

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Pembahasan Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Jodion Siburian, dkk dalam Utami (2011, Hlm.) mengatakan bahwa model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Artinya pembelajaran dihadapkan pada suatu masalah, yang kemudian melalui pemecahan masalah tersebut siswa belajar keterampilan-keterampilan yang lebih mendasar.

Selain itu, Muslimin dalam Utami (2011) mengatakan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model untuk membelajarkan siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik serta menjadi pelajar mandiri. Berdasarkan pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi yang sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajaran yang mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang diawali dengan memberikan masalah dalam proses pembelajaran kepada peserta didik yang merupakan pengalaman sehari-hari siswa, kemudian siswa menyelesaikan permasalahan tersebut secara mandiri untuk menemukan pengetahuan baru. *Problem Based Learning* secara garis besar terdiri dari kegiatan menyajikan suatu situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik serta memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan.

a. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Sejalan dengan orientasi diatas, menurut Abidin (2014, Hlm. 161) model PBL memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Masalah menjadi titik awal pembelajaran.
- 2) Masalah yang digunakan bersifat kontekstual dan otentik.
- 3) Masalah mendorong lahirnya kemampuan siswa berpendapat secara multiperspektif.
- 4) Masalah yang digunakan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta kompetensi siswa.
- 5) Model PBL berorientasi pada pengembangan elajar mandiri.
- 6) Model PBL bermanfaat berbagai sumber belajar.
- 7) Model PBL dilakukan melalui pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- 8) Model PBL menekankan pentingnya perolehan keterampilan meneliti, memecahkan masalah, dan penguasaan pengetahuan.
- 9) Model PBL mendorong siswa agar mampu berfikir tingkat tinggi; analisis, sintesis, dan evaluatif.
- 10) Model PBL diakhiri dengan evaluasi, kajian pengalaman belajar, dan kajian proses pembelajaran.

Uraian di atas sangat jelas menggambarkan bahwa sebuah masalah, serta kemampuan seorang guru mengemas masalah tersebut kedalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih baik dalam belajar.

Pada hakekatnya karakteristik *Problem Based Learning* ini menciptakan pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dengan menjalin kerjasama dengan siswa lain, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Jadi pembelajaran berpusat pada siswa.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah pada implementasinya dalam proses pembelajaran. Menurut Kemendikbud, (2014: 28) mengemukakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

1) Orientasi Siswa pada Masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat aktif dalam pemecahan masalah. Siswa mendengarkan tujuan belajar yang disampaikan oleh guru dan mempersiapkan logistik yang diperlukan.

2) Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar.

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang di angkat.

3) Membimbing Pengalaman Individual atau Kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapat penjelasan dan pemecahan masalah. Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan melaksanakan eksperimen dan berusaha menemukan jawaban atas masalah yang di angkat.

4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Siswa merencanakan dan menyiapkan karya berupa laporan dan menyampaikannya kepada teman yang lain.

5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari, meminta kelompok presentasi hasil kerja. Siswa melakukan refleksi kegiatan penyelidikannya dan proses yang dilakukan.

Dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan dan penentuan masalah dari model pembelajaran *problem based learning* adalah guru haruslah menyiapkan perencanaan sematang

mungkin, agar aktivitas siswa dalam pembelajaran sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran.

c. Ciri-ciri Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran problem based learning mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pertama, strategi *Problem Based Learning* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi *Problem Based Learning* siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.
- 2) Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi *Problem Based Learning* menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- 3) Ketiga, pemecahan masalah menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir dilakukan sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir melalui tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

d. Komponen-Komponen Pembelajaran Berbasis Masalah

Komponen-komponen pembelajaran berbasis masalah dikemukakan oleh Arends, Ricards (2013, Hlm. 271) diantaranya adalah :

- 1) Permasalahan autentik. Model pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan masalah nyata yang penting secara sosial dan bermanfaat bagi peserta didik. Permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam dunia nyata tidak dapat dijawab dengan jawaban yang sederhana.

- 2) Fokus interdisipliner. Dimaksudkan agar siswa belajar berpikir struktural dan belajar menggunakan berbagai perspektif keilmuan.
- 3) Pengamatan autentik. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan solusi yang nyata. Siswa diwajibkan untuk menganalisis dan menetapkan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat inferensi, dan menarik kesimpulan.
- 4) Produk. Siswa dituntut untuk membuat produk hasil pengamatan. Produk bisa berupa kertas yang dideskripsikan dan didemonstrasikan kepada orang lain.
- 5) Kolaborasi. Dapat mendorong penyelidikan dan dialog bersama untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial.

e. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Sebagai suatu model pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, diantaranya :

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru.
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

- 6) Melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- 7) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 8) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 9) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dipecahkan. Pada tahapan ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan atau yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh siswa, pada tahapan ini adalah siswa dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai fenomena yang ada.

Disamping keunggulannya, model ini juga mempunyai kelemahan, yaitu:

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

f. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah

Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah secara ringkas sebagai berikut:

1) Tugas Perencanaan

Sesuai dengan hakekat interaktifnya pembelajaran berbasis masalah membutuhkan banyak perencanaan seperti halnya model pembelajaran yang terpusat pada siswa lainnya:

a) Penetapan Tujuan

Hendaknya difikirkan dahulu dengan matang tujuan yang hendak dicapai sehingga dapat dikomunikasikan dengan jelas kepada siswa

b) Merancang Situasi Masalah yang Sesuai

Beberapa guru dalam pembelajaran berbasis masalah memberikan siswa keleluasaan dalam memilih masalah untuk diselidiki karena cara ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Masalah sebaiknya otentik (berdasarkan pada pengalaman dunia nyata siswa), mengandung teka-teki dan tidak memungkinkan kerjasama, bermakna bagi siswa dan konsisten dengan tujuan kurikulum

c) Organisasi Sumber Daya dan Rencana Logistic

Dalam pembelajaran berbasis masalah ini siswa dimungkinkan bekerja dengan berbagai material dan peralatan, dan pelaksanaannya bias dilakukan di dalam kelas, di perpustakaan maupun di laboratorium, bahkan dapat pula dilakykuan di luar sekolah.

2) Tugas Interaktif

a) Orientasi Siswa terhadap Masalah

Siswa perlu memahami bahwa tujuan pembelajaran berbasis masalah tidak untuk memperoleh masalah baru dalam jumlah besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah yang penting dan untuk menjadi pembelajaran yang mandiri. Cara yang baik untuk menyajikan masalah untuk sebuah pelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah adalah dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan yang dapat

menimbulkan misteri dan keinginan untuk memecahkan masalah

b) Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar

Diperlukan pengembangan keterampilan kerjasama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bersama. Berkenaan dengan hal ini siswa memerlukan bantuan guru untuk merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan

c) Membantu Penyelidikan Mandiri dan Kelompok

Guru membantu siswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber. Siswa diberi pertanyaan yang membuat mereka memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah. Siswa diajarkan menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapinya. Guru mendorong siswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber, siswa diberi pertanyaan yang membuat mereka memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah. Selama tahap penyelidikan guru memberi bantuan yang dibutuhkan tanpa mengganggu siswa. Puncak proyek-proyek pembelajaran berbasis masalah adalah penciptaan dan peragaan hasil karya seperti laporan, poster, model-model fisik. Tugas guru pada akhir pembelajaran berbasis masalah adalah membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat menentukan dalam suatu pembelajaran. Bermakna atau tidaknya pembelajaran sangat tergantung pada aktivitas belajar yang mereka lakukan.

Menurut Dimiyati (2009: 114) keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya adalah kegiatan dalam bentuk membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis diantaranya adalah seperti mengingat kembali isi materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain, dan lainnya.

Senada dengan pendapat Dimiyati tersebut, Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu:

- a. Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis, yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran,

membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

- g. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Dari paparan diatas seorang guru harus dapat menciptakan aktivitas belajar yang sangat menyenangkan bagi anak yang beraneka ragam bentuknya, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Nana Sudjana (2009: 3) “mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Materi Pembelajaran Mengenai Pantun dan Organ Peredaran Darah Manusia dan Hewan dalam Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat

Subtema peredaran darahku sehat adalah subtema yang terdapat dalam tema sehat itu penting, yaitu pada urutan hari ke-1. dalam pelaksanaannya hanya 3 pembelajarannya. Ruang lingkup pembelajaran subtema peredaran darahku sehat secara garis besar dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1 Ruang Lingkup Pembelajaran
Subtema Peredaran Darahku Sehat**

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang Dikembangkan
1	<ul style="list-style-type: none"> • menyajikan hasil pengamatan mengenai 	Sikap:

	<p>pantun</p> <ul style="list-style-type: none"> • interaksi antar siswa dengan siswa, guru dengan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui hasil pengamatan mengenai pantun • Siswa dapat mengetahui cara membuat penulisan pantun <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi dan mencari informasi mengenai pantun
2	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyajikan hasil pengamatan mengenai olahraga beladiri • Peserta didik diarahkan untuk membaca buku tematik organ peredaran darah pada hewan. 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui pengamatan mengenai olahraga beladiri • Siswa mengetahui tentang organ peredaran darah pada hewan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat sebuah kesimpulan mengenai olahraga bela diri dalam sebuah tulisan • Siswa membaca teks tulisan organ peredaran darah pada hewan
3	<ul style="list-style-type: none"> • membaca bacaan yang berada di buku tema siswa. • Siswa membacakan tematik Mengenai hasil 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri dan tanggung jawab <p>Pengetahuan:</p>

	interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui teks bacaan di buku tema siswa • Siswa mengetahui teks bacaan mengenai hasil interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membacakan tematik Mengenai hasil interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya
--	---	--

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut Pipin Apriliatin 2015 hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari penilaian sikap siswa pada kelas eksperimen yang menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Kemudian dari hasil belajar siswa juga didapati adanya peningkatan dari hasil pretest ke hasil posttest yaitu sebesar 93.10 persen. Selain itu pengaruh *Problem Based Learning* dapat dilihat dari uji hipotesis yang menunjukkan bahwa hasil t hitung lebih besar dari t tabel yaitu sebesar $2.2176 > 2.048$. sehingga penelitian dapat disimpulkan kalau model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh signifikan pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Menurut Markus Iyus Supiandi, Hendrikus Julung 2016 hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL meningkatkan kapabilitas secara signifikan. Rasio pemecahan masalah 17,73% dan prestasi belajar kognitif siswa 23,65% berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peneliti merekombinasikan agar guru menggunakan model PBL karena terbukti hasil melalui kompetensi pemecahan masalah dan hasil belajar kognitif.

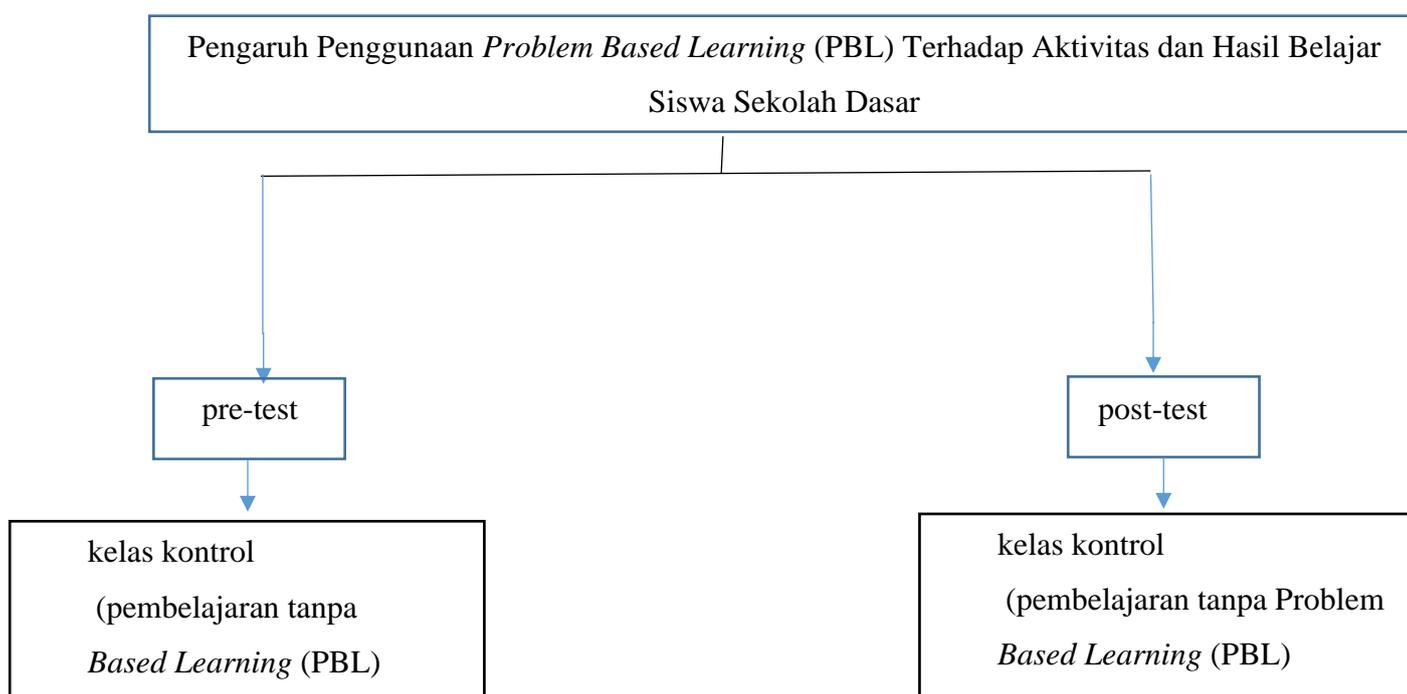
Menurut Ade Novianti, Alwen Bentri, Ahmad Zikri 2020 berdasarkan hasil uji hipotesis dan perhitungan berdasarkan uji t diketahui bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh yang signifikan

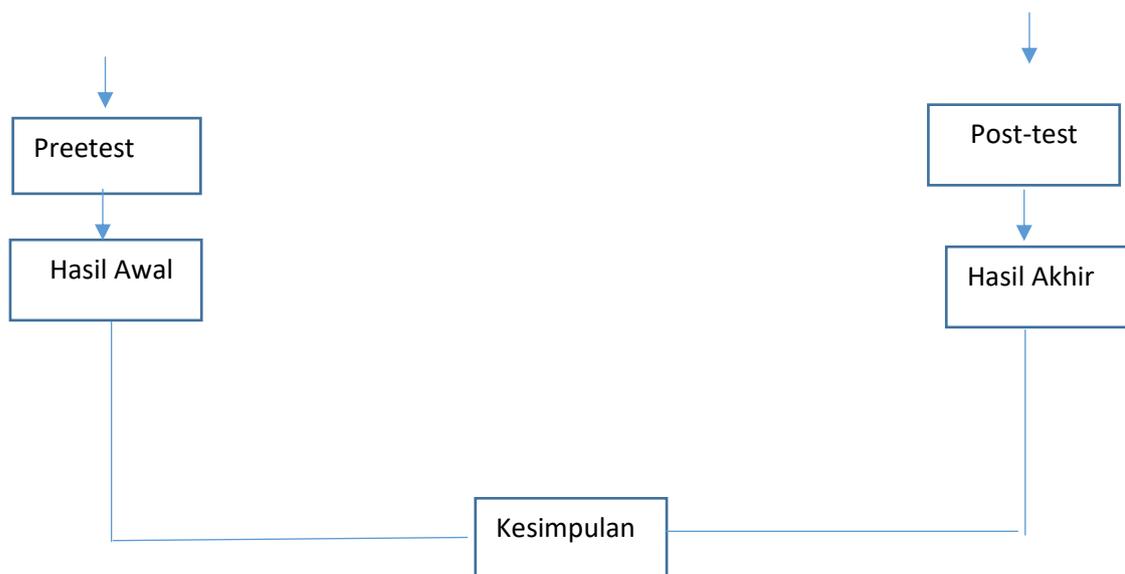
terhadap aktivitas belajar siswa, dan nilai signifikansi yang diperoleh 0,00 lebih kecil dari taraf nyata 0,05 pembelajaran berbasis masalah (PBL), model pembelajaran yang didasarkan pada hasil belajar siswa yang dihitung berdasarkan perhitungan uji t diperoleh nilai signifikan 0,00 pada pembelajaran topik komprehensif pada mata pelajaran sekolah dasar, lebih kecil dari taraf nyata 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa pengaruh PBL terhadap aktivitas belajar sis dan hasil belajar siswa yang sangat relevan. Maka dapat dijadikan acuan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Kerangka Berpikir

Sugiyono (2014, him.60) mengemukakan bahwa “kerangka berpikir adalah modal konseptual antara teori dan berbagai faktor, yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting”. Berdasarkan pandangan yang diperoleh dari kajiant teori tersebut maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang salah satunya faktor media pembelajaran yang masih menggunakan media biasa seperti mine maping yang menggunakan media karton sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena media pembelajaran biasa belum dapat menyampaikan materi dengan baik. Penggunaan PBL ini bisa memecahkan masalah dengan sangat baik dan dapat memahami materi dengan cepat.





C. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi

Kerangka pemikiran yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memiliki asumsi bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa karena salah satu bentuk pembelajaran yang menarik dan dapat mematangkan suatu materi pelajaran sehingga materi tersebut akan mudah di mengerti oleh siswa.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Adapun hipotesis dari peneliti ini pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.