendi & Verawati, 2021: 72-73) Menyatakan hasil belajar dilakukan untuk melihat ketercapaian ketuntasan individu maupun klasikal setelah implementasi model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil belajar dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif (skor rata-rata, ketuntasan individu dan klasikal) serta kualitatif melalui refleksi proses pembelajaran.

Nur Intan, 2023: 102) Menyatakan Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran bersama guru. Capaian ini biasanya diukur pada akhir pembelajaran melalui tes atau evaluasi. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan. Hasil yang diperoleh menunjukkan apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran atau belum. Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah capaian belajar peserta didik yang mencerminkan tingkat penguasaan kompetensi setelah mengikuti proses

pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran dan dapat diukur melalui berbagai instrumen seperti tes tertulis, penilaian unjuk kerja, portofolio, proyek, maupun penilaian diri. Dalam konteks model *Problem Based Learning* (PBL), hasil belajar dianalisis baik secara kuantitatif melalui perolehan nilai rata-rata, ketuntasan individu dan klasikal, maupun secara kualitatif melalui refleksi terhadap proses pembelajaran, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang ketercapaian tujuan pembelajaran.

2.1 3. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Abdullah (2022:61–63), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kesehatan, motivasi, minat, bakat, dan kesiapan mental. Kondisi fisik yang baik akan menunjang konsentrasi belajar, sementara motivasi dan minat belajar akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penerapan *model Problem Based Learning (PBL)*, kesiapan mental siswa sangat penting karena PBL menuntut siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan teman sekelompok.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta metode pembelajaran yang digunakan guru. Lingkungan keluarga yang mendukung dapat menumbuhkan motivasi belajar yang kuat, sedangkan sekolah dengan fasilitas yang memadai akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan bereksperimen.

2.1 4. Pengertian Model Pembelajaran

Salah satu definisi model pembelajaran diberikan oleh Mirdad (2020:45) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang

dapat digunakan untuk membentuk pengalaman belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran; model ini memuat tata langkah (sintaks), interaksi, serta dukungan lingkungan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sulistio dkk, 2022: 77) menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien

Model ini memuat tata langkah (sintaks), interaksi, serta dukungan lingkungan pembelajaran. Harefa dkk., (2022:77) Menyatakan Bahwa Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.”

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola sistematis yang digunakan guru dalam mengatur kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran tidak hanya memuat langkah-langkah pembelajaran (sintaks), tetapi juga mengatur interaksi antara guru dan siswa, serta memanfaatkan lingkungan belajar sebagai pendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna

2.1 5. Pengertian Model Problem Based Learning

Perubahan Kurikulum saat ini dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka mengharuskan proses pembelajaran peserta didik yang mana peserta didik memiliki kebebasan dalam belajar sesuai bakat dan minatnya. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajarannya agar pembelajarannya berlangsung aktif, kreatif, menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar mandiri. Problem Based Learning merupakan model pembelajaran aktif yang sangat direkomendasikan dalam penerapan kurikulum merdeka. Model pembelajaran ini bertujuan untuk melatih peserta didik untuk belajar mandiri, menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks siswa belajar berpikir kritis dan terampil dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sebagai minat dan bakatnya.

Suprijono dalam Trian (2020:9) mengatakan Model Pembelajaran Based Learning merupakan proses pembelajaran penemuan yang meliputi proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Dalam hal ini model pembelajaran berbasis masalah ialah pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari informasi mengenai permasalahan dan pembelajaran.

Trian (2020:10) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal, kemudian dari masalah tersebut siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya sebelumnya (prior knowledge) sehingga dari prior knowledge ini siswa dapat mempelajari masalahnya. Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang dimulai dengan permasalahan yang penting dan relevan bagi siswa sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih realistic (nyata). Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif, kolaboratif, berpusat pada siswa, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup dalam lingkungan yang semakin kompleks sekarang ini. Indrayana I Putu Tedy Dkk (2022:200).

Berdasarkan beberapa para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut.

2.1.6 Karakteristik Model Pembelajaran Problem Based Learning

Menurut Sarvina Putri Rahmadan Dkk (2024:726) Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based learning* sebagai berikut:

- a. Disesuaikan dengan kondisi peserta didik, artinya masalah harus didasarkan pada pemahaman terakhir yang dimiliki peserta didik
- b. Dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari peserta didik, artinya dalam memecahkan masalah atau melaksanakan kegiatan, peserta didik harus diarahkan untuk memahami materi terkait.
- c. Memiliki jawaban/penyelesaian yang memerlukan penjelasan, artinya penyelesaian itu menuntut peserta didik memberikan alasan secukupnya untuk membenarkan atas jawabannya.
- d. Menggairahkan dan menantang, artinya masalah dapat diselesaikan dengan bantuan guru di awal penyelesaian dan berangsur-angsur dihentikan bantuannya.
- e. Tidak terlalu sulit, artinya hindari pemberian masalah yang tidak dapat diselesaikan peserta didik sekalipun diberikan bantuan yang memadai.
- f. Tidak membosankan, artinya hindari pemberian masalah yang dapat diselesaikan tanpa bantuan sama sekali.

2.1.7. Manfaat Model Problem Based Learning

Paulina Sri Fajar Br. Aritonang dkk. (2024:89), bahwa manfaat *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model yang diterapkan pada proses pembelajaran dengan melibatkan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga siswa akan lebih aktif dan memiliki kesempatan dalam mengembangkan berpikir dengan adanya proses model, sehingga siswa dapat mempelajari berbagai pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki dasar-dasar pemecahan masalah.

2.1.8. Fungsi Model Problem Based Learning

- 1 Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan mereka pada suatu masalah nyata agar dapat dicari

solusinya melalui proses berpikir kritis, kolaborasi, dan refleksi. Bayu Rachman dkk. (2025: 192) Menyatakan:

2. Meningkatkan pemahaman siswa, berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berfungsi menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menemukan solusi, bukan hanya menghafal informasi
4. Meningkatkan keterampilan kolaborasi, berfungsi dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif.
5. Meningkatkan hasil belajar akademik, berfungsi Meningkatkan hasil belajar akademik.

2.1 9. Langkah Langkah Model Problem Based Learning

Menurut menurut Warsono & Harianto (2020:2020) langkah-langkah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Memberikan orientasi masalah kepada siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
- b. Membantu mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa dalam belajar menyelesaikan masalah.
- c. Guru mau mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang sesuai dan mencari penjelasan pemecahan masalahnya
- d. Guru membantu siswa untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya .
- e. Guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap hasil penelidikannya dan proses pembelajaran yang telah dilakukan

2.1.10 Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Learning

Menurut Sanjaya wina (2021:20) menyatakan terdapat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berikut kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan pemahaman siswa
- b. Siswa belajar untuk mengevaluasi diri sendiri dan proses belajarnya sehingga meningkatkan kemandirian
- c. Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran
- d. Siswa dapat belajar bagaimana menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh pada situasi yang nyata.

Sanjaya Wina (2020:22) menyatakan *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan:

- a. Siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka merasa enggan untuk mencobanya
- b. Untuk sebagian siswa beranggapan bahwa tanpa pemahaman materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa belajar melalui permasalahan masalah yang nyata. Inti dari *Problem Based Learning* adalah siswa dihadapkan pada suatu permasalahan atau situasi yang kompleks yang tidak mempunyai satu jawaban yang benar, dan mereka harus bekerja secara mandiri atau kelompok untuk mencari Solusi.

2.1 11 Pengertian Ipas

Kemendikbudristek (2021:4) Menyatakan IPAS merupakan penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar kelas IV–VI dalam Kurikulum Merdeka. Pengintegrasian ini dilakukan agar peserta didik memperoleh

pemahaman yang lebih menyeluruh, holistik, dan kontekstual tentang berbagai fenomena alam sekaligus fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dengan adanya IPAS, siswa tidak hanya diajak untuk menguasai konsep sains semata, tetapi juga diarahkan untuk memahami keterkaitannya dengan kehidupan masyarakat, teknologi, serta persoalan lingkungan yang nyata.

Yuliana (2022: 45) Menyatakan, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang berfokus pada keterkaitan antara fenomena alam dengan fenomena sosial. Dalam praktiknya, IPAS tidak hanya membahas konsep sains secara terpisah dari realitas sosial, melainkan menghadirkan pengalaman belajar yang menghubungkan keduanya secara utuh dan menyeluruh.

Putra & Nugraha (2022: 52) Mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dipahami sebagai bidang kajian interdisipliner yang menyatukan antara sains (IPA) dan ilmu sosial (IPS). Pendekatan interdisipliner ini lahir dari kesadaran bahwa fenomena yang terjadi di kehidupan nyata tidak dapat dipahami hanya dari satu sudut pandang ilmu, melainkan membutuhkan pemahaman yang menyeluruh, integratif, dan lintas disiplin.

Dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran terpadu pada jenjang sekolah dasar yang menggabungkan konsep IPA dan IPS secara interdisipliner. IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh, holistik, dan kontekstual kepada siswa mengenai keterkaitan antara fenomena alam, fenomena sosial, teknologi, dan lingkungan. Dengan pendekatan ini, IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep sains semata, melainkan juga menghubungkannya dengan kehidupan nyata, sehingga membantu peserta didik berpikir kritis, memahami keterkaitan antarilmu, serta membangun kesadaran terhadap persoalan sosial dan lingkungan di sekitarnya.

2.1 12 Materi Gaya

Gaya merupakan salah satu konsep penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Gaya dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda. Gaya dapat menyebabkan benda menjadi bergerak, berhenti, berubah arah, atau bahkan

berubah bentuk. Dalam kehidupan sehari-hari, gaya memiliki peranan yang sangat besar. Hampir setiap kegiatan manusia melibatkan gaya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Misalnya, ketika seseorang mendorong meja, menarik pintu, melempar bola, atau mengangkat benda, semua itu melibatkan adanya gaya. Gaya juga memiliki jenis dan contohnya berikut penjelasannya .

1. Jenis Jenis Gaya

Dalam kehidupan sehari-hari, terdapat beberapa jenis gaya yang sering ditemui, yaitu sebagai berikut:

a. Gaya Otot

Gaya yang dihasilkan oleh kerja otot manusia atau hewan. Contoh: mendorong meja, mengangkat tas, menarik tali, atau menendang bola.

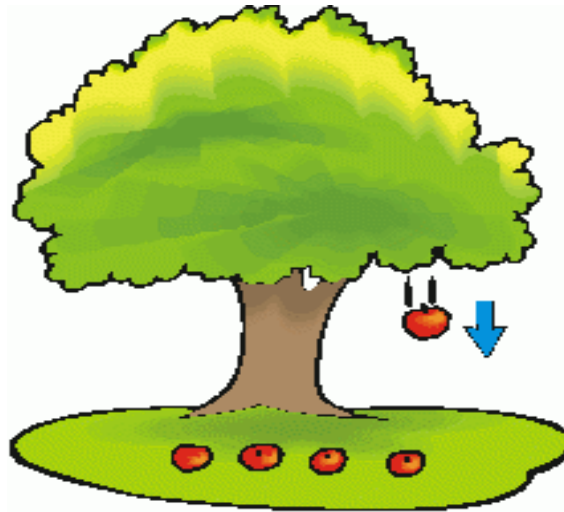


Gambar 2.1 Gaya Otot

Sumber: <https://www.inews.id/news/nasional/contoh-gaya-otot>

b. Gaya Gravitasi

Gaya tarik bumi terhadap benda-benda yang ada di permukaannya. Contoh: buah yang jatuh dari pohon, atau benda yang dilempar ke atas akan kembali ke tanah.



Gambar 2.2 Gaya Gravitasi

Sumber: <https://sunankalijagaindah.blogspot.com/2016/03/gayagravitasi.html>

C.Gaya Gesek

Gaya yang timbul saat dua permukaan benda saling bersentuhan dan bergesekan. Contoh: ban sepeda dengan jalan, atau sepatu yang bergesekan dengan lantai.



Gambar 2.3 Gaya Gesek

Sumber: <https://kejarcita.id/bank/questions/703754>

d. Gaya Magnet

Gaya yang ditimbulkan oleh magnet terhadap benda logam tertentu. Contoh: magnet menarik paku, jarum, atau menempel di pintu kulkas.



Gambar 2.4 Gaya Magnet

Sumber : <https://myamanda.home.blog/2018/12/07/materi-ipa-kelas-4-semester-2-gaya-dan-gerak/>

e. Gaya Pegas

Gaya yang timbul dari benda elastis seperti pegas, karet, . Contoh: karet gelang yang ditarik, atau pegas yang ditekan.



Gambar 2.5 Gaya Pegas

Sumber : <https://bobo.grid.id/read/084150423/pengaruh-gaya-pegas>

2. Pengaruh Gaya Terhadap Benda Terbagi Menjadi:

- a. Mengubah benda diam menjadi bergerak
- b. Mengubah benda bergerak menjadi diam
- c. Mengubah arah gerakan benda
- d. Mengubah kecepatan benda
- e. Mengubah bentuk benda

3. Contoh Penerapan Gaya dalam Kehidupan Sehari-hari

- a. Membuka dan menutup pintu (gaya otot)
- b. Daun jatuh ke tanah (gaya gravitasi)
- c. Mobil berhenti karena rem (gaya gesek)
- d. Magnet menarik logam (gaya magnet)
- e. Ketapel melontarkan batu (gaya pegas)

4. Percobaan Sederhana tentang Gaya

Contoh kegiatan:

- Menarik mobil-mobilan dengan tali (menunjukkan gaya dapat menggerakkan benda)
- Meletakkan benda di atas bidang miring (menunjukkan gaya gravitasi)

2.2. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut terjadi melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis agar siswa dapat memahami materipelajaran secara mendalam. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih sering dilakukan secara konvensional, yaitu berpusat pada guru (teacher

centered). Guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi pasif, kurang berpartisipasi aktif, serta kurang memiliki kesempatan untuk menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri.

Kondisi tersebut juga terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi tentang gaya. Materi gaya memuat konsep-konsep yang berkaitan dengan fenomena sehari-hari, seperti gaya dorong, gaya tarik, gaya gravitasi, gaya gesek, dan pengaruh gaya terhadap gerak benda. Konsep-konsep ini memerlukan pemahaman yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga membutuhkan pengalaman langsung agar siswa benar-benar memahami bagaimana gaya bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Namun, apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan percobaan atau pemecahan masalah, maka pemahaman konsep gaya akan menjadi dangkal. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi gaya cenderung rendah. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) dengan menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Melalui masalah tersebut, siswa dituntut untuk mencari informasi, melakukan penyelidikan, berdiskusi, dan menemukan solusi berdasarkan pemahaman yang mereka bangun sendiri.

2.3 Definsi Operasional

- a. Belajar adalah proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Perubahan ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

- b. Hasil belajar adalah capaian peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, mencerminkan penguasaan kompetensi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, diukur melalui tes dan penilaian
- c. Mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV, yang membahas fenomena alam dan sosial secara terpadu dan kontekstual.
- d. Materi yang mempelajari gaya mencakup beberapa aspek utama, yaitu pengertian gaya, macam-macam gaya, pengaruh gaya terhadap gerak benda, pengaruh gaya terhadap bentuk benda, serta penerapan gaya dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Model pembelajaran berpusat pada siswa yang dimulai dengan penyajian masalah nyata untuk mendorong berpikir kritis, kerja sama, dan keterampilan pemecahan masalah
- f. Tahapan sistematis penerapan *Problem based learning* meliputi: penyajian masalah, perencanaan penyelidikan, analisis data, presentasi solusi, dan refleksi

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas dapat diambil hipotesis Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada materi gaya siswa kelas IV SD.