

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Model pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Bertujuan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk dari penggabungan pendekatan-pendekatan dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru, model pembelajaran bukanlah pemikiran sederhana yang tiba-tiba muncul dan disampaikan kepada siswa. Dalam persiapannya, model-model pembelajaran disusun atas beberapa pertimbangan. Model pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai acuan pengajaran yang dilakukan, model pembelajaran juga dapat dijadikan acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam praktik-praktiknya, pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan banyak hal, salah satunya yaitu kemampuan siswa.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Shilphy A. Octavia, n.d. 2020:15).

Istilah model pembelajaran ini sering diartikan sebagai pendekatan pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran, di dalamnya

terdapat rencana-rencana dan alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Mengingat model pembelajaran adalah dasar untuk strategi dan metode, perlu diketahui pengertian model pembelajaran menurut beberapa ahli untuk mengetahui lebih jauh (Huliatunisa, 2022).

**a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan kedalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik, model berbasis masalah ini merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar (Sulastri Novalia, dkk 2025). Sedang menurut Torp dan Sage adalah metode pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menemukan solusi atas masalah dalam kehidupan nyata melalui proses penyelidikan. Dalam referensi lain menyebutkan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai konteks belajar peserta didik agar mereka belajar berfikir kritis, memiliki keterampilan memecahkan masalah, serta untuk mendapatkan pengetahuan dan konsep esensial dari materi yang diajarkan. *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan

penemuan (Budiarti, 2021)

PBL adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan terutama untuk membantu kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual dan belajar menjadi pembelajar yang otonom. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai langkah awal bagi peserta didik untuk belajar dalam mendapatkan pengetahuan dan konsep yang esensi dari setiap materi pembelajaran yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya, sehingga terbentuklah pengetahuan yang baru (Agustina, 2021).

**b. Model PBL memiliki ciri-ciri mendasar sebagai berikut:**

1. mengajukan pertanyaan atau masalah, pembelajaran dimulai dengan pertanyaan atau masalah yang menarik dan relevan, yang mendorong siswa untuk mencari solusi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. berfokus pada keterkaitan antar disiplin, mendorong siswa untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menghubungkannya dengan berbagai disiplin ilmu yang relevan, sehingga pemahaman lebih komprehensi.

3. Penyelidikan autentik, Siswa terlibat dalam proses penyelidikan yang nyata dan bermakna, dimana mereka mengumpulkan data, menganalisis informasi dan melakukan eksperimen untuk mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.
4. menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, mendorong siswa untuk menghasilkan produk nyata sebagai solusi atas masalah yang mereka hadapi, seperti laporan, presentasi, karya seni, atau produk fisik. Karya tersebut dipamerkan dan dipertanggung jawabkan.
5. Kerjasama, menekankan pentingnya kerjasama antar siswa dalam memecahkan masalah. Siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran Arends (pertiwi dkk., n.d.).

**c. Langkah- langkah Model *Problem Based Learning***

Adapun langkah-langkah *problem based learning* menurut Rusman dalam (Arie Anang Setyio, SPd., 2020).

1. Orientasi atau pengenalan masalah
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4. Melakukan pengembangan dan menyajikan hasil karya
5. Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses mengatasi pemecahan masalah.

**d. Adapun Kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu:**

### **1) Kelebihan Model *Problem Based Learning***

- a) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
- b) Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah, dan membantu meningkatkan ketrampilan berpikir siswa yang lebih tinggi.
- c) Pengetahuan tertanam berdasarkan skema yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.
- d) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan berkaitan dengan kehidupan nyata.
- e) Proses pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dapat membiasakan para siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga apabila menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari siswa sudah mempunyai kemampuan untuk menyelesaikannya.
- f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

### **2) Kelemahan Model *Problem Based Learning*:**

- a) Menentukan masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa, serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa sangat memerlukan ketrampilan dan kemampuan guru.

- b) Mengubah kebiasaan siswa dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan masalah merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa (Eka Wahyuni dkk, 2023).

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media *Puzzle***

Media *Puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. *Puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran yang terwujud secara nyata. Dengan kata lain *puzzle* adalah tebakan berupa gambar atau kata-kata acak yang kemudian disusun menjadi gambar atau kata yang utuh. *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan yang baik untuk peserta didik, karena dalam media *puzzle* peserta didik dilatih untuk mengasah daya pikirnya, selain itu sisi permainan yang ada dalam media ini dimana peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dalam menemukan jawaban dan juga melatih kecepatan tangan menjadi suatu daya tarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak

akan merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Esti Tambaru dkk., 2021).

#### **b. Penggunaan Media *Puzzle***

Cara penggunaan media *Puzzle* menurut Yuwono,dkk., (dalam Panca Dewi Purnawati., 2024). Berikut adalah langkah-langkahnya:

- 1) Siapkan puzzle yang akan digunakan
- 2) Pecah-pecahkan puzzle menjadi potongan-potongan kecil
- 3) Mulailah menyusun potongan-potongan puzzle menjadi gambar yang utuh
- 4) Gunakan pola dan bentuk potongan puzzle untuk membantu Anda menyusunnya
- 5) Jangan menyerah jika Anda merasa kesulitan. Teruslah mencoba dan Anda pasti bisa menyelesaikannya.

#### **c. Adapun kelebihan dan kekurangan media *Puzzle* yaitu :**

##### **1) Kelebihan Media *Puzzle***

- a) Melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan,
- b) Meningkatkan keterampilan sosial,
- c) Meningkatkan keterampilan motorik halus dan
- d) Meningkatkan keterampilan kognitif.

##### **2) Kekurangan Media *Puzzle***

- a) Kelas menjadi ribut dan membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b) Membutuhkan waktu yang relatif banyak,

Dari sumber diatas media *Puzzle* memiliki banyak kelebihan daripada

kekurangan maka dari itu dapat meningkatkan nilai dimana peningkatan nilai ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi (Venusita dkk., 2024).

### **3. Pengertian Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Seseorang belajar karena menginginkan suatu hasil yang diharapkan. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan hasil belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari hasil belajar. (Indah Suciati dkk, 2024).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pembelajaran matematika menjadi salah satu pengetahuan dasar terpenting karena memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk mengasah pemikiran dari permasalahan yang rumit. Hasil belajar peserta didik menjadi salah satu tolok ukur

keberhasilan dalam dunia pendidikan saat pembelajaran, meliputi perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar matematika peserta didik yang rendah dapat diasumsikan bahwa kurangnya penguasaan terhadap materi (Maulidya & Nugraheni, 2021).

#### a. Indikator hasil belajar

Hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik disusun oleh Muhibbin (dalam Krisnayanti & Wijaya, 2022).

##### 1) Ranah kognitif

###### a) Ingatan

Mengulang kembali, Dapat menyebutkan kembali, Pemahaman, dapat menjelaskan kembali, dapat menyimpulkan dengan bahasa sendiri

###### b) Menerapkan

Dapat memodifikasi materi, dapat mengklasifikasikan materi ataupun contoh di kehidupan sehari-hari

###### c) Menganalisa

Dapat memecahkan masalah nyata, dapat menemukan masalah atau contoh nyata

##### 2) Ranah afektif

a) Siswa dapat menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan

b) Bagaimana siswa dapat menghargai sebuah perbedaan dengan

mengagumi,dan menganggap sebuah pendapat itu berharga

c) Bagaimana siswa dapat meyakini

d) Bagaimana siswa dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari

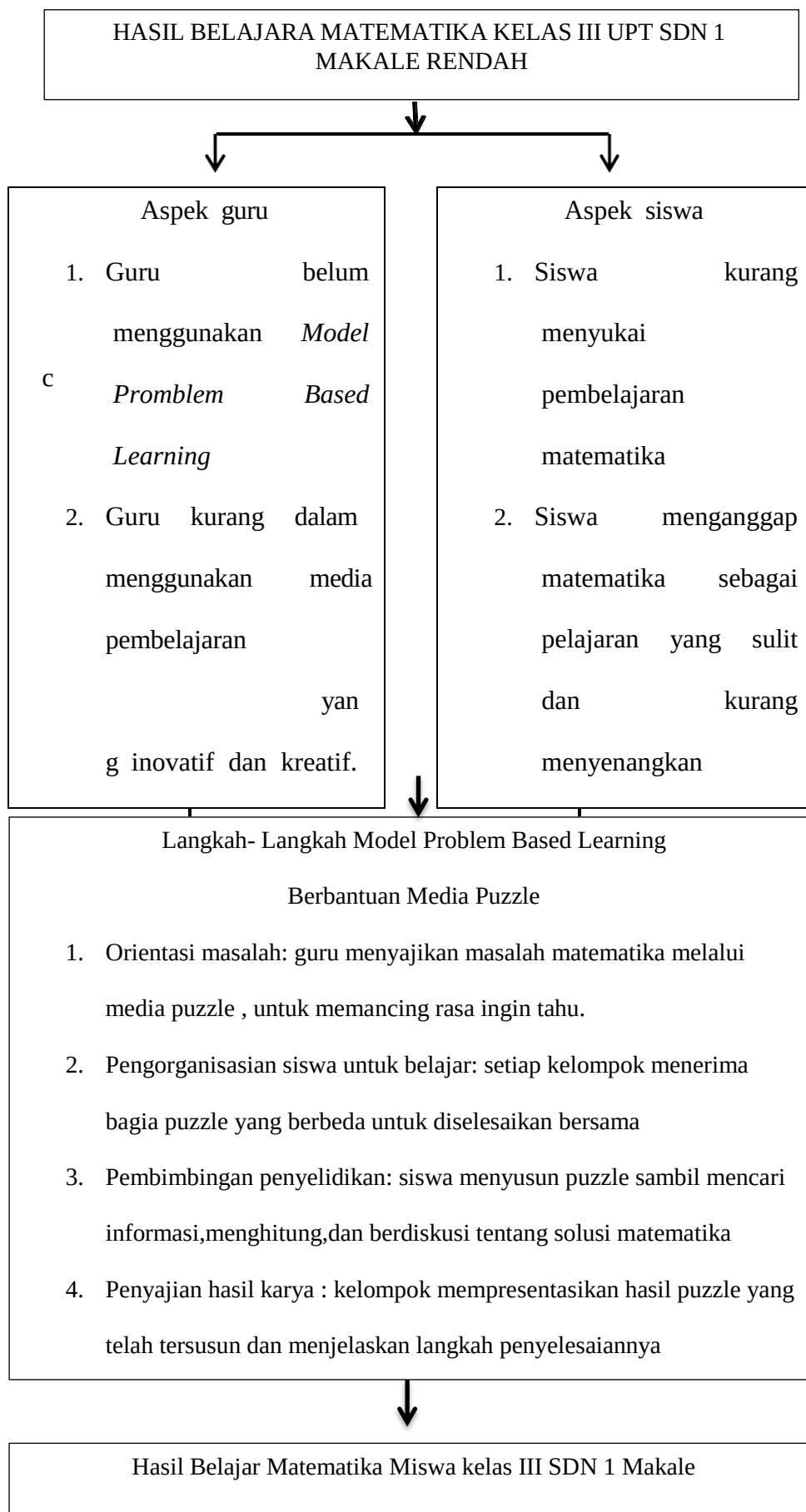
3) Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindal serta kecakapan ekspresi verbal dan non-Verbal.

### **B. Kerangka pikir**

Proses pembelajaran di kelas III sering kali di hadapkan dengan berbagai tantangan seperti kurangnya variasi media pembelajaran,rendahnya motivasi belajar siswa,serta terbatasnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa lebih aktif dan melibatkan diri dalam pembelajaran

Media *Puzzle* di terapkan dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Bedasarkan uraian diatas maka kerangka pikir ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan seperti berikut.



### **C. Hipotesisi Tindakan**

Bedasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesisi tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah : jika pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III UPT SDN 1 Makale.