

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2. 1 Kajian Pustaka**

##### **2. 1. 1 Teori Belajar**

###### **2. 1. 1. 1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Menurut (Wahab, 2021) “teori belajar konstruktivisme adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan realitas baik realitas pribadi, alam, maupun realitas sosial”. Dengan teori konstruktivisme peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Menurut J. Piaget (Masgumelar, Ndaru Kukuh & Mustafa, 2016) “konstruktivisme adalah model pendekatan alternatif yang mampu menjawab kekurangan paham kognitif dan behavioristik. Secara sederhana, konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisis sesuatu”. Menurut Komalasari (Nurhidayati, 2017) “konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengkonstruksikan pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan sosial sehingga dapat menghadapi dan memecahkan masalah yang sesuai”.

Dari perspektif konstruktivisme, belajar dipandang sebagai menciptakan pengetahuan dari pengalaman nyata melalui proyek kelompok, introspeksi, dan interpretasi. Melalui latihan semacam ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menafsirkan pengetahuan dengan cara yang unik berdasarkan pengalaman dan sudut pandangnya. Tujuan daripada belajar adalah untuk mengubah pengetahuan, tingkah laku dan keterampilan seseorang menjadi lebih baik dan dijadikan dasar sebagai tatanan kehidupan.

##### **2. 1. 2 Hasil Belajar**

###### **2. 1. 2. 1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan pemahaman yang dimiliki oleh seseorang atau peserta didik setelah proses pembelajaran sehingga ada perubahan tingkah laku dan pola pikir.

Hal itu sejalan dengan pernyataan menurut Oemar Hamalik (Ibrahim et al., 2023) “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur dalam tujuan pembelajaran sehingga guru mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menjalani pendidikan. Menurut (Djonomiarjo, 2020) “hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar”. Tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui sejauh mana perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik meliputi keterampilan kognitif maupun psikomotor.

Klasifikasi hasil belajar dibagi kedalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif berkonsentrasi pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademis melalui metode pengajaran dan penyampaian informasi, sedangkan dalam ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai dan keyakinan. Ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Adapun menurut Moore (2014), ketiga ranah tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi dan penentuan ciri-ciri nilai.
3. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinate movement dan creative movement*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari peserta didik (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik).

### 2. 1. 1. 2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (Marlina, 2021) faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu, faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu, meliputi: faktor fisiologi (fisik) seperti: kesehatan, tidak cacat dan faktor psikologi (kejiwaan) seperti: bakat, minat, motivasi dan cara belajar. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar individu, meliputi: lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor fisiologi (fisik), psikologi (mental/kejiwaan) dan sosial (lingkungan). Oleh karena itu peserta didik mampu belajar dengan baik apabila faktor hasil belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik maupun pendidik sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal.

### 2. 1. 1. 3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Bryan & Hu (Ricardo & Meilani, 2017) “hasil belajar peserta didik diukur dengan menggunakan beberapa pengukuran. Pandangan yang paling banyak dianut adalah pendapat Bloom yang mengkategorikan hasil belajar kedalam tiga ranah: kognitif, emosional dan psikomotorik”. Pada penelitian ini akan meneliti hasil belajar kognitif yang mana berfokus pada pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Berikut tabel indikator hasil belajar kognitif.

**Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar Domain Kognitif**

<b>Domain</b>	<b>Definisi</b>	<b>Proses Kognitif</b>
Mengingat	Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta dan konsep dari yang sudah dipelajari	Proses mengingat berupa menentukan, mengetahui, memberi tabel, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih dan mencari.
Memahami	Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran termasuk dari apa yang diucapkan,	Proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan dan

Domain	Definisi	Proses Kognitif
	dituliskan dan ditampilkan	membandingkan dan menjelaskan.
Mengaplikasikan	Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi awal (sebenarnya)	Proses pengaplikasiannya adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.
Menganalisis	Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan, hubungan suatu informasi lain antara lain fakta dan dan konsep, argumentasi dan kesimpulan	Proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merealisasikan dan menelaah.
Mengevaluasi	Menilai suatu objek, benda atau informasi dengan kriteria tertentu	Proses mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, metesensi, memeriksa dan mengkritik
Mencipta	Membangun struktur atau pola dari berbagai elemen atau meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru	Proses mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, merancang, menghubungkan dan membuat.

Sumber: Anderson et.al (Nafiati, 2021)

## 2. 1. 3 Model Pembelajaran Problem Based Learning

### 2. 1. 3. 1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu strategi untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berkaitan dengan keaktifan peserta didik dan berpikir kritis. Menurut Abidin (Syarifudin et al., 2021)

“*Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman autentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, mengkonstruksikan pengetahuan dan mengintegrasikan konteks belajar di sekolah dan belajar di kehidupan yang nyata secara alami”.

Menurut Suharta (Janah et al., 2018) menyatakan bahwa “penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memahami konsep secara lebih utuh melalui diskusi, dan menerima model pembelajaran”. Hal ini juga membantu peserta didik belajar lebih efektif di kelas, mendukung demokrasi di kelas dan menumbuhkan kreativitas.

Sedangkan menurut Ngalimun (2014) “*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mana peserta didik melalui teknik ilmiah untuk memecahkan masalah guna memperoleh pengetahuan tentang masalahnya dan sekaligus memiliki kemampuan untuk menyelesaikannya”. Jadi, *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang disajikan dengan permasalahan untuk mendorong peserta didik belajar aktif dan mengkonstruksikan pengetahuannya lewat pemecahan masalah sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat karena memahami konsep materi secara luas sesuai pandangan peserta didik.

### **2. 1. 3. 2 Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Sintak adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih terarah dan tertib. Dalam *Problem Based Learning* terdapat beberapa langkah yang dilakukan.

Menurut Hosnan (Irawati, 2020) langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah :

#### **1. Orientasi pada masalah**

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

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar  
Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok  
Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Guru membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi  
Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan.

Dari penjelasan langkah-langkah di atas, model pembelajaran *Problem Based Learning* diawali dengan penyajian masalah kemudian peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, peserta didik dibimbing dalam penyelidikan pemecahan masalah, mempresentasikan hasil diskusi, mengevaluasi serta memberikan umpan balik terhadap masalah yang dihadapi. Proses penyelesaian masalah tersebut dapat membentuk keterampilan kerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengetahuan baru. Tugas guru pada model ini sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

### **2. 1. 3. 3 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Syarifudin dan Nurdin (Irawati, 2020) kelebihan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan pemikiran dan keterampilan kreatif dan mandiri.
2. Meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan masalah.

3. Membantu peserta didik belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru.
4. Dengan *Problem Based Learning* akan terjadi pembelajaran bermakna.
5. Dalam situasinya, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
6. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkembangkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan model *Problem Based Learning* peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan menyelesaikan permasalahan yang ada.

Sedangkan kekurangan model *Pembelajaran Problem Based Learning* menurut Syarifuddin dan Nurdin (Irawati, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Kurang terbiasanya peserta didik dan pengajar dengan model ini.
2. Kurangnya waktu pembelajaran.
3. Peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar.
4. Seorang guru sulit menjadi fasilitator yang baik.

Kekurangan di atas dapat disimpulkan bahwa kurang terbiasa dan kurangnya waktu dalam menggunakan model *Problem Based Learning* serta guru juga sulit menjadi fasilitator yang maksimal.

## **2. 1. 4 Media Pembelajaran Film Dokumenter**

### **2. 1. 4. 1 Pengertian Media Film Dokumenter**

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata. Menurut Ibrahim et al. (2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu inovasi

media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media film dokumenter.

Menurut Effendi (Lestari, 2019) “media film dokumenter merupakan film yang selalu berusaha menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, tetap harus diakui film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu”. Menurut Bill Nichols (Arie Atwa Magriyanti & Hendri Rasminto, 2020) menyatakan bahwa “film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta dan data”. Sedangkan menurut Moana (Faramita et al., 2018) “film dokumenter adalah media untuk menghasilkan dokumen visual tentang kejadian tertentu”. Jadi, film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan kenyataan yang sesuai dengan fakta dan data dengan tujuan untuk memberikan informasi.

#### **2. 1. 4. 2 Kelebihan dan Kekurangan Media Film Dokumenter**

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan terutama pada media film dokumenter. Menurut Rikarno (Wicaksono, 2022) mengatakan bahwa “film dokumenter memiliki kelebihan apabila digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu film dokumenter menyajikan fakta objektif yang memiliki keterhubungan yang kuat dengan kehidupan nyata. Dengan film dokumenter peserta didik lebih memahami keadaan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada”.

Adapun kekurangannya menurut Hidayat et al. (2019) “kekurangan dari media film dokumenter berdasarkan teknis adalah memerlukan tenaga penggerak yaitu listrik dan juga keterbatasan *LCD* proyektor di sekolah sehingga terkadang sebagian yang kualitasnya kurang memuaskan. Selain itu, film dokumenter harus dibuat berdasarkan fakta sehingga kesulitan untuk membuat film”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kekurangan film dokumenter memiliki keterbatasan nilai ruang dan waktu untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan.

## 2. 2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan merupakan suatu gambaran tentang penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian yang akan diteliti. Berikut hasil penelitian yang relevan pada penelitian ini.

**Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
1.	(SIGIT, 2015) UIN Syarif Hidayatulloh	Pengaruh Model Pembelajaran (Pembelajaran Berbasis Masalah) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Sma 29 Jakarta	Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik di SMAN 29 Jakarta. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar 2,46 sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik. Nilai ini diperkuat dengan rata-rata <i>posttest</i> hasil belajar kelas eksperimen (73,78) lebih tinggi dari kelas kontrol (61.42) sehingga menunjukkan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.
2.	(Mata et al., 2023)	Penerapan Problem Based Learning (PBL) dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1	Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan PBL dengan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Wonosobo.
3.	(Adi et al., 2021) JIPSINDO, Jurnal Pendidikan Ilmu	Pengaruh Penggunaan Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik IPS SMP	Hasil penelitiannya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran film dokumenter terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Gedung Probolinggo tahun ajaran 2019/2020.

No	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
4.	(Wardani, 2018) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Lampung	Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018	Hasil penelitiannya adalah penerapan model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV. ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui pada <i>pretest</i> sebesar 41,66% dan <i>posttest</i> sebesar 66,6%, dan mengalami kenaikan pada siklus II <i>pretest</i> sebesar 81,6% dan <i>posttest</i> sebesar 83,3%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 16,7%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai sesuai target yang ditentukan yaitu 75%.
5.	(Nurtanto & Sofyan, 2015)	Implementasi <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotorik dan Afektif Siswa Di SMK	Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) keaktifan siswa meningkat sebesar 11,20%; (2) keaktifan siswa kategori sangat tinggi sebanyak 36 siswa dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa; (3) hasil belajar siswa aspek kognitif, psikomotor, dan afektif mengalami peningkatan masing-masing sebesar 5,32%, 5,03%, dan 2,05%; dan (4) hasil belajar siswa aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang mencapai kompetensi minimal masing-masing sebanyak 36 siswa (92,31%), 36 siswa (92,31%), dan 38 siswa (97,40%) dari 39 jumlah siswa melalui penerapan <i>problem-based learning</i> .
6.	(Usman Ali et al., 2023)	<i>Improving Science Learning Outcomes by Applying Problem Based Learning Model</i>	Hasil penelitiannya bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah atau <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri Gunungsari serta respon peserta didik juga termasuk dalam kategori positif.

**Tabel 2. 3 Persamaan Dan Perbedaan Dengan Hasil Penelitian Yang Relevan**

<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
<p>Penelitian ini meneliti model Problem Based Learning dengan berbantuan media audio visual. Variabel yang diukurnya adalah hasil belajar peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA) dan diterapkan pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu metode penelitian yang digunakan yaitu jenis studi quasi eksperimen dan menggunakan desain penelitian <i>Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design</i>.</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan lebih spesifik yaitu dengan berbantuan media film dokumenter. Subjek yang diteliti ada yang tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan diterapkan pada beberapa mata pelajaran.</p>

### 2. 3 Kerangka Berpikir

Menurut (Sampurna & Nindhia, 2018) “Kerangka berpikir merupakan kerangka pemikiran mengenai hubungan antar variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antar konsep dengan konsep lainnya dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang diuraikan pada studi kepustakaan”.

Hasil belajar merupakan perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan pemahaman yang dimiliki oleh seseorang atau peserta didik setelah proses pembelajaran sehingga ada perubahan tingkah laku dan pola pikir. Peserta didik juga diharapkan mampu belajar mandiri dengan apa yang sudah didapatkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini berdasarkan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh J. Piaget (Masgumelar & Mustafa, 2021) “bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisis sesuatu“. Peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya dari pemecahan masalah yang ada. Proses konstruksi pengetahuan berlangsung secara pribadi maupun sosial. Artinya, proses aktif dan dinamis berdasarkan beberapa faktor seperti pengalaman, pengetahuan awal, kemampuan kognitif dan lingkungan sosial yang sangat berpengaruh dalam proses konstruksi makna. Dengan teori konstruktivisme peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Peserta didik

akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik juga terlibat secara langsung dan aktif sehingga mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Pada teori ini sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* karena peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui analisis masalah, mencari solusi, mengevaluasi dan mendapatkan kesimpulan dari permasalahan.

Pada proses pembelajaran guru harus berupaya untuk membuat suasana kelas menyenangkan dan bisa memfokuskan peserta didik untuk belajar. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah sebagai bahan untuk memperoleh pengetahuan. Untuk menarik perhatian peserta didik salah satunya menggunakan media yang menarik yaitu menggunakan media film dokumenter. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi untuk belajar mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media film dokumenter pada mata pelajaran ekonomi terdapat hubungan dengan hasil belajar peserta didik. Sehingga hubungan antar variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

#### **2. 4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Menurut (Zaki & Saiman, 2021) “hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya”. Secara teknis hipotesis merupakan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statis, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji

melalui statistik sampel. Sedangkan hipotesis statistik merupakan dua pernyataan yang harus diterima salah satunya. Dengan demikian, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media film dokumenter di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media film dokumenter dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir.