

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

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

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Fathurrohman (2020), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran serta para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, Shoimin (2021) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial yang mencakup tujuan pembelajaran, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaan.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kehidupan identik dengan menghadapi masalah. Model *Problem Based Learning* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa dan sekaligus siswa diharapkan akan

memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. PBL menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai konteks bagi para siswa dalam berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi ajar yang di bicarakan. *Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri.

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, di mana siswa secara aktif dilibatkan dalam proses penyelidikan, diskusi, dan pemecahan masalah untuk membangun pengetahuan dan pemahaman secara mandiri. Melalui PBL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan keterampilan memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Sani (2024) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan penggunaan permasalahan nyata sebagai dasar pembelajaran, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan merumuskan solusi, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Problem Based Learning merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu baru dan kompleksitas yang ada

(Tan, 2009). Model pembelajaran *Problem Based Learning* berakar dari keyakinan John Dewey bahwa guru harus mengajar dengan menarik naluri alami siswa untuk menyelidiki dan menciptakan. Dewey menulis bahwa pendekatan utama digunakan untuk setiap mata pelajaran disekolah pendekatan yang mampu merangsang pikiran peserta didik untuk memperoleh segala keterampilan belajar yang bersifat non klasik.

Kemendikbud (2013b) dalam (Abidin 2014: 159) memandang model PBL suatu model pembelajaran yang mengajarkan peserta untuk belajar bagaimana belajar dan berkerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada didunia nyata. Permasalahan yang diberikan digunakan untuk memikat peserta didik rasa ingin tahu tentang pembelajaran yang dilakukan. Permasalahan diberikan kepada peserta didik sebelum peserta didik diberikan konsep atau materi pembelajaran yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. Sedangkan menurut (Nurhadi dkk. 2021: 16) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pembelajaran.

Beberapa definisi di atas, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai sebuah konteks berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari

materi ajar yang dibicarakan. Model *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran atau metode mengajar yang fokus pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri yang terlibat dalam pembelajaran berkelompok.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Dalam Aris Shoimin (2016:130) menjelaskan karakteristik dari PBL yaitu:

a) Pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*)

Dalam PBL, peserta didik menjadi subjek utama pembelajaran. Mereka aktif mengidentifikasi masalah, mencari informasi, dan menentukan solusi, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

b) Masalah autentik sebagai fokus pengorganisasian pembelajaran

Pembelajaran disusun berdasarkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan dan pemahaman yang bermakna.

c) Perolehan informasi melalui belajar mandiri (*self-directed learning*)

Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui inisiatif sendiri, seperti mencari sumber belajar, berdiskusi, dan melakukan refleksi untuk menyelesaikan permasalahan.

Sedangkan ciri dari *Problem Based Learning* ada enam ciri yang dimilikinya, Adapun keenam ciri tersebut adalah:

- a) Kegiatan belajar mengajar dengan model *Problem Based Learning* dimulai dengan pemberian sebuah masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik.
- b) Masalah yang diberikan bersifat autentik dan bermakna, sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu serta mendorong peserta didik untuk mencari solusi.
- c) Peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.
- d) Pembelajaran menekankan pada proses penyelidikan dan pemecahan masalah, melalui pengumpulan informasi, analisis data, dan diskusi.
- e) Kegiatan belajar dilakukan secara kolaboratif, sehingga peserta didik dapat bekerja sama, bertukar pendapat, dan mengembangkan keterampilan sosial.
- f) Hasil pembelajaran diwujudkan dalam bentuk solusi atau produk, yang kemudian dipresentasikan dan direfleksikan untuk mengevaluasi proses serta hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai oleh adanya masalah yang dijadikan sebagai titik awal pembelajaran. Masalah tersebut bersifat autentik dan kontekstual sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, aktif mencari informasi, serta bekerja sama dalam menemukan solusi melalui proses penyelidikan dan diskusi.

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Arends (2021) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

a) Mengorientasikan peserta didik pada masalah

Guru menyajikan permasalahan nyata yang relevan dengan tujuan pembelajaran untuk memotivasi peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar.

b) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Guru membantu peserta didik mendefinisikan masalah, membentuk kelompok, serta merencanakan tugas belajar yang akan dilakukan.

c) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Peserta didik melakukan penyelidikan dengan mengumpulkan informasi, melakukan eksperimen, dan mencari berbagai alternatif pemecahan masalah.

d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Peserta didik menyusun hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, presentasi, atau produk, kemudian menyajikannya di depan kelas.

e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan solusi yang dihasilkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir.

e. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Aris Shoimin (2021) berpendapat bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik dilatih untuk menganalisis permasalahan dan mencari solusi secara sistematis.
- b) Pembelajaran menuntut peserta didik untuk mencari dan mengolah informasi secara mandiri.
- c) Masalah yang digunakan bersifat kontekstual sehingga pengetahuan lebih mudah dipahami dan diingat.
- d) Melalui diskusi kelompok, peserta didik belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.
- e) Masalah nyata membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- f) Peserta didik dapat menerapkan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian di atas bahwa kelebihan dengan menggunakannya model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu:

- a) Melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik dalam menghadapi permasalahan nyata.
- b) Mendorong keaktifan dan kemandirian belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pencarian informasi.

- c) Menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sebab materi dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi, melalui kegiatan diskusi dan kerja kelompok.
- e) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- f) Membantu peserta didik mengaitkan teori dengan praktik, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan secara nyata.

f. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Suyanti (2022) kelemahan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya adalah:

- a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, Pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari siswa untuk memecahkan masalah, jika siswa tidak memiliki minat tersebut

maka siswa cenderung bersikap enggan untuk mencoba, dan model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

2. Aktivitas Belajar Siswa

a) Pengertian aktivitas

Aktivitas merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal. Aktivitas belajar siswa selama ini lebih banyak terfokus pada ranah kognitif (pengetahuan), sedangkan pada segi afektif dan psikomotor masih sangat sedikit (Putra, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran perlu dikembangkan secara menyeluruh, tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan saja.

Menurut Kaswati dkk. (2022), aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, baik yang bersifat fisik maupun mental, yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang positif. Sejalan dengan itu, Winatha dan Setiawan (2020) menekankan pentingnya pendekatan proses belajar yang kreatif agar kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan mendorong antusiasme siswa untuk terlibat aktif.

Dedikasi Nusantara

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar selama proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b) Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang sangat mendasar dalam kehidupan setiap individu. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat continue, fungsional, positif, aktif, dan terarah (Faizah & Kamal, 2024).

Belajar merupakan aktivitas yang sengaja dilakukan agar terjadi perubahan kemampuan diri; dengan belajar, anak yang tadinya tidak tahu dan tidak terampil menjadi tahu dan terampil. Pernyataan ini mempertegas bahwa belajar adalah proses perubahan yang disengaja dan terarah menuju kondisi yang lebih baik.

Belajar merupakan suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan (Siregar dan Nara, dalam jurnal JPDK, 2022). Dikatakan aktivitas mental (psikis) karena adanya perubahan perilaku dan tingkah laku di dalam kepribadian individu yang menyangkut perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Lebih lanjut, hasil belajar tidak hanya mencakup akumulasi pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pengalaman belajar yang mampu membentuk kemampuan yang melibatkan ketiga ranah perkembangan: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanti dalam Puwaningsih, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang berlangsung secara

aktif, disengaja, dan relatif menetap pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

c) Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan inti dari proses pembelajaran yang berkualitas. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi permasalahan yang sering ditemui dalam proses belajar mengajar di kelas (Kaswati dkk., 2022). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Media pembelajaran tidak hanya menyediakan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, namun juga mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, seperti pemahaman konsep, peningkatan kemampuan berpikir kritis, serta pementapan kosakata yang berkaitan dengan materi yang diajarkan (Indriani dkk., 2023). Hal ini memperkuat pentingnya penggunaan media yang tepat, seperti media realia, dalam mendorong aktivitas belajar siswa.

Harefa dkk. (2022) mengungkapkan bahwa minat dan motivasi memiliki keterkaitan erat dengan aktivitas belajar, ketika seseorang menemukan makna atau manfaat dari suatu hal yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya. Dengan demikian, pembelajaran yang kontekstual dan bermakna akan mendorong aktivitas belajar siswa menjadi lebih optimal.

d) Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Nana Sudjana (2016) Indikator aktivitas belajar siswa yang dilihat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1 Siswa mencari dan memberikan informasi.
- 2 Siswa mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lain.
- 3 Siswa mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.
- 4 Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
- 5 Siswa berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna
- 6 Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri.
- 7 Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah mengalami proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan dan tindakan). Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2022) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar, meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara menyeluruh. Perubahan tersebut merupakan bukti bahwa seseorang telah berhasil menyerap, memahami, dan menguasai materi yang dipelajari, sehingga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan

demikian, hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai atau angka yang diperoleh, tetapi juga dari sejauh mana peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, membentuk karakter yang positif, dan meningkatkan kompetensi diri sebagai dampak dari pengalaman belajar yang telah dilalui.

1) Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017), indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu:

- a) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

- a) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

4. Media Realia

1) Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi. Dengan demikian, media dalam pembelajaran berperan sebagai jembatan penyampai pesan dari guru kepada siswa agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdaya guna (Sufri Mashuri, 2019). Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran, di mana guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk., 2023). Fadilah dkk. (2023) menyatakan bahwa media adalah instrumen atau alat untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mampu memahami apa yang disampaikan, baik berupa spidol, buku paket, papan tulis, maupun guru dan lingkungan sekitar yang juga merupakan media penyampaian informasi.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat vital sebagai instrumen pendukung dalam proses pembelajaran. Kehadiran media menjadi salah satu

kebutuhan utama bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara efektif. Tanpa dukungan media yang memadai, penyampaian materi berisiko tidak dipahami secara optimal oleh peserta didik karena kurangnya daya tarik dan keterlibatan dalam proses belajar (Andini, 2022).

2) Pengertian Media Realia

Media realia merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang termasuk dalam kategori media nyata atau media konkret. Dalam menentukan jenis media yang tepat, guru perlu mempertimbangkan jenis rangsangan indera yang akan ditekankan dalam pembelajaran, apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya, sehingga jawaban atas pertanyaan tersebut akan mengarahkan pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, atau audio visual gerak (Wulandari dkk., 2023).

Media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran tanpa adanya perubahan atau modifikasi bentuk. Menurut Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020), alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis, atau benda nyata lain yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi, serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar dan daya ingat siswa. Lingkungan dapat memperkaya bahan dan aktivitas belajar siswa (Aliah, 2024). Media realia sebagai sumber belajar berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, melestarikan, menduplikasi, dan membawa informasi, mengatasi batasan sensorik serta membebaskan pembelajaran dari batasan ruang dan waktu, sehingga membuka peluang bagi pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeluruh bagi siswa (Adam dan Syastra, 2015). Selain itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan variasi dalam pemilihan media pembelajaran agar dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

3) Kelebihan Media Realia

Penggunaan media realia dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut. Pertama, memberikan pengalaman belajar yang nyata dan konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Kedua, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan benda yang dipelajari. Ketiga, membantu siswa mengingat materi lebih lama karena melibatkan pengalaman langsung melalui berbagai indera. Keempat, membuat pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual karena menggunakan benda-benda yang dekat dengan kehidupan siswa. Kelima, mendorong rasa ingin tahu dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar pada Bab 8 dengan tema "Peran Ekonomi untuk Meningkatkan Kesejahteraan

Masyarakat". Materi ini dipilih karena berkaitan langsung dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan sekitarnya, sehingga sangat relevan untuk diterapkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media realia.

Adapun sub materi yang dibahas dalam penelitian ini meliputi kegiatan ekonomi masyarakat, faktor pendukung dan faktor penghambat perekonomian daerah.

Kegiatan Ekonomi Masyarakat merupakan seluruh aktivitas yang dilakukan masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi masyarakat mencakup berbagai bidang usaha, antara lain usaha pertanian yaitu kegiatan mengolah lahan untuk menghasilkan bahan pangan seperti padi, jagung, dan sayuran. Usaha kehutanan adalah kegiatan pemanfaatan hasil hutan seperti kayu, rotan, dan hasil hutan lainnya secara berkelanjutan. Usaha peternakan merupakan kegiatan memelihara hewan ternak seperti sapi, kambing, ayam, dan ikan untuk diambil manfaatnya. Usaha perkebunan adalah kegiatan budidaya tanaman keras seperti kelapa sawit, karet, kopi, dan cokelat dalam skala luas. Usaha perikanan darat dan laut merupakan kegiatan menangkap atau membudidayakan ikan baik di perairan darat seperti sungai dan danau maupun di laut. Usaha pertambangan adalah kegiatan mengeksplorasi dan mengeksploitasi sumber daya alam berupa bahan tambang seperti batu bara, minyak bumi, emas, dan timah. Usaha industri merupakan kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau setengah jadi yang memiliki nilai ekonomi lebih tinggi. Usaha perdagangan adalah kegiatan jual beli barang atau jasa yang bertujuan memperoleh keuntungan. Usaha jasa merupakan kegiatan ekonomi yang

menghasilkan layanan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, seperti jasa transportasi, kesehatan, pendidikan, dan perbankan.

Faktor Pendukung Perekonomian Daerah adalah unsur-unsur yang berperan penting dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan ekonomi di suatu daerah. Faktor-faktor tersebut meliputi sumber daya alam yaitu segala kekayaan alam yang tersedia di suatu daerah dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi. Infrastruktur merupakan sarana dan prasarana fisik seperti jalan, jembatan, pelabuhan, dan jaringan listrik yang mendukung kelancaran kegiatan ekonomi. Teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan dalam proses produksi yang dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas usaha. Sumber daya manusia merupakan faktor penting berupa tenaga kerja yang terampil, berpendidikan, dan berkualitas dalam mengelola potensi ekonomi daerah.

Faktor penghambat perekonomian daerah meliputi keterbatasan infrastruktur (jalan rusak, listrik terbatas, tidak ada internet), rendahnya kualitas sumber daya manusia akibat kurangnya pendidikan dan keterampilan, minimnya modal usaha karena sulit mengakses pinjaman, serta letak geografis yang terpencil sehingga akses perdagangan dan distribusi barang menjadi sulit dan mahal. Selain itu, kurangnya penerapan inovasi dan teknologi membuat produksi berjalan lambat dan tidak efisien, sedangkan rendahnya investasi dari luar daerah menyebabkan lapangan kerja baru sulit tercipta karena iklim bisnis yang kurang kondusif.

4. Indikator Pembelajaran

Indikator pembelajaran mencakup aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa terlihat dari keterlibatan selama pembelajaran, seperti mencari dan memberikan informasi, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga menunjukkan aktivitas melalui kemampuan menilai hasil pekerjaannya sendiri, memperbaiki kekurangan, membuat kesimpulan dengan bahasanya sendiri, serta memanfaatkan berbagai sumber dan lingkungan belajar secara optimal sehingga pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif.

Di sisi lain, hasil belajar siswa dapat dilihat dari pencapaian setelah proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai materi, menunjukkan sikap positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri, serta memiliki keterampilan dalam menyelesaikan tugas dan menyajikan hasil kerja. Dengan demikian, indikator pembelajaran tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses aktivitas siswa selama pembelajaran sehingga memberikan gambaran yang utuh terhadap perkembangan belajar siswa.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

Kajian pustaka yang relevan merupakan uraian hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan variabel yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu model Problem Based Learning, media realia, aktivitas belajar dan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Penelitian dilakukan oleh Ariyani, B., & Kristin, F. (2021) dengan judul "Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD" yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata peningkatan sekitar 30% dari kondisi awal, sehingga model ini dinilai efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.
- 2 Penelitian dilakukan oleh Mardaleni, S., & Alwi, N. A. (2023) dengan judul "Penggunaan Model *Problem-Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD" yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 76,81 menjadi 89,73, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.
- 3 Penelitian dilakukan oleh Sa'adah, N., & Ismaya, E. (2024) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD" yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata setelah penerapan model tersebut.

- 4 Penelitian dilakukan oleh Dewi, N. K., & Negara, I. G. A. O. (2020) dengan judul "Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat konkret, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

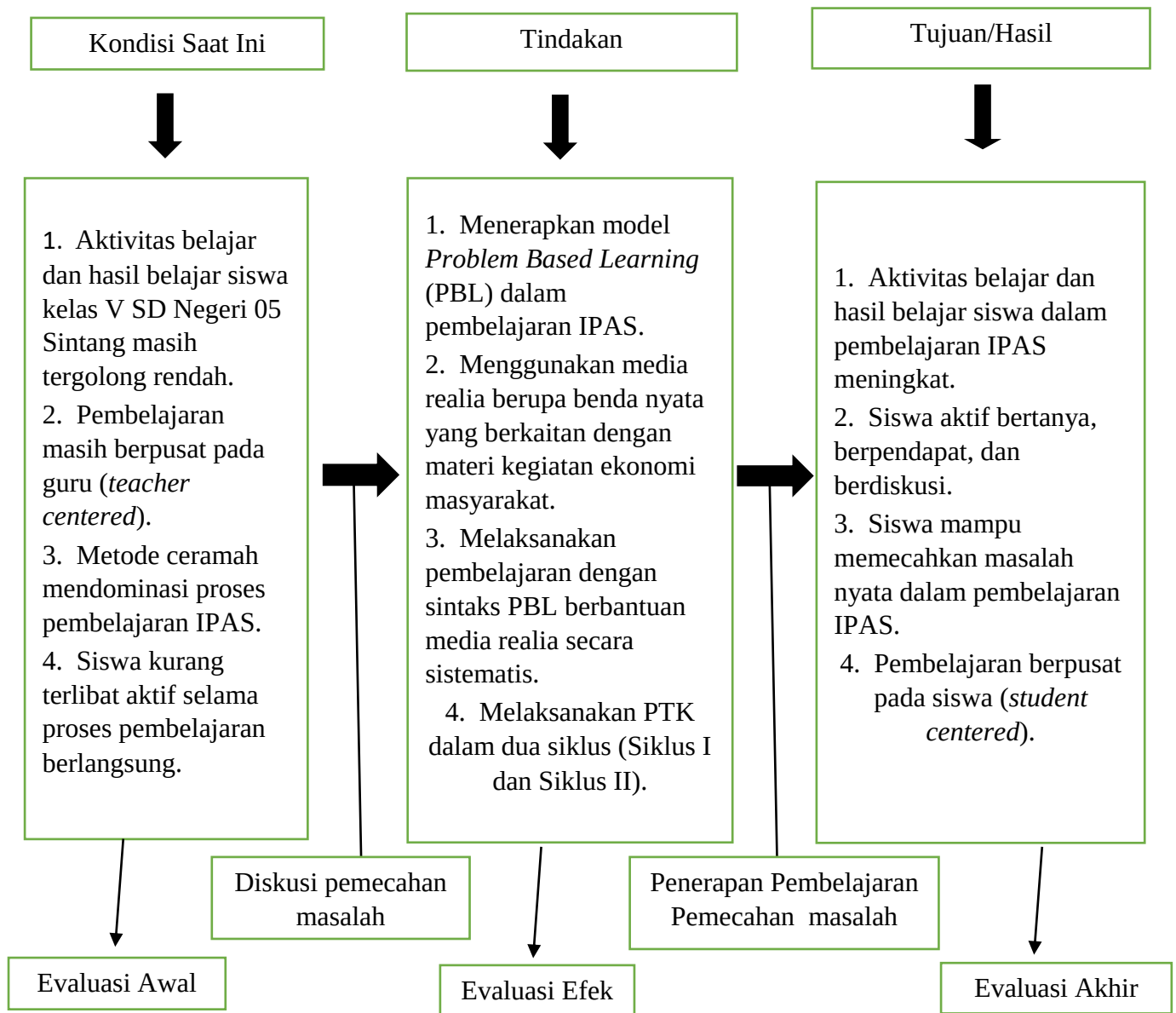
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Dalam penelitian ini kerangka konseptualnya muncul karena ada permasalahan yang timbul dan terjadi di SD Negeri 05 Sintang yaitu aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang masih rendah dalam proses pembelajaran IPAS mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif, sehingga diperlukannya tindakan perbaikan.

Dalam penelitian tindakan kelas, tindakan yang diberikan dalam penelitian dimasukkan dalam bentuk siklus. Siklus dapat dijabarkan lebih dari 1 siklus. Pada penelitian ini, siklus I dilaksanakannya model *Problem Based Learning* berbantuan media realia untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada pelaksanaan tindakan ini, penelitian menggunakan langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* berbantuan media realia dengan menyesuaikan standar kompetensi dan indikator dalam pembelajaran. Siklus I dilaksanakan dengan penerapan model *Problem Based*

Learning berbantuan media realia, pada tahap refleksi siklus I dapat ditarik kesimpulan dan evaluasi tentang aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Apabila pada siklus I belum terlihat peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, maka sebaiknya dilaksanakan siklus II sehingga dapat ditarik kesimpulan yang akurat tentang peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media realia.

Pada siklus II, tindakan diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus I agar aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal. Melalui dua siklus tersebut diharapkan seluruh indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai dengan baik. Uraian di atas dapat dilihat dalam gambar 2.1 kerangka berpikir dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui

pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 96). Dengan demikian, hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu permasalahan yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah “aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas V SD Negeri 05 Sintang.”