

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik, pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Yusita dkk., 2021). Model pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diterapkan. Menurut Isrokatun dan Amelia (2018:36) model pembelajaran merupakan suatu pola rancangan yang menggambarkan proses interaksi siswa dengan guru, yang mengacu pada sintak pembelajaran mulai dari awal sampai akhir dengan menerapkan berbagai macam cara kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

a. Pengertian model pembelajaran *problem based learning*

Model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang menekankan pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata. *Problem Based Learning* di desain untuk mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses

pembelajaran, di mana mereka belajar dengan cara mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata (Syamsidah & Suryani, 2018). Menurut Assegaf & Sontani (2016) *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan pengajuan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah. *Problem based learning* adalah seperangkat model pengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Mardhani dkk., 2022).

Biasanya masalah didasarkan pada masalah kehidupan nyata yang telah dipilih untuk memenuhi tujuan pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Aris Shoimin (2017) bahwa *problem based learning* artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan sehari-hari. Delisle dalam Abidin (2014) menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran.

Menurut Koeswanti, (2018:7) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Sedangkan menurut Purnamaningrum, (2017:39-41) Model *Problem Based Learning* (PBL) digunakan dengan menyajikan masalah nyata atau dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan baru dengan mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah yang disajikan dan mendorong siswa untuk

berpikir kreatif. Menurut (Toharudin, dkk., 2021:99) mendefinisikan pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mempunyai ciri-ciri permasalahan dalam dunia nyata sebagai dasar dalam pada peningkatan berpikir kreatif serta penyelesaian permasalahan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Erwin, 2018:149) merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model belajar “berbasis” masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru. Masalah dalam PBL menggunakan masalah nyata yang dialami siswa sehari-hari dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kreatif siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan serta untuk membangun pengetahuan baru (Muhammad, 2015:112). Pendapat lain diungkapkan oleh (Eggen, 2017:310) pembelajaran berbasis masalah memiliki dua level yaitu siswa harus mampu menyelesaikan masalah yang disajikan dan mengetahui permasalahan yang berkaitan, sehingga mampu meningkatkan berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah dan menjadi siswa yang mandiri.

b. Penerapan *problem based learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yaitu pengenalan masalah kepada siswa, mengorganisasikan siswa dan kesiapannya untuk, melakukan penyelidikan baik secara individual ataupun

kelompok, mengembangkan dan melakukan penyajian terhadap hasil penyelesaian masalah, serta menganalisis dan mengevaluasi keseluruhan proses menyelesaikan masalah. Model pembelajaran ini, dapat memberikan bekal keterampilan kepada siswa, seperti kemampuan untuk memecahkan masalah melalui berpikir kritis dan rasional. Kemampuan ini sangat bermanfaat bagi siswa ketika menghadapi permasalahan dan upaya menyelesaikannya dalam kehidupan sehari-hari (Dwindiarti dkk., 2021).

Pembelajaran *Problem Based Learning* yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam suatu kegiatan. Dalam model pembelajaran berbasis masalah ada lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Adapun 5 langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Prof. Dr. Syahrul R, 2018).

1) Mengorientasikan siswa pada masalah,

Pertama-tama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan dan memotivasi siswa untuk aktif memecahkan masalah yang dipilih.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar,

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dipilih.

3) Membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok,

Guru berperan untuk mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dan melakukan eksperimen untuk mendapat penjelasan serta pemecahan masalah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja,

Dalam tahap ini, guru membutuhkan siswa merencanakan dan menyiapkan bentuk laporan yang sesuai untuk menunjukkan hasil penyelidikan. laporan dapat berbentuk laporan tertulis video atau model lainnya

5) Menganalisis dan menganalisis mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membutuhkan siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang sudah dilewati.

c. Kelebihan *Problem Based Learning*

Kelebihan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah dapat membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan dunia luar, karena dapat melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta berpikir kritis, analisis, kreatif, dan menyeluruh.

Masrinah (2019:27) mengemukakan beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut; 1) siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik; 2) siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain; 3) siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata. 4) Siswa memiliki

kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. 5) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa untuk menghafal atau menyimpan informasi. 6) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok. 7) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.

d. Kelemahan *Problem Based Learning*

Kekurangan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah siswa sering menghadapi kesulitan dalam menentukan masalah yang sesuai dengan tingkat berpikir mereka. Selain itu, model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada pembelajaran konvensional, dan siswa sering menghadapi masalah dalam belajar karena pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis, dan memecahkan masalah. Hal ini, peran guru sangat penting dalam mendampingi siswa sehingga mereka dapat mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran.

Masrinah (2019:28) mengemukakan beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut; 1) Untuk siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai. 2) Membutuhkan banyak waktu; 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini. 4) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. 5) *Problem Based Learning* kurang cocok untuk

diterapkan di sekolah dasarkarena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok. 6) *Problem Based Learning* biasanya mebutuhkan waktu yang tidak sedikit. 7) Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif

e. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat diklarifikasi ke dalam tiga ranah (domain) (Yunitasari & Hardini, 2021) yaitu:

- 1) Rana kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan kecapakan intelektual berpikir.
- 2) Rana efektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi, yaitu perasaan, sikap dan nilai.
- 3) Rana psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan gerakan-gerakan fisik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar dengan tingkat tertentu berdasarkan aspek kognitif aspek-aspektif dan aspek psikomotorik.

2. *Movie Learning*

Movie learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan film atau video sebagai media untuk menyampaikan materi atau konsep pembelajaran. Dalam konteks matematika, movie learning bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan visualisasi dan narasi dalam film untuk membuat konsep-konsep matematika lebih mudah dipahami

dan lebih menarik. Tahapan *Movie Learning* yaitu: Perencanaan, Penerapan, Pengembangan dan Penyebaran (Pagarra H & Syawaludin, 2022)

- a. Perencanaan, yaitu: Perencanaan detail mengenai penggunaan video dalam pembelajaran yang dilakukan.
- b. Penerapan yaitu: Pada tahap ini, tujuan pembelajaran dan tema video yang relevan dengan materi yang akan diajarkan.
- c. Pengembangan yaitu: Materi pembelajaran yang melibatkan video mulai disiapkan.
- d. Penyebaran yaitu: Setelah pengembangan selesai, tahap ini berfokus pada implementasi dan penyebaran pembelajaran melalui video pembelajaran kepada peserta didik.

Penggunaan film dalam pembelajaran matematika dapat memberikan peningkatan sebagai berikut:

- a. Visualisasi Konsep Matematika: Banyak konsep matematika yang sulit dipahami melalui teks saja, seperti geometri atau teori angka. Film dapat membantu menggambarkan konsep-konsep ini secara visual, membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa.
- b. Meningkatkan Minat dan Motivasi: Film yang menarik dan relevan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan mengurangi kebosanan dalam belajar matematika.
- c. Penerapan Dunia Nyata: Film sering menunjukkan bagaimana matematika diterapkan dalam kehidupan nyata, yang dapat membantu siswa melihat

relevansi matematika dalam konteks yang lebih luas, seperti dalam teknologi, ekonomi, atau sains.

- d. Pembelajaran yang Menyenangkan: Menggunakan film sebagai media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih mudah menyerap materi (Suyanto, 2015).

Penerapan pembelajaran matematika dengan bantuan *movie learning* adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan video pembelajaran sebagai media untuk mengajarkan konsep-konsep matematika. Media ini bertujuan untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa dengan menghubungkan teori-teori matematika dengan kehidupan sehari-hari.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sjukur, 2012:372). Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto.2015:5).

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dan Susanto (2015:5) bahwa evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak dapat diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

b. Cara meningkatkan hasil belajar siswa

Menurut Ilwati (2015) meskipun hasil belajar yang didapatkan siswa lebih, maka tergantung pada siswa itu sendiri namun diharapkan guru dapat berperan untuk meningkatkan hasil belajar melalui beberapa cara. Ada 7 cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu sebagai berikut;

1) Menyiapkan fisik dan mental siswa

Persiapkanlah visi dan mental siswa. Karena apabila siswa tidak siap fisik dan mentalnya dalam belajar, maka pembelajaran akan berlangsung sia-sia atau tidak efektif. Dengan setiap fisik dan mental, mahasiswa akan bisa belajar lebih efektif dan hasil belajar siswa akan meningkat. Semuanya diawali dengan niat yang baik. Mulailah mengajari mereka dengan baik melalui berdoa bersama.

2) Meningkatkan konsentrasi belajar siswa

Dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa, guru dapat memastikan agar dalam proses pembelajaran tidak ada kebisingan. Guru juga harus memahami karakter siswa masing-masing, karena ada juga beberapa siswa yang suka belajar dalam kondisi lain selain ketenangan.

3) Meningkatkan motivasi belajar

Motivasi juga merupakan faktor penting dalam belajar. Tidak ada keberhasilan belajar yang dapat diraih apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi. Guru dapat menggunakan berbagai cara agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Cara tersebut dapat berupa penghargaan atau komentar positif kepada siswa.

4) Menggunakan strategi belajar

Strategi belajar juga penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mengubah strategi belajar sesuai dengan materi yang akan dipelajari agar siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

5) Belajar sesuai gaya belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda satu sama lain. Guru harus mampu memberikan situasi dan suasana belajar yang memungkinkan agar semua gaya belajar siswa terakomodasi dengan baik.

6) Belajar secara menyeluruh

Belajar secara menyeluruh maksudnya adalah mempelajari semua pelajaran yang ada, tidak hanya sebagian saja. Guru perlu menekankan hal

ini kepada siswa secara menyeluruh tentang materi yang sedang mereka pelajari.

7) Membiasakan berbagi

Tingkat pemahaman pasti siswa berbeda-beda satu sama lain. Bagi siswa yang lebih dulu memahami pelajaran, siswa tersebut diajarkan untuk berbagi dengan yang lain. Sehingga mereka terbiasa juga mengajarkan atau berbagi ilmu dengan teman yang lainnya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut teori Gestalt dalam Susanto (2015:12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu yang baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh 2 hal yaitu; siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; langkah-langkah yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga dan bahkan lingkungan Masyarakat (Tiyasrini, 2021).

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Waliman dalam Susanto (2015:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal

maupun eksternal. Secara terperinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut;

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan. Faktor eksternal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

4. Hakikat Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti "*relating to learning*". Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu *mathamein* yang mengandung arti belajar atau berpikir (Noer, 2017:1). Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (*patter*) dan tingkatan (*order*). Hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (*pattern*) yang ada.(Siagian, 2017).

a. Pengertian matematika

Ada beberapa definisi matematika menurut para ahli antara lain sebagai berikut (Noer 2017:6).

- 1) Russfendi; Matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma aksioma, dan dalil-dalil di mana

dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, Karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.

- 2) Reys-dkk; Matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.
- 3) Kline; Matematika bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

b. Tujuan pembelajaran matematika di SD

Sebagai guru sekolah dasar kita akan selalu terkait dan terlibat dalam pembelajaran matematika karena di SD dengan sistem guru kelas, di mana seorang guru harus mengajarkan berbagai mata pelajaran dalam suatu kelas. Pembelajaran matematika di SD sangat penting. Hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran dalam berbagai disiplin ilmu, dan memajukan daya pikir manusia.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama (Safitri, 2020). Adapun tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh (Pagarra H & Syawaludin, 2022) sebagai berikut;

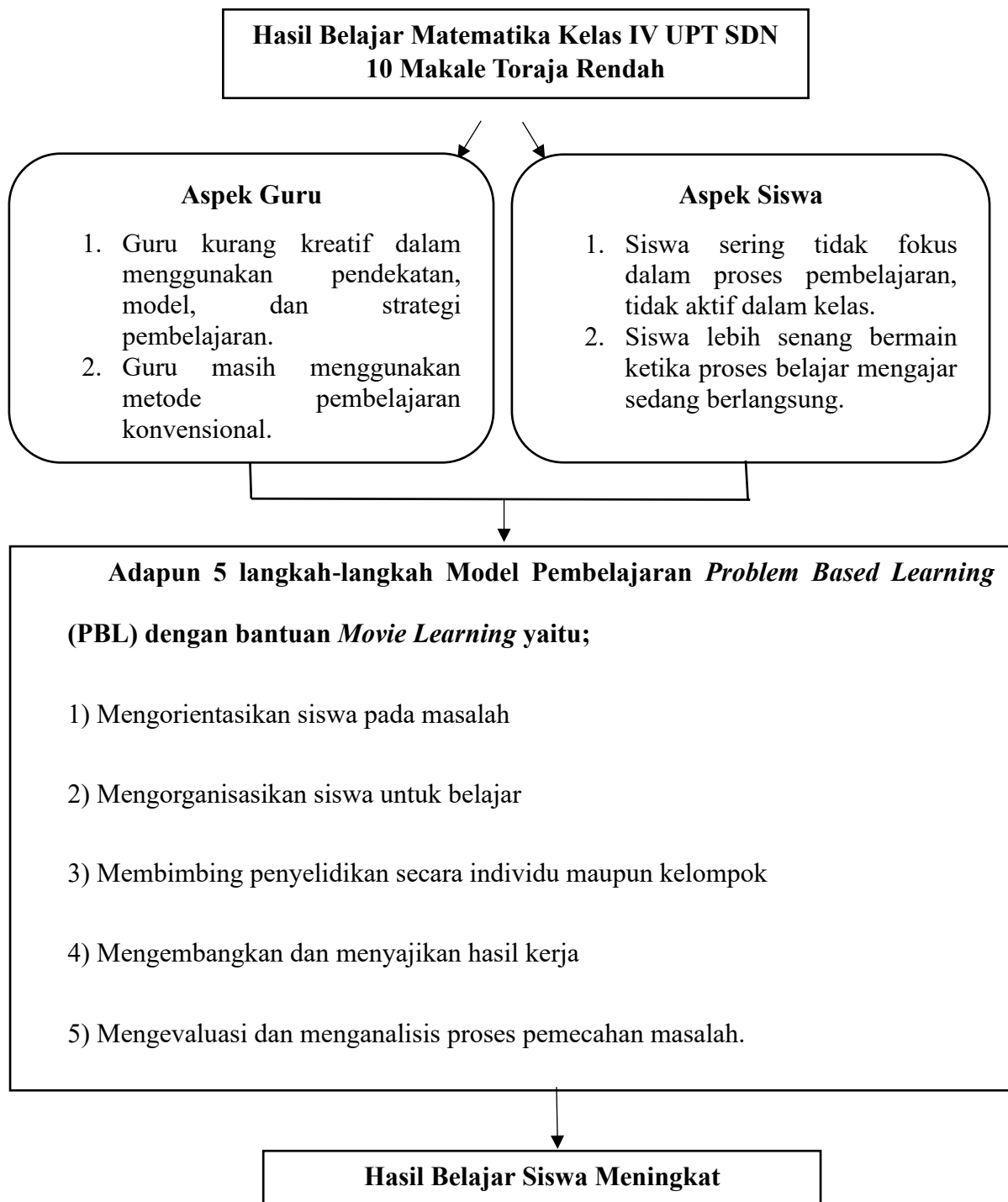
- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau melepaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyesuaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget dalam Susanto (2015:191), bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa itu ditentukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan, belum mencapai hasil yang optimal di mana dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional. Dalam proses pembelajaran guru kurang kreatif dalam menerapkan model dan media pembelajaran serta mengembangkan model dan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa secara maksimal.

Masalah yang telah diuraikan dari atas, maka diperlukan salah satu cara penyelesaiannya yaitu dengan menerapkan sebuah model yang dianggap akan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Model tersebut adalah model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan *movie learning*. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama di dalam kelompoknya serta bantuan temanya dalam kelompok yang belum memahami materi tersebut dan belajar menghargai pendapat orang lain. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan tidak hanya duduk di kelas untuk melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru akan tetapi siswa secara langsung terlibat dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang mendasari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, maka hipotesis dalam Tindakan dalam penelitian ini adalah; jika menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan bantuan *movie learning*, maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 10 Makale Selatan.