

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

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

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) dikemukakan pertama kali oleh Barrows & Tamblyn, pada tahun 1980-an di fakultas kedokteran Universitas McMaster, Kanada. PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah melalui studi kasus. PBL dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi, kemampuan komunikasi mandiri dalam pembelajaran. Sejak ditemukannya, PBL telah diterapkan diberbagai bidang, termasuk pendidikan, kedokteran, teknik dan bisnis. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep, serta mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif siswa.

Ramadhani, (2024) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menantang agar siswa belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi bagi masalah nyata. Masalah ini digunakan untuk mengaitkan rasa ingin tahu siswa serta kemampuan analisis siswa. Selanjutnya menurut Juniarti, E. (2024) *Problem Based Learning*

merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut.

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah siswa dan berpusat kepada siswa. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan memberikan masalah yang ada dalam kehidupan nyata dan peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dengan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, sehingga peserta didik mampu mengidentifikasi masalah, menemukan hubungan sebab akibat juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih senang sehingga proses pembelajaran akan semakin bermakna.

b. Ciri-ciri Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning sebagai serangkaian tindakan, termasuk perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Diharapkan bahwa peserta didik tidak hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi pelajaran selama proses tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, berkomunikasi, mencari, mengelola data, dan akhirnya menyimpulkan. Dengan demikian, peserta

didik akan terbiasa menjadi aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran dari pada hanya diam dan menunggu hasil dari orang lain.

Barrow dan Yani (2020) menjelaskan enam ciri khusus dari PBL, yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil siswa.
3. Guru berperan sebagai fasilitator.
4. Masalah merupakan fokus dan stimulus dalam pembelajaran.
5. Masalah merupakan jalan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara klinis.
6. Informasi baru diperoleh melalui pembelajaran yang mengarahkan diri.

c. Langkah-langkah Dalam Pembelajaran PBL

Langkah-langkah model PBL menurut Juniarti, E. (2024)

1. Orientasi peserta didik pada masalah: Menjelaskan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar: Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing pengalaman individual/kelompok: Membimbing peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemahaman masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Membantu peserta didik untuk melaksanakan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dalam proses yang mereka gunakan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model PBL

Kelebihan *Problem Based Learning* menurut Simatupan, W.P,S & Ritonga, F.U. (2023)

1. Mempelajari materi sesuai dengan masalah kontekstual.
2. Membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar dengan kerja kelompok yang memungkinkan mengatasi siswa yang kesulitan individual dapat diatasi.
3. Kemampuan komunikasi akan terbentuk karena adanya diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi.

Selain memiliki kelebihan *Problem Based Learning* tentunya mempunyai kekurangan, pendapat yang dikemukakan oleh Abidin (2023) tentang kekurangan sebagai berikut:

- a. Siswa yang terbiasa mendapatkan pembelajaran berpusat kepada guru sebagai narasumber utama tentu mereka kurang nyaman dengan cara belajar pemecahan masalah dengan diskusi.

- b. Apabila siswa tidak mempunyai kepercayaan diri dalam memecahkan masalah yang diberikan pasti siswa sangat susah untuk diarahkan mencoba memecahkan masalah yang diberikan.
- c. Jika siswa tidak pahan alasan mengapa harus berusaha memecahkan masalah yang diberikan maka siswa tidak akan belajar apapun dari apa yang mereka pelajari.

2. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Media diperlukan dalam proses pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi diantara sumber (guru) dan penerima (siswa). Oleh sebab itu, media memiliki peran sebagai alat pembelajaran untuk mengantarkan pesan (materi pembelajaran) dari guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran (Ayu, dkk 2021). Penggunaan media pembelajaran visual membuat peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi dan presentasi belajarnya juga meningkat (Budiman, 2021).

Media Visual merupakan penyampaian pesan atau informasi melalui tampilan model, gambar, grafik dan video sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima siswa. Media Visual sangat efektif dalam dunia pendidikan dan komunikasi karena media Visual dapat membantu mempercepat pemahaman,

menarik perhatian, serta memudahkan daya ingat siswa. Media Visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, bahwa penggunaan media Visual pada pembelajaran di SD dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan efektif digunakan.

b. Manfaat Media Visual

Dalam pemanfaatan media Visual, hasil penelitian et al. (2018) menunjukkan bahwa terdapat konsep agar pemanfaatan media Visual menjadi efektif dengan menyederhanakan bentuk media Visual. Sehingga media Visual yang digunakan mudah untuk dipahami oleh penerima. Penggunaan gambar dalam media Visual dilakukan untuk membedakan dua konsep yang berbeda. Sehingga penting untuk menambahkan keterangan gambar dan warna yang digunakan harus realistic (Andari, 2019). Pemanfaatan media memiliki berbagai tujuan yaitu:

1. Media visual digunakan untuk memperoleh informasi serta pengetahuan.
2. Memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menjadikan sarana persuasi dan motivasi belajar kepada siswa.

Media Visual cukup berpengaruh terhadap siswa (Sahuni et al., 2020). Penggunaan media visual dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media visual juga dapat melibatkan siswa secara langsung. Hal itu tentu akan memotivasi siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Selain

itu, pengaruh yang ditimbulkan oleh media visual bisa menjadi faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa peran media Visual penting dalam sebuah pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan media Visual digunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media visual dijadikan sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam memperoleh informasi maupun pengetahuan menjadi lebih bermakna.

Media visual yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yaitu, media visual PowerPoint. Penggunaan media visual PowerPoint dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media Power Point mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan interaktif melalui kombinasi teks, gambar, serta animasi yang mendukung pemahaman siswa secara lebih konkret. Media ini digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, yang ditampilkan melalui LCD atau video pembelajaran.

3. Kolaborasi *Model Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media Visual

Kolaborasi *Problem Based Learning* berbantuan media visual merupakan model pembelajaran yang digabungkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Model pembelajaran ini dimana siswa belajar melalui

pemecahan masalah nyata yang disajikan dalam bentuk visual seperti gambar atau video. Kelebihan kolaborasi PBL dan media visual yaitu:

- a. Meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.
- b. Membantu siswa dengan gaya belajar visual
- c. Meningkatkan kerja sama, komunikasi dan keterampilan dalam berfikir kritis
- d. Menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Visual

1. Orientasi siswa kepada masalah
 - a) Guru menampilkan media visual seperti judul materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan pertanyaan pemantik
 - b) Guru menyampaikan masalah kontekstual yang berkaitan materi pembelajaran
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
 - a) Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (3-4 orang).
 - b) Setiap kelompok diberi lembar kerja
 - c) Guru menjelaskan tugas tiap kelompok.
3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.
 - a) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal dan membantu kesulitan siswa dalam mengerjakan soal

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - a) Setiap kelompok menyusun hasil pemecahan masalah.
 - b) Mereka menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - a) Guru bersama siswa merefleksikan proses pembelajaran:
 - b) Apa yang sudah dipahami?
 - c) Apa yang masih membingungkan?
 - d) Guru memberikan penguatan berdasarkan hasil diskusi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Belajar ialah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu, (Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010). Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingka laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2007). Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Ngalim Purwanto (Arianto, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor Luar

- a) Lingkungan yang meliputi alam dan sosial
- b) Instrumental yang meliputi kurikulum atau bahan pelajaran, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, serta administrasi dan manajemen.

2) Faktor Dalam

- a) Fisiologi yang meliputi kondisi fisik dan kondisi panca indra.
- b) Psikologi yang meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

c. Indikator hasil belajar siswa

Menurut Moore (Ricardo & Meilani, 2021) indikator belajar siswa ada tiga yakni:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental, *movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*

5. Teori Belajar Matematika

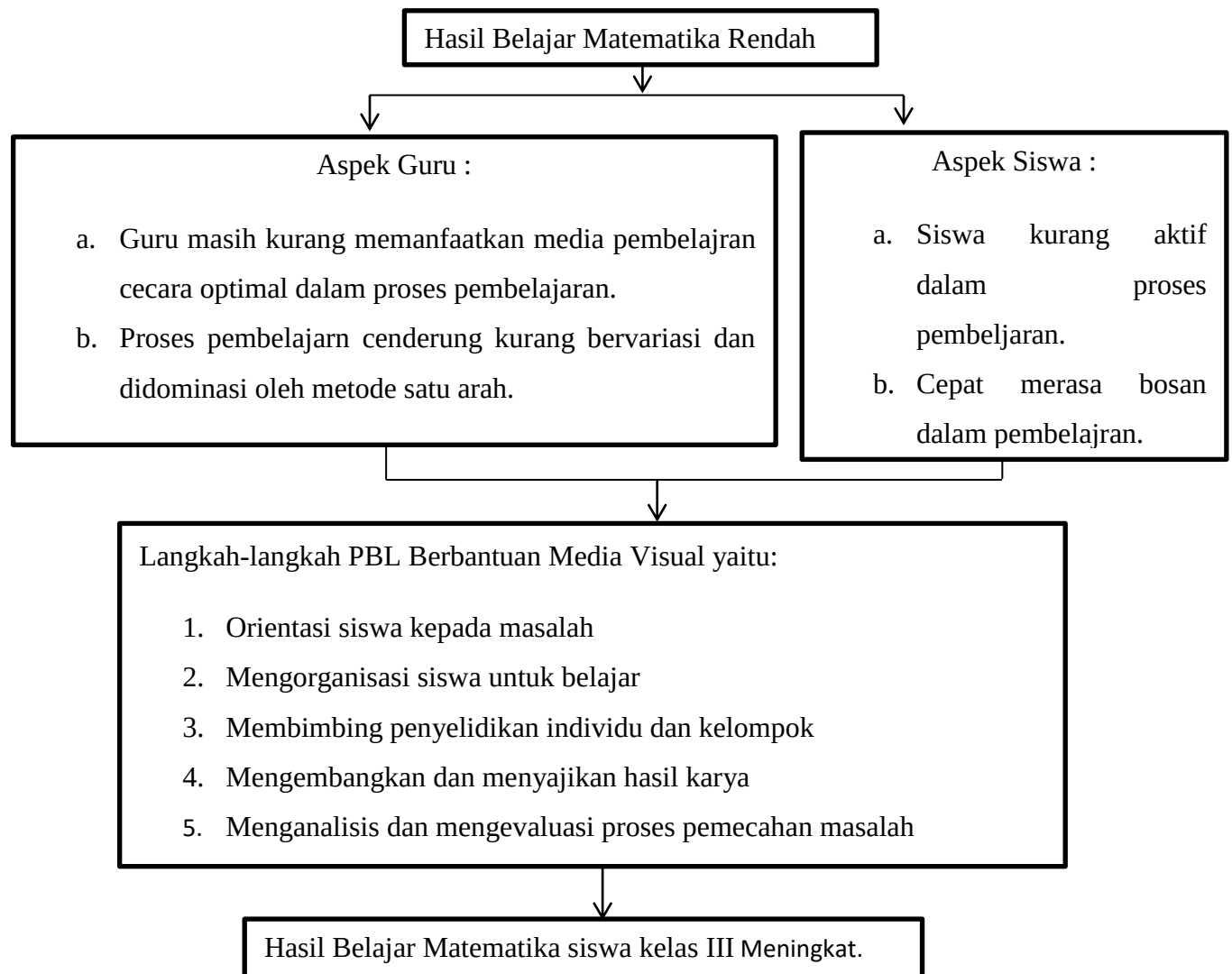
Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri yang dalam proses pembelajarannya sangat banyak terdapat rumus, angka, dan simbol-simbol matematis (Muhammad, 2016; Simanungkalit, 2016). Matematika diberikan sejak usia sekolah dasar dengan tujuan untuk melatih daya pikir seseorang, yang membuatnya kreatif dalam memecahkan masalah-masalah, sehingga meningkatkan minat belajarnya siswa (Astuti, 2021). Menurut J. Bruner dalam Aisyah (2023) mengemukakan bahwa untuk memahami konsep Matematika, siswa diberi kesempatan memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak atik.

Dalam pembelajaran Matematika, teori konstruktivisme dan pendekatan pembelajaran berbasis masalah saling berkaitan erat dalam membangun pemahaman siswa. Secara umum konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang memberi kekuasaan terhadap siswa dalam menumbuhkan wawasan dan pengetahuan mereka melalui proses pembelajaran dan pengalaman yang mereka lalui (Mustafa & Winarno, 2020). Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika harus menggunakan pendekatan teori konstruktivisme dimana peserta didik harus terlibat aktif dalam mengonstruksi konsep yang diajarkan dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan

model pembelajaran berbasis masalah (PBL), dimana prinsip PBL sejalan dengan dengan teori konstruktivisme. Dengan demikian, teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis masalah saling melengkapi dalam pembelajaran matematika: konstruktivisme menyediakan kerangka filosofi tentang bagaimana siswa membangun pengetahuan, sedangkan PBL menawarkan strategi praktis untuk mewujudkan proses konstruktivisme tersebut dalam pembelajaran sehari-hari.

B. Kerangka Pikir

Dari data awal yang diperoleh disekolah, diketahui bahwa nilai atau hasil belajar Matematika siswa kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan masih relatif rendah. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual dalam proses pembelajaran matematika. Dari tindakan yang dilakukan peneliti, diharapkan mencapai kondisi akhir, yaitu hasil belajar Matematikasiswa kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan semester I tahun pelajaran 2025 dapat meningkat. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual, diharapkan siswa akan lebih antusias untuk belajar Matematika. Oleh karena itu, guru tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang selama ini digunakan tetapi diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung. Adapun alur kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan maka rumusan hipotesis tindakan yaitu: jika diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media visual maka akan meningkatkan hasil belajara Matematika siswa di kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan.