

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Gagne dalam Hapudin (2021, hlm. 3) belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks atau perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia dengan dilakukan secara terus-menerus yang terdiri dari tiga komponen yaitu eksternal atau stimulasi dari lingkungan, kondisi internal seperti proses kognitif, dan hasil belajar yang menggambarkan keterampilan, informal verbal, sikap serta kognitif.

Menurut Witherington dalam Darman (2020, hlm. 11) mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan dalam kepribadian yang digambarkan sebagai pola-pola respons baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Belajar menurut Schunk dalam Parwati (2018, hlm. 5) merupakan aktivitas yang melibatkan perolehan dan perubahan pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, tingkah laku, dengan inti dari proses belajar yaitu belajar melibatkan adanya perubahan, hasil dari belajar dapat bertahan sepanjang hayat, dan belajar diperoleh dari hasil pengalaman.

Berdasarkan definisi di atas, belajar merupakan suatu aktivitas kompleks yang menciptakan perubahan dalam diri individu berupa perolehan pengetahuan, keterampilan, tingkah laku dari hasil pengalaman.

b. Tujuan Belajar

Belajar merupakan suatu kondisi dalam perubahan tingkah laku, sehingga melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan atau peningkatan aspek kognitif serta memperoleh hasil belajar dan

menambah pengalaman hidup (Isti'adah, 2020, hlm. 16). Tujuan belajar mengacu pada deskripsi tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar, dengan menunjukkan hasil siswa telah melakukan tugasnya yang berkaitan dengan terbentuknya kompetensi yang diharapkan tercapai seperti pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang baru (Astawa, 2021, hlm. 9).

c. Ciri-ciri Belajar

Menurut Isti'adah (2020, hlm. 14), dalam prosesnya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut,

- 1) Belajar mencari makna dengan dibentuk dari segala sesuatu yang siswa alami, dengar, rasakan, dan lihat.
- 2) Konstruksi makna yaitu proses yang terus menerus.
- 3) Pengembangan pemikiran dengan membuat penjelasan baru sehingga belajar tidak hanya suatu kegiatan pengumpulan fakta.
- 4) Hasil belajar yang dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan melibatkan kegiatan langsung dengan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar siswa tergantung dengan apa tujuannya, motivasi yang mempengaruhi proses interaksinya serta apa yang dipelajarinya melalui bahan ajar.

Sedangkan ciri-ciri belajar menurut Festiawan (20, hlm. 8-9) yang menjelaskan ciri-ciri belajar dilihat dari segi proses yaitu adanya aktivitas yang meliputi aktivitas fisik, mental, dan emosional, melibatkan unsur lingkungan serta bertujuan pada perubahan tingkah laku. Kemudian dilihat dari segi hasilnya ciri-ciri belajar meliputi hasil yang bersifat relatif tetap dan diperoleh melalui usaha yang maksimal.

d. Jenis-jenis Belajar

Proses belajar dikeanl dengan adanya berbagai macam kegiatan yang berbeda-beda, baik dalam aspek modelnya maupun materinya

sehingga belajar dibagi menjadi beberapa jenis menurut Sutianah (2021, hlm. 19-20) yaitu sebagai berikut,

- 1) Belajar abstrak, belajar yang menggunakan cara berpikir abstrak untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah yang tidak nyata.
- 2) Belajar keterampilan, belajar dengan menggunakan gerakan motorik dalam memperoleh dan menguasai keterampilannya.
- 3) Belajar sosial, belajar memahami masalah dan Teknik untuk memecahkan masalah tersebut untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam masalah sosial.
- 4) Belajar pemecahan masalah, belajar dengan menggunakan metode ilmiah atau berpikir secara logis, sistematis, teliti sehingga memperoleh kemampuan serta kecakapan dalam aspek kognitif pada pemecahan masalah secara rasional dan lugas.
- 5) Belajar kebiasaan, belajar dengan proses pembentukan kebiasaan baru atau memperbaiki kebiasaan yang sudah ada sehingga dapat memperoleh kebiasaan yang lebih positif.
- 6) Belajar apresiasi, belajar dengan mempertimbangkan arti penting suatu objek untuk memperoleh kecakapan dalam ranah rasa seperti menghargai nilai suatu objek.
- 7) Belajar pengetahuan, belajar dengan melakukan penyelidikan mendalam terhadap suatu objek pengetahuan.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang dibantu dengan sumber belajar pada lingkungan belajar atau dengan kata lain pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Faturrohma, 2017, hlm. 36).

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sebagai suatu proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan yang diberikan kepada peserta didik (Hapudin, 2021, hlm. 21). Pembelajaran merupakan proses interaksi anatara guru dengan siswa yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (Darman, 2020, hlm. 17).

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran ialah aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam bentuk interaksi yang didalamnya terdapat proses perolehan ilmu pengetahuan serta kemahiran lain yang dibantu dengan pola pembelajaran.

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Eggen & Kauchak dalam Sutianah (2021, hlm. 24) yang menjelaskan ciri-ciri pembelajaran yaitu sebagai berikut,

- 1) Siswa aktif dalam melakukan observasi, membandingkan, menemukan serta membentuk konsep terhadap lingkungannya.
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pembelajaran.
- 3) Pengkajian merupakan aktivitas dasar yang dilakukan oleh siswa.
- 4) Guru selalu terlibat aktif dalam pemberian arahan serta pendampingan siswa dalam melakukan analisis informasi.
- 5) Pembelajaran berorientasi pada penguasaan isi dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Teknik mengajar yang dilakukan guru harus bervariasi sesuai dengan gaya dan tujuan mengajar.

c. Komponen-komponen Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terjadi suatu interaksi yang melibatkan guru dan siswa. Interaksi dalam pembelajaran berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut,

- 1) Guru sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan situasi dalam proses pembelajaran, dimana guru merupakan komponen utama yang bertugas dalam pengolahan kelas dan pembelajaran.
- 2) Materi pembelajaran yang merupakan isi dari proses pembelajaran serta menjadi komponen penting dan harus dipilih dengan sistematis, sejalan dengan tujuan, relevan dengan kebutuhan siswa serta bersumber dari buku.
- 3) Siswa yang merupakan komponen inti dari pembelajaran sehingga siswa harus memiliki disiplin belajar yang tinggi.
- 4) Metode pembelajaran yang merupakan cara dalam menyajikan isi pelajaran kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran sebagai peralatan yang akan membantu dalam penyampaian materi atau pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 6) Evaluasi pembelajaran sebagai suatu penilaian terhadap kemajuan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 7) Lingkungan belajar yang merupakan tempat belajar siswa ataupun segala bentuk situasi yang terjadi pada proses pembelajaran.

3. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Hamzah (2020, hlm. 6) menjelaskan strategi pembelajaran sebagai suatu rangkaian dari tindakan yang akan diambil oleh seorang guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran serta disesuaikan dengan karakter siswa dan lingkungan pembelajaran. Strategi pembelajaran ialah pola tindakan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Djalal, 2017, hlm. 34).

Menurut Uno dalam Suryadi (2022, hlm. 13) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk

memilih kegiatan belajar pada proses pembelajaran, hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Dick dan Carey dalam Nasution (2017, hlm. 4) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan keseluruhan dari komponen pembelajaran yang bertujuan menciptakan suatu bentuk pembelajaran dengan kondisi tertentu agar dapat membantu proses belajar siswa.

b. Kriteria Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran perlu berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta disesuaikan dengan segala komponen yang terlibat seperti materi, siswa, dan lingkungan belajar. Mager dalam Suryadi (2022, hlm. 29) menjelaskan poin yang menjadi kriteria dalam memilih strategi pembelajaran yaitu sebagai berikut,

- 1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran;
- 2) Dilihat dari teknik pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa pada saat proses pembelajaran;
- 3) Menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa sehingga dapat melakukan aktivitas fisik maupun psikis.

c. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Menurut Rowntree dalam Restiana (2023, hlm. 6) menjelaskan bahwa jenis strategi pembelajaran terbagi atas beberapa tipe yaitu,

- 1) Strategi Penyampaian (*Exposition*)

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada penyampaian materi secara verbal dari guru kepada siswa dengan tujuan supaya siswa dapat menguasai materi secara optimal.

2) Strategi Penemuan (*Discovery*)

Strategi pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran dimana siswa secara mandiri memperoleh pengetahuannya dengan melakukan menyelidiki serta menemukannya sesuai dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

3) Strategi Pembelajaran Kelompok (*Groups Learning*)

Strategi pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok baik besar maupun klasikal. Kecepatan belajar individu dalam strategi ini tidak dihitung dan semua dianggap sama.

4) Strategi Pembelajaran Individual (*Individual Learning*)

Strategi pembelajaran individual merupakan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri oleh siswa. Kesenangan, kelambatan serta prestasi siswa ditentukan oleh kemampuan individu siswa itu sendiri.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan strategi pembelajaran *discovery* karena dalam proses pembelajarannya siswa diarahkan untuk lebih mandiri menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman yang mereka miliki sebelumnya.

4. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran ialah titik tolak atau cara pandang guru yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan kompetensi pembelajaran dapat tercapai (Arifin, 2022, hlm. 49).

Menurut Lefudin (2017, hlm. 237) menjelaskan pendekatan pembelajaran merupakan suatu jalan atau cara yang digunakan guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilihat dari bagaimana proses pembelajaran atau materi pembelajaran yang

dikelola. Menurut Suprayekti dalam Hasriadi (2022, hlm. 6) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan suatu pandangan terhadap proses pembelajaran yang bersifat umum dimana pendekatan tersebut akan mempengaruhi cara pembelajaran dengan menggunakan teori tertentu.

b. Jenis-jenis Pendekatan Pembelajaran

Menurut Hasriadi (2022, hlm. 7) secara umum, pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu

- 1) Pendekatan yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*)

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru merupakan pendekatan dimana guru yang berperan dalam menanamkan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa, guru menjadi pusat dalam pembelajaran siswa ditempatkan sebagai objek belajar dan penerima informasi yang diberikan guru (Pangabean dkk, 2021, hlm. 6)

- 2) Pendekatan yang berpusat pada siswa (*Student Centered learning*)

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada siswa, dimana pendekatan ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya secara mendalam (Pangabean dkk, 2021, hlm. 3)

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan pembelajara yang berpusat pada siswa atau *student centered learning* karena pada proses pembelajarannya siswa akan banyak terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan serta memberikan kesempatan untuk siswa mengeksplorasi pengetahuan barunya secara mandiri.

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan dalam menyusun kurikulum, materi, dan sebagai petunjuk bagi pengajar di kelas dalam proses pembelajaran (Widayati, 2018, hlm 33). Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pendekatan yang digunakan dalam membentuk perubahan perilaku siswa yang dapat memotivasinya pada proses pembelajaran atau dengan kata lain model pembelajaran disebut juga sebagai pedoman dalam proses pembelajaran (Ponidi dkk, 2021, hlm. 10).

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam Octavia (hlm. 12) yang menjelaskan model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran seperti kurikulum, bahan pembelajaran dan program-programnya yang termasuk ke dalam deksripsi dari lingkungan belajar serta perilaku guru dalam menerapkannya dalam proses pembelajaran. Menurut Octavia (2020, hlm 12) menyatakan bahwa model pembelajaran sebagai prosedur yang digunakan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang memuat strategi, metode, bahan ajar, media, Teknik serta alat.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran dapat diartikan sebagai pedoman perencanaan dari proses pembelajaran yang kan dilakukan oleh guru di dalam kelas seperti persiapan bahan ajar, materi pembelajaran serta media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada umum memiliki sifat-sifat yang perlu dikenali sebagaimana dijelaskan oleh Octavia (2020, hlm. 14) sebagai berikut,

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis yang dapat berguna untuk memodifikasi perilaku siswa dengan didasarkan pada asumsi tertentu.
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus yang dapat diamati dan disusun secara rinci.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus.
- 4) Menjelaskan dan menggambarkan hasil belajar dalam bentuk perilaku sebagai ukuran khusus dari model mengajar.
- 5) Menunjukkan adanya interaksi dan bereaksi antara siswa dengan lingkungannya.

c. Macam-macam Model Pembelajaran

Menurut Octavia (2020, hlm. 17-33) menjelaskan macam-macam model pembelajaran berikut,

1) Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual yaitu konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan materi dengan kehidupan dunia nyata.

2) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada proses penyelesaian masalah secara ilmiah.

3) Model Belajar Kognitif

Model pembelajaran kognitif ialah model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses bagaimana siswa mampu berpikir.

4) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang bersifat kerjasama dengan berfokus pada kelompok kecil.

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

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

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

Menurut Kunandar dalam Lismaya (2019, hlm 14) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan nyata sebagai suatu konteks pembelajaran bagi siswa agar mampu belajar tentang cara berpikir serta keterampilan dalam penyelesaian masalah untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari mata pelajaran. Menurut Arend dalam Mudlofir, (2019, hlm. 73) pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuannya sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta mengembangkan kemandirian dan kepercayaan dirinya sendiri.

World dan Stepein menjelaskan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam prosesnya agar dapat memecahkan masalah dengan tahapan metode ilmiah dengan tujuan untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah serta memiliki keterampilan untuk memecahkannya (Lismaya, 2019, hlm 15). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mengikutsetakan siswa dalam proses memecahkan masalah secara nyata, *Problem Based Learning* (PBL) juga melatih siswa untuk menemukan penyelesaian dari suatu masalah dengan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga mampu mewujudkan perkembangan pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi dirinya (Sulatri, 2022, hlm 167).

Berdasarkan uraian di atas, didefinisikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran dimana pada praktiknya melibatkan peran langsung dari siswa untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan nyata, sehingga melalui proses tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan baru serta keterampilan dalam pemecahan masalah.

2) Tujuan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan utama dari model pembelajara *Problem Based Learning* yaitu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang kompleks yang sesuai dengan dunia nyata (Lestari, 2023, hlm. 14).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tujuan yang tidak berfokus pada pemahaman konsep, tetapi pengembangan keterampilan, kognitif dan sosial yang bermanfaat untuk dunia nyata siswa. Tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Imas dan Berlin dalam Akbar, dkk. (2023, hlm. 157) sebagai berikut:

- a) Membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir serta keterampilan pemecahan masalah siswa.
- b) Mempelajari peran orang dewasa secara nyata.
- c) Menumbuhkan kemandirian siswa untuk bergerak pada tahap pemahaman yang lebih umum.
- d) Mentransfer pengetahuan baru dengan situasi yang baru pula.
- e) Mengembangkan pemikiran yang kritis serta keterampilan yang kreatif.
- f) Menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah.
- g) Meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *problem based learning* memiliki tujuan untuk mengembangkan

kemampuan siswa dalam pemahaman materi berbasis masalah nyata dengan pengetahuan yang dimilikinya.

3) **Teori Yang Melandasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang bermula dari pemahaman siswa terkait suatu masalah, menemukan alternative solusi serta memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam pemecahan masalahnya. Teori yang melandasi model PBL yaitu teori psikologi kognitif berdasarkan teori konstruktivisme dalam teori Piaget dan Vigosky (Mardani, 2021, hlm. 57).

Konstruktivisme merupakan sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi dasar pemikiran bahwa merefleksikan pengalaman, membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman tentang dunia nyata setiap individu (Suyono, 2017, hlm. 105).

a) Teori Belajar Kognitif Jean Piaget

Menurut Piaget yang menyatakan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa serta guru memiliki peran penting dalam proses tersebut dengan memberikan rangsangan kepada siswa agar belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan mencari serta menemukan berbagai hal dari lingkungan (Hapudin, 2021, hlm. 132)

b) Teori Konstruktivisme Sosial Vygosky

Dalam teori Vygosky menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran karena internalisasi sosial merupakan faktor yang terpenting sebagai memicu perkembangan kognitif seseorang (Hapudin, 2021, hlm. 137).

c) Teori Belajar John Dewey

Menurut Dewey pada proses pemecahan masalah terdapat lima tahap yaitu siswa mengenali masalah, siswa menyelidiki dan menganalisis kesulitannya, menentukan masalah yang dihadapi, menghubungkan segala kemungkinan bentuk solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah, menimbang kemungkinan jawaban yang ditemukan siswa beserta akibatnya, dan siswa mencoba mempraktikkan salah satu solusi yang dipandang baik untuk memecahkan masalah (Kairiah, 2020, hlm 108).

d) Teori Belajar Brunner

Menurut Brunner pembelajaran akan menekankan penalaran induktif dan proses inkuiri yang dikenal dengan *scaffolding* sebagai suatu proses dimana siswa dibantu oleh guru atau teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih dalam menuntaskan suatu permasalahan tertentu (Wedyawati, 2019, hlm. 156)

4) Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based learning* (PBL)

Menurut Leuwol, dkk. (2023, hlm. 68-70) model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) memiliki karakteristik sebagai berikut.

a) Fokus pada masalah nyata

Proses pembelajaran PBL melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata yang memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari.

b) Peran guru sebagai fasilitator

Guru berperan sebagai fasilitator atau melakukan pendampingan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

c) Belajar berpusat pada siswa

Pada PBL, siswa ditempatkan dalam pusat pembelajaran sehingga mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

d) Kolaborasi dalam kelompok

Pada model PBL dapat mendorong siswa untuk melakukan kolaborasi dengan siswa dalam kelompok.

e) Berorientasi pada proses

Model PBL menekankan pada proses pembelajaran tidak hanya melihat dari hasil akhir.

f) Integrasi antar disiplin ilmu

Melalui proses pemecahan masalah, siswa dapat mengintegrasikan pengetahuannya dari berbagai bidang studi.

g) Pembelajaran seumur hidup

Melalui PBL, siswa dapat terdorong untuk mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup seperti berkomunikasi.

Adapun karakteristik model pembelajaran *problem based learning* menurut Setyo (2020, hlm. 21) yaitu sebagai berikut.

- a) Proses pembelajaran dilaksanakan dengan penyajian masalah.
- b) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- c) Siswa berkolaborasi dengan kelompok untuk menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan.
- d) Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan memastikan proses serta tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

5) Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Secara umum menurut Akbar, dkk. (2023, hlm 162-164)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sintak sebagai berikut:

a) Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah pertama dalam *Problem Based Learning* (PBL) yang dibuat secara menarik, relevan dan kontekstual dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan hal ini akan memfokuskan pembelajaran pada masalah dan memotivasi siswa dalam pemecahan masalah tersebut.

b) Pembentukan Kelompok

Pembagian kelompok dalam *Problem Based Learning* (PBL) yaitu dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-8 orang yang dapat dibentuk berdasarkan pilihan, kecocokan serta kebutuhan siswa. Setelah pembentukan kelompok, setiap kelompok nantinya akan bekerja sama dalam memecahkan permasalahan yang diberikan.

c) Penyajian Masalah

Penyajian masalah ini disampaikan oleh guru melalui tulisan, materi ataupun dalam bentuk presentasi yang diperkenalkan dengan jelas.

d) Penyusunan Pertanyaan

Pada tahap penyusunan pertanyaan, guru akan meminta kepada setiap kelompok untuk merumuskan pertanyaan yang relevan, menantang berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Hal tersebut untuk membantu kelompok mengembangkan pemahaman tentang masalah dan memandu penyelidikan lebih lanjut.

e) Penyelidikan Mandiri

Penyelidikan mandiri ini dilakukan untuk mencari informasi yang relevan dengan masalah, siswa melakukan penyelidikan secara mandiri melalui sumber informasi seperti artikel, internet, buku, maupun wawancara.

f) Diskusi dan Kolaborasi

Setelah melakukan penyelidikan mandiri, setiap siswa akan berkumpul kembali bersama kelompoknya untuk mendiskusikan hasil yang telah didapat dengan cara bertukar ide, memberi umpan balik, dan mendebatkan informasi yang relevan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam.

g) Analisis dan pemecahan masalah

Kelompok siswa akan menganalisis masalah secara mendalam dan mengembangkan strategi pemecahan masalah dari hal yang telah didiskusikan untuk mencari solusi yang kreatif dan efektif untuk masalah yang dihadapi.

h) Presentasi Hasil

Kelompok siswa akan menyajikan hasil analisis dan solusi yang telah dibuat kepada kelompok lain melalui presentasi. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk membagikan temuan mereka, mendapat umpan balik, dan melatih keterampilan berkomunikasi.

i) Evaluasi dan Refleksi

Siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan merefleksikan pengalaman belajar dalam mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan yang dihadapi serta merencanakan langkah perbaikan kedepannya.

6) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah-langkah model pembelajaran PBL menurut Saragih (2020, hlm. 26) sebagai berikut.

- a) Fase 1, Memberikan pengenalan tentang masalah pada siswa.

Pada fase 1 ini guru membahas tujuan pembelajaran, menyampaikan pentingnya pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk dapat aktif dalam kegiatan mengatasi masalah.

- b) Fase 2. Mengelola siswa untuk belajar.

Pada fase 2 ini guru membantu siswa untuk mendeskripsikan serta mengelola tugas yang berkaitan dengan permasalahan.

- c) Fase 3, Membantu eksplorasi mandiri dan kelompok.

Guru membantu peserta didik untuk mengeksplorasi atau mencari tahu informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah dan membuat solusi dari hasil eksplorasi tersebut.

- d) Fase 4, Mengembangkan dan mempresentasikan hasil temuan.

Guru membantu siswa untuk merancang dan mempersiapkan laporan hasil temuan yang sesuai dengan materi bahasan seperti pembuatan laporan, rekaman, video, salindia, serta membantu siswa untuk mempresentasikannya kepada temannya yang lain.

- e) Fase 5, Analisis serta penilaian proses mengatasi masalah.

Guru beserta siswa melakukan refleksi untuk introspeksi terhadap pencarian pemecahan masalah yang dilakukan siswa.

7) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap Model pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Shoimin dalam Sulatri (2022, hlm 167),

a) Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Mengajarkan siswa untuk mempunyai kemampuan memecahkan masalah secara konkret.
2. Mengajarkan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri.
3. Mengembangkan kemampuan kolaboratif siswa dalam pemecahan masalah.
4. Melatih siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber.
5. Menjadikan tolak ukur siswa dalam perkembangan belajarnya.
6. Melatih dan mengembangkan keahlian berkomunikasi siswa melalui diskusi kelompok dan presentasi.
7. Peran tutor sebaya dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa dalam berdiskusi.

b) Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. *Problem Based Learning* (PBL) tidak mampu digunakan pada setiap materi pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) lebih cocok digunakan pada pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah.

2. Sulitnya pembagian tugas pada kelompok kelas yang mempunyai keberagaman siswa.
3. Menbutuhkan waktu yang lama untuk proses pembelajarannya.

e. **Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)**

1) **Pengertian Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)**

Menurut Assingkily (2019, hlm. 180) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung atau *direct instruction* merupakan model pembelajaran dimana dalam proses penyampaian materi ajar secara konseptual disampaikan oleh guru dan dilanjutkan dengan kegiatan melatih keterampilan siswa yang dilaksanakan secara terstruktur. Menurut Hamzah dalam Rachmawati (2020, hlm. 51) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung merupakan program yang efektif dalam mengukur pencapaian kemampuan dasar pada pemahaman materi serta konsep diri sendiri yang sangat ditentukan oleh guru yang memiliki peran dominan dalam proses pembelajaran. Menurut Nurdin, dkk. (2021, hlm. 225) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran siswa berkaitan dengan pengetahuan procedural dan deklaratif melalui pembelajaran yang bertahap.

Berdasarkan pemaparan diatas, model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang didominasi oleh peran guru dalam pelaksanaannya berkaitan dengan penyampaian pengetahuan atau keterampilan dengan proses yang terstruktur.

2) Tujuan Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) menurut Putranta (2018, hlm. 36) yang menjelaskan bahwa tujuan utama dari model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) yaitu untuk memaksimalkan waktu belajar siswa yang digunakan.

3) Ciri-ciri Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Menurut Putranta (2018, hlm. 36) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut,

- a) Keaktifan guru mendominasi proses pembelajaran langsung;
- b) Guru sebagai perancang kondisi kelas;
- c) Keluasan materi lebih diutamakan dibandingkan dengan proses terjadinya pembelajaran;
- d) Materi yang disampaikan hanya bersumber dari guru.

Menurut Akrim (2022, hlm. 97) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut,

- a) Memiliki tujuan yang jelas terkait proses pembelajaran;
- b) Pada pelaksanaan pembelajaran, lingkungan belajar tersusun secara sistematis;
- c) Materi yang akan disampaikan telah tersusun secara sistematis;
- d) Terjadi perubahan keterampilan dan sikap secara langsung.

4) Sintak Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) dalam pelaksanaannya menurut Slavin dalam Assingily (2019, hlm. 181) memiliki tujuh langkah yaitu, menginformasikan tujuan pembelajaran, mengulas pengetahuan atau keterampilan prasyarat, menyampaikan materi pembelajaran, melaksanakan bimbingan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara mandiri, menilai kinerja siswa dan memberikan refleksi, dan memberikan latihan mandiri.

Menurut Bruce dan Weil dalam Rachmawati (2020, hlm. 53-54) menjelaskan tahapan atau sintak pada model pembelajaran langsung sebagai berikut,

- a) Orientasi, melakukan kegiatan pendahuluan seperti penyampaian tujuan pembelajaran, memberikan arahan kegiatan pembelajaran dan meninformasika materi pembelajaran yang akan dilakukan;
- b) Presentasi, guru menyampaikan materi pembelajaran yang berupa konsep mauapun keterampilan;
- c) Latihan terstruktur, guru memandu siswa untuk melakukan latihan kemudian guru memberikan refleksi pembelajaran kepada siswa;
- d) Latihan terbimbing, guru memberikan latihan kepada siswa, memonitoring dan memberikan bimbingan serta memberikan nilai terhadap kemampuan siswa;
- e) Latihan mandiri, siswa akan diberikan latihan oleh guru dan harus melakukan kegiatan latihan secara mandiri.

Tabel 2. 1
Sintak Model Pembelajaran Direct Instruction

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan serta mempersiapkan siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Guru mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang disajikan dalam informasi dengan bertahapan.
Fase 3 membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Guru mengecek sejauhmana siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik serta memberi umpan balik.
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dengan memberikan perhatian khusus pada penerapan yang lebih kompleks dengan kehidupan sehari-hari.

Sumber: Lefudin (2017, hlm. 44)

5) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) memiliki kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya, berikut merupakan kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung).

a) Kelebihan Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Menurut Putranta (2018, hlm 40-41) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung memiliki kelebihan sebagai berikut,

1. Guru yang memiliki peran dominan dapat mengendalikan isi materi sehingga bisa fokus dalam menyampaikan serta apa yang harus dicapai oleh siswa;
2. Model pembelajaran langsung dapat diterapkan pada kelas besar maupun kecil;
3. Dapat mengetahui kesulitan siswa dalam pembelajaran;
4. Menjadi cara yang efektif dalam mengajarkan pengetahuan factual yang terstruktur;
5. Efektif dalam menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.

b) Kelemahan Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung)

Menurut Akrim (2022, hlm 101) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung memiliki kelemahan sebagai berikut,

1. Mengandung unsur paksaan kepada siswa;

2. Mengandung daya kritis siswa;
3. Sulit mengontrol sejauh mana perolehan hasil belajar siswa;
4. Dapat membosankan siswa jika model ini terlalu lama dilaksanakan.

6. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran memperlihatkan kondisi kelas selama proses pembelajaran, menurut Mukrimaa dalam Hidayati (2022, hlm 2) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan prosedur dalam menyajikan bahan pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Prawiradilaga dalam Kusnadi (2018, hlm 13) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga metode pembelajaran difokuskan pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran juga merupakan ilmu yang mempelajari cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari guru dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu proses pembelajaran dengan baik dan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mudlofir, 2019, hlm. 105).

Metode pembelajaran ialah cara yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajarannya yang telah dirancang guna mencapai tujuan pembelajaran (Diana, 2020, hlm. 338). Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang tersusun dalam bentuk kegiatan praktis dan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran (Tiwery, 2019, hlm. 7).

Berdasarkan uraian di atas, metode pembelajaran diartikan sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang

dibuat dalam bentuk kegiatan praktis dan nyata agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

b. Kriteria Pemilihan metode pembelajaran

Menurut Darmadi (2017, hlm. 177) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan cara baru untuk menyesuaikan pengajaran dengan situasi yang dihadapi dengan menggunakan metode yang bervariasi untuk menghindari kejenuhan siswa.

Adapun kriteria pemilihan metode pembelajaran menurut Slameto dalam Darmadi (2017, hlm.180-181) sebagai berikut,

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Materi pengajaran
- 3) Besar kelas atau banyak siswa yang mengikuti pelajaran dalam kelas.
- 4) Kemampuan siswa dalam menangkap dan mengembangkan bahan pengajaran yang diajarkan.
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan berbagai jenis metode yang optimal.
- 6) Fasilitas yang tersedia.
- 7) Waktu yang direncanakan atau dialokasikan untuk menyajikan bahan pengajaran yang ditentukan.

c. Macam-macam Metode Pembelajaran

Penerapan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan serta menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Berikut merupakan macam-macam metode pembelajaran menurut Darmadi (2017, hlm. 184)

1) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu.

2) Metode latihan (*Drill*)

Metode latihan merupakan metode dengan cara memberikan latihan agar dapat memiliki keterampilan yang lebih tinggi.

3) Metode penugasan

Metode penugasan merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan tugas dari guru kepada siswa.

4) Metode tanya jawab

Metode tanya jawab merupakan metode pembelajaran dengan menyajikan pertanyaan yang harus dijawab.

5) Metode kerja kelompok

Metode kerja kelompok merupakan metode pembelajaran dengan menciptakan situasi belajar secara berkelompok

6) Metode tugas kelompok

Metode tugas kelompok yang dilakukan pemberian tugas secara berkelompok kepada siswa.

7) Metode pemecahan masalah

Metode pemecahan masalah merupakan metode pembelajaran yang membahas permasalahan untuk dicari pemecahan masalahnya.

8) Metode diskusi

Metode diskusi merupakan cara penyajian pembelajaran dengan bertukar informasi antar siswa tentang sebuah topik atau masalah tertentu.

9) Metode bermain peran

Metode bermain peran merupakan metode yang mengajak siswa untuk belajar melalui bermain peran dengan keadaan nyata.

d. Metode Pembelajaran *Make A Match*

1) Pengertian Metode Pembelajaran *Make A Match*

Metode pembelajaran *Make A Match* atau membuat pasangan yaitu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) yang merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dengan keunggulan tekniknya yaitu peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan suasana yang menyenangkan (Rusman dalam Budiyanto, 2016, hlm. 156).

Metode pembelajaran *Make A Match* merupakan metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dengan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari, metode ini digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik (Suprpta dalam Bayu, 2023, hlm. 35). Metode pembelajaran *Make A Match* merupakan Teknik belajar yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua usia peserta didik, dimana Teknik belajar yang memberikan kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain (Lie dalam Octavia, 2020, hlm. 89).

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif, *Make A Match* atau mencari pasangan ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan cara mencari pasangan dari kartu yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang ditentukan.

2) Tujuan Metode Pembelajaran *Make A Match*

Metode pembelajaran *Make A Match* memberikan pengalaman baru yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sebagaimana tujuan dari metode

Make A Match yaitu untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat dan rasa kebersamaan, serta menjadikan pembelajaran yang sebelumnya terasa menakutkan menjadi menyenangkan (Nurfiati dalam Bayu, 2023, hlm. 37).

3) Teori Yang Melandasi Metode Pembelajaran *Make A Match*

Metode pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif dengan teori yang melandasinya yaitu teori konstruktivisme (hlm. 245). Menurut Wedyawati (2019, hlm. 202-203) menyatakan bahwa metode kooperatif ini didukung oleh Vygotsky, dimana hal tersebut menggantikan pembelajaran dimana guru memberikan informasi dan siswa mendengarkannya. Vygotsky menyatakan dukungannya yaitu sebagai berikut,

- a) Menekankan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi social dengan orang lain.
- b) Penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif.
- c) Pembelajaran secara berkelompok.

4) Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Make A Match*

Dalam metode pembelajaran *Make A Match* terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan guru dan siswa, berikut merupakan langkah-langkah metode pembelajaran *Make A Match* menurut Wanti dalam Bayu (2023, hlm. 39-40),

a) Langkah Persiapan

Langkah persiapan ini dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Make A Match*, persiapan yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut.

- a) Guru menyiapkan kartu yang terbuat dari kertas yang berbeda warna dengan tujuan untuk membedakan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- b) Menyiapkan beberapa pertanyaan dan jawaban serta ditulis pada kartu yang telah dibuat disesuaikan dengan materi yang dipelajari.
- c) Membuat peraturan untuk peserta didik yang berhasil menemukan pasangan yang tepat diberikan poin, sedangkan peserta didik yang belum berhasil menemukan pasangan diberikan sanksi sesuai dengan kesepakatan bersama.
- b) Langkah penerapan

Adapun langkah penerapan yaitu proses yang dilakukan selama menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut.

1. Guru bersama siswa bersama menata ruang kelas untuk memudahkan pembelajaran.
2. Guru menyampaikan materi serta mengarahkan aturan main dalam metode pembelajaran *Make A Match*.
3. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang sudah dibuat pada langkah persiapan.
4. Guru memberikan intrupsi sebagai tanda dimulainya pembelajaran dengan metode *Make A Match*.
5. Siswa berdiskusi untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban.
6. Siswa yang telah mendapatkan pasangannya dengan benar akan mempresentasikan di depan kelas, sedangkan siswa yang tidak mendapatkan pasangan dengan benar diberikan sanksi seperti kesepakatan yang telah dibuat bersama.

7. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.

5) Kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran *Make A Match*

Pada setiap metode pembelajaran tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya, menurut Budiyanto (2016, hlm. 157) menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran *Make A Match*, diantaranya:

a) Kelebihan Metode Pembelajaran *Make A Match*

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar baik secara kognitif maupun fisik.
2. Metode pembelajaran yang menyenangkan karena adanya unsur permainan.
3. Dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.
4. Dapat melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Dapat melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu dalam belajar.

b) Kekurangan Metode Pembelajaran *Make A Match*

1. Dapat membuang waktu pembelajaran jika metode ini tidak dipersiapkan secara matang.
2. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan ada siswa yang tidak memperhatikan saat melakukan presentasi.
3. Guru perlu berjaga-jaga dan bijaksana dalam memberikan sanksi pada siswa.
4. Akan menimbulkan kebosanan jika metodenya digunakan secara terus menerus.

7. Hasil Belajar

a. Pengetian Hasil Belajar

Menurut Kustanto dalam Sugiarto (2021, hlm 4) Menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan atau kemahiran yang dicapai peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat melalui penilaian yang dilakukan sebagai data yang menunjukkan tingkat kecakapan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kecakapan siswa meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Susanto dalam Supiadi, dkk. (2023, hlm. 94) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, yang dipengaruhi oleh model pembelajaran, metode, lingkungan belajar siswa serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dimiyati dan Mudjiono dalam Payadnya, dkk. (2022, hlm 84) menjelaskan hasil belajar merupakan suatu hasil dari interaksi tindakan belajar yang dilakukan oleh siswa dan tindakan mengajar yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Midanda, 2018, hlm 34).

Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar merupakan suatu bentuk dari kemampuan yang dicapai oleh peserta didik melalui proses belajar. Hasil belajar mampu memperlihatkan kemampuan peserta didik yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang di dapat oleh peserta didik.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Mirdanda (2018, hlm 35) menjelaskna bahwa tujuan dari hasil belajar ialah sebagai bentuk informasi bagi pendidik tentang kemajuan peserta didiknya dan sebagai motivasi yang diberikan pendidik kepada peserta didik. hasil belajar juga merupakan suatu data

pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Pada sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang dibagi pada tiga kategori yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang atau berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Pada tahun 1956 dikembangkan taksonomi Bloom yang terdiri dari enam jenjang ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2017, hlm. 22). Pada tahun 2001 taksonomi Bloom ranah kognitif disempurnakan oleh Krathwohl, dari kata benda menjadi kata kerja dan menyesuaikan dengan tuntutan abad ke-21. Berikut merupakan taksonomi Bloom hasil revisi (Parwati, dkk., 2018, hlm. 27-31),

a) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat ialah usaha menarik kembali informasi yang telah tersimpan dalam memori dalam waktu yang panjang.

b) Memahami/mengerti (*Understand*)

Pada jenjang memahami ini siswa mampu untuk membuat sebuah pengertian baru dari informasi yang didapat.

c) Menerapkan (*Applying*)

Jenjang menerapkan dapat ditunjukkan melalui siswa mampu memanfaatkan suatu metode yang ada untuk melaksanakan suatu percobaan atau menyelesaikan permasalahan.

d) Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis ialah memecahkan suatu permasalahan dan mencari tahu hal yang menimbulkan permasalahan tersebut.

e) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi ialah proses memberikan penilaian sesuai dengan standar yang ada.

f) Menciptakan (*Creating*)

Menciptakan merupakan bagian yang sangat erat dengan pengalaman belajar siswa, mengarahkan pada proses kognitif siswa untuk menghasilkan suatu produk baru atau suatu pola yang berbeda dengan sebelumnya.

Menurut Piaget, struktur kognitif anak perlu dilatih dengan permainan yang merupakan cara yang sempurna bagi pelatihan kognitif anak. Melalui permainan, anak mungkin akan mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan dengan cara yang menyenangkan (Najamudin, 2020, hlm. 39).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi, dan pembentukan karakteristik diri. Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) membagi ranah afektif dalam lima jenjang yaitu sebagai berikut,

a) Penerimaan (*Receiving*)

Jenjang ini merupakan jenjang yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berubah serta menerima komunikasi yang ada disekelilingnya.

b) Penanggapan (*Responding*)

Penanggapan merupakan jenjang dari pemberian stimulasi dan memberikan reaksi terhadap stimulasi tersebut.

c) Penghargaan (*Valuing*)

Pada jenjang penghargaan ini merupakan jenjang tertinggi dari penangkapan. Hasil stimulasi dari penangkapan akan menghasilkan suatu tindakan yang berupa penghargaan atau tindakan lebih lanjut dari stimulasi.

d) Pengorganisasian (*Organization*)

Jenjang pengorganisasian merupakan jenjang dimana siswa dapat menentukan cara mengorganisasikan suatu nilai atau sikap

e) Penjatidirian (*Characterization*)

Penjatidirian merupakan jenjang dimana siswa sudah memiliki sikap dan mampu mengatur cara bertindak dan cara berpikir. (Parwati, 2018, hlm. 32-33)

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berhubungan dengan kemampuan gerak yang dikendalikan oleh kematangan psikologis. Robert Gagne memberikan 5 jenjang ranah psikomotor yang bersifat hierarkis yaitu sebagai berikut,

- a) Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan yang mampu diungkapkan dengan bahasa lisan.
- b) Kemahiran intelektual, yaitu ditunjukkan pada kemampuan seseorang yang berhubungan dengan lingkungan sekitar
- c) Pengaturan kegiatan kognitif, yaitu kemampuan dalam mengarahkan aktivitas kognitif.
- d) Sikap, yaitu perbuatan yang berdasarkan pendirian terhadap suatu objek.
- e) Keterampilan motorik, yaitu mampu melakukan rangkaian gerakan jasmani dan mengkoordinasikan satu sama lain. (Parwati, 2018, hlm. 34-36).

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Djamarah dalam Mirdanan (2018, hlm 36) menjelaskan faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, diantaranya yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal ini terdiri dari faktor fisiologi seperti kondisi panca indra atau fisiologis serta faktor psikologis seperti kecerdasan, bakat, minat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan social budaya serta faktor instrumental yang terdiri dari kurikulum, program, guru, sarana dan fasilitas.

Menurut Syah dalam Parwati (2018, hlm. 42-49) menjelaskan bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu dikelompokkan menjadi tiga kelompok sebagai berikut,

- a) Faktor keluarga yang berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan sekolah, metode belajar, tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat yang terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

8. Keterkaitan antara model pembelajaran *problem based learning*, metode pembelajaran *make a match* dengan hasil belajar

Menurut Kustanto dalam Sugiarto (2021, hlm 4) Menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan atau kemahiran yang dicapai peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat melalui penilaian yang dilakukan sebagai data yang menunjukkan tingkat kecakapan siswa yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dijelaskan lebih lanjut menurut Susanto dalam Supiadi, dkk. (2023, hlm. 94) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, yang dipengaruhi oleh model pembelajaran, metode, lingkungan belajar siswa serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu dari faktor internal menurut Mirdanan (2018, hlm. 36) yang menjelaskan bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif ini dipengaruhi oleh faktor eksternal sebagaimana di sampaikan oleh parwati (2018, hlm. 42-49) yaitu faktor sekolah yang terdiri dari metode mengajar, kurikulum, dan metode belajar. Metode mengajar merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam mengajarkan siswanya di sekolah.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mengikutsetakan siswa dalam proses memecahkan masalah secara nyata, *Problem Based Learning* (PBL) juga melatih siswa untuk menemukan penyelesaian dari suatu masalah dengan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga mampu mewujudkan perkembangan pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi dirinya (Sulatri, 2022, hlm 167).

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dikolaborasikan dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A*

Match yang merupakan teknik belajar yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua usia peserta didik, dimana Teknik belajar memberikan kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain (Lie dalam Octavia, 2020, hlm. 89). metode pembelajaran *Make A Match* akan membantu dalam penentuan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan jenis dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pencapaian hasil belajar ranah kognitif dapat terealisasi karena dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) terdapat kegiatan yang sesuai dengan jenjang atau tingkat ranah kognitif seperti menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta dari sebuah materi yang guru sampaikan.

Tabel 2. 2
Langkah-Langkah Model Pembelajaran PBL dengan Metode Pembelajaran Make A Match

PBL (Saragih, 2020, hlm. 26)	Make A Match (Bayu, 2023, hlm. 39-40)	Deskripsi
Fase 1, Memberikan pengenalan tentang masalah pada siswa. Pada fase 1 ini guru membahas tujuan pembelajaran, menyampaikan pentingnya pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk dapat aktif dalam kegiatan mengatasi masalah.	Guru bersama siswa bersama menata ruang kelas untuk memudahkan pembelajaran.	Guru dan siswa menyiapkan kelas untuk memulai pembelajaran yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa oleh guru.
Fase 2. Mengelola siswa untuk belajar.	Guru menyampaikan materi serta mengarahkan aturan main dalam metode	Guru menyampaikan materi dan memberikan

<p>Pada fase 2 ini guru membantu siswa untuk mendeskripsikan serta mengelola tugas yang berkaitan dengan permasalahan.</p>	<p>pembelajaran <i>Make A Match</i>.</p> <p>Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang sudah dibuat pada langkah persiapan.</p>	<p>permasalahan yang akan didiskusikan oleh siswa secara berkelompok, guru menyiapkan kartu yang akan digunakan oleh siswa, serta guru memberikan aturan main dalam metode <i>make a match</i>.</p>
<p>Fase 3, Membantu eksplorasi mandiri dan kelompok.</p> <p>Guru membantu peserta didik untuk mengeksplorasi atau mencari tahu informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah dan membuat solusi dari hasil eksplorasi tersebut.</p>	<p>Guru memberikan intrupsi sebagai tanda dimulainya pembelajaran dengan metode <i>Make A Match</i>.</p> <p>Siswa berdiskusi untuk mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban.</p>	<p>Siswa melakukan eksplorasi mandiri terhadap topik yang sudah diberikan oleh guru dengan melakukan diskusi dan mencari pasangan kartu yang cocok antara pertanyaan dan jawaban yang sudah guru berikan sebelumnya.</p>
<p>Fase 4, Mengembangkan dan mempresentasikan hasil temuan.</p> <p>Guru membantu siswa untuk merancang dan mempersiapkan laporan hasil temuan yang sesuai dengan materi bahasan seperti pembuatan laporan, rekaman, video,</p>	<p>Siswa yang telah mendapatkan pasangannya dengan benar akan mempresentasikan di depan kelas, sedangkan siswa yang tidak mendapatkan pasangan dengan benar akan diberikan sanksi seperti kesepakatan yang telah dibuat bersama.</p>	<p>setelah mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban siswa akan diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dan temuan kecocokan kartu bersama kelompoknya sebagai bentuk laporan hasil diskusi kepada</p>

salindia, serta membantu siswa untuk mempresentasikannya kepada temannya yang lain.		guru dan siswa yang lainnya.
Fase 5, Analisis serta penilaian proses mengatasi masalah. Guru beserta siswa melakukan refleksi untuk introspeksi terhadap pencarian pemecahan masalah yang dilakukan siswa.	Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.	guru memberikan refleksi, penguatan dan kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 3
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama peneliti/tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Vina Sulatri (2022)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	SMK Negeri 3 Berau	Pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif. Model penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).	Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil dari pretest sebelum diterapkan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan posttest setelah diterapkan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> , hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yaitu penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> • Variabel Y yaitu hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian • Materi pelajaran

					belajar siswa mengalami peningkatan		
2.	Sri Maryati, Dadang Kurnia & Agus Sumpena (2023)	Penerapan Model Pembelajaran PBL (<i>Problem Based Learning</i>) dengan Metode <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia IVB SD Negeri	SD Sindangsari 1 Kota Bogor	Pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif. Model penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).	Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan dua siklus, terdapat peningkatan setiap proses pembelajaran secara berturut-turut dari siklus pertama dan siklus kedua yaitu sebesar 71,4% dan 90,4% sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan model	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yaitu model pembelajaran PBL(<i>Problem Based Learning</i>) dengan metode <i>Make A Match</i> • Variabel Y2 yaitu hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian • Mata Pelajaran

		Sindangsari 1 Kota Bogor			pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan metode <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa.		
3.	Eka Otaviani Widiastuti & Lina Rifda Naufalin (2019)	Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Dilihat Dari Aktivitas Belajar Siswa	SMAN 1 Purwokerto	pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif, jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain <i>Non Equivqlent Control Group Design</i> .	Terdapat pengaruh positif dari penerapan model PBL terhadap hasil belajar siswa atau dengan kata lain model PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yaitu penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> • Variabel Y yaitu hasil belajar • Mata pelajaran ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian

4.	Lia Fatmawati Saragih (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) disertai <i>Make A Match</i> terhadap aktivitas dan hasil belajar biologi siswa	Madrasah Aliyah Al-Uswah Sumatera Utara	Pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen	Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model <i>Problem Based Learning</i> disertai <i>Make A Match</i> terdapat pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yaitu Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) disertai <i>Make A Match</i> • Variabel Y Hasil Belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran • Subjek Penelitian
----	------------------------------	---	---	--	--	---	--

C. Kerangka Pemikiran

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen yang saling berkaitan satu sama lain seperti guru, metode, lingkungan, media, sarana prasarana yang perlu dikoordinasikan dengan baik sehingga mampu menciptakan interaksi aktif antar siswa, siswa dengan guru, serta antara siswa dengan komponen belajar (Hapudin, 2021, hlm. 21). Jika dilihat dari hal tersebut, guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan interaksi aktif antar segala komponen dalam pembelajaran.

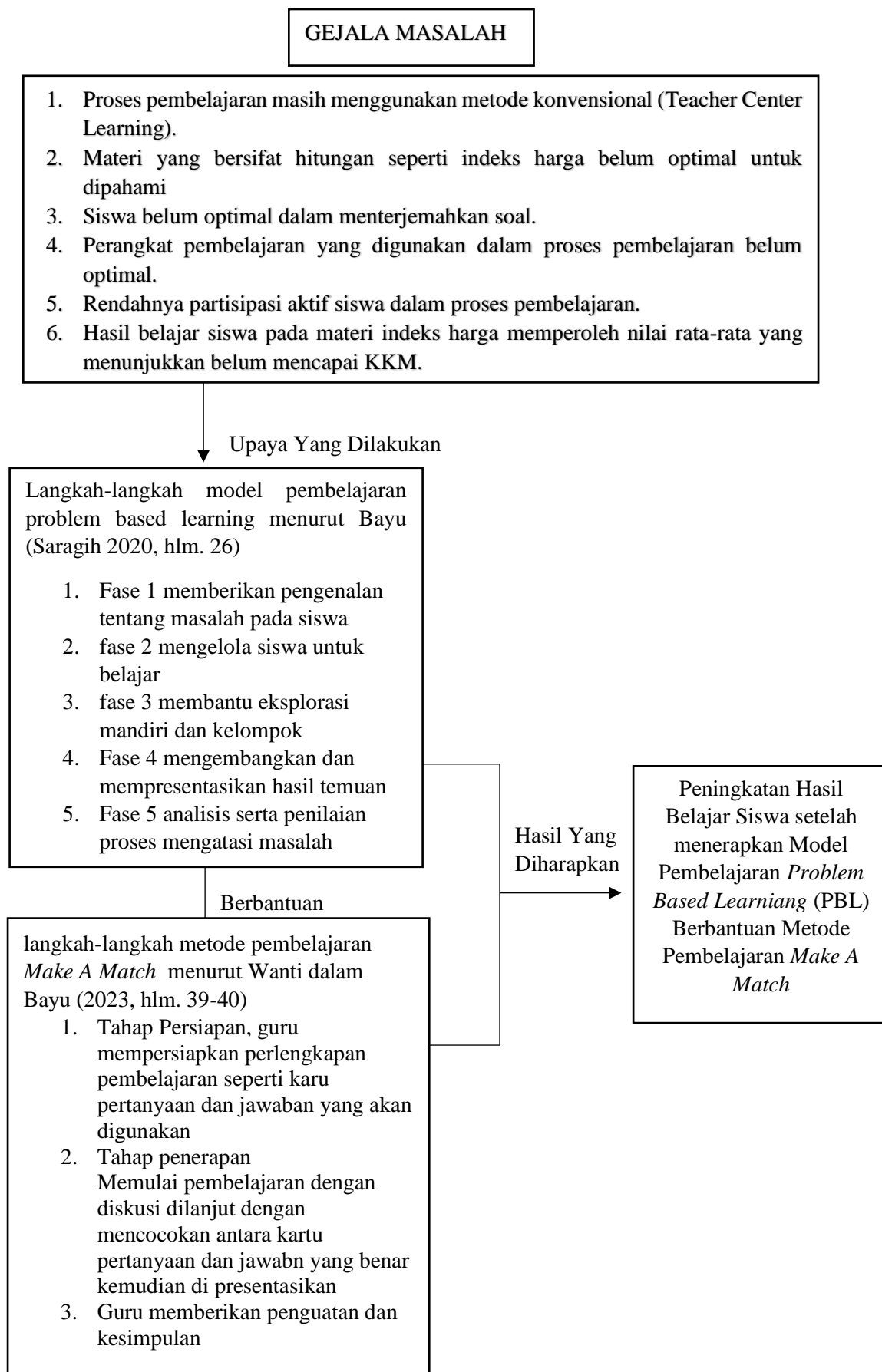
Permasalahan di sekolah yang sering terjadi yaitu pemilihan model pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan komponen pembelajaran lain, seperti pemilihan model pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga tidak terjadi interaksi aktif dari pembelajaran. Ketidaksesuaian dalam pemilihan model dan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, proses pembelajaran pada materi yang bersifat hitungan pada pelaksanaannya menerapkan metode ceramah dengan menjelaskan konsep dasar dan penugasan yang lebih berfokus pada guru, sehingga siswa akan kurang optimal dalam menterjemahkan soal pada materi hitungan, ditambah dengan perangkat pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam menunjang keberlangsungan proses pembelajaran pada materi tersebut. Jika pada prosesnya hanya berfokus pada guru, maka siswa akan cenderung memiliki tingkat partisipasi aktif yang rendah dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan belum optimalnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan belum tercapainya KKM pada pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu model pembelajaran yang mampu membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* yang dapat diterapkan pada materi pembelajaran baik yang bersifat hitungan maupun yang bersifat teoritis. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*, peserta didik dapat dilatih untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang diberikan

dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki, sehingga proses tersebut akan memberikan pengetahuan baru yang lebih bermakna bagi peserta didik (Sulatri, 2022, hlm 167). Melalui model pembelajaran PBL yang memiliki langkah-langkahnya menurut Bayu (Saragih 2020, hlm. 26) yaitu Fase 1 memberikan pengenalan tentang masalah pada siswa, fase 2 mengelola siswa untuk belajar, fase 3 membantu eksplorasi mandiri dan kelompok, Fase 4 mengembangkan dan mempresentasikan hasil temuan, Fase 5 analisis serta penilaian proses mengatasi masalah. Dengan demikian, siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka dituntut untuk mengeksplorasi secara mandiri pengetahuannya. Disamping penggunaan model PBL, penerapan metode kooperatif tipe *make a match* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena tertarik untuk mendalami materi yang diberikan serta menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru (Riyanti, 2018, hlm. 448). Melalui metode *make a match* siswa akan mengeksplorasi pengetahuan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran *make a match* yaitu menurut Wanti dalam Bayu (2023, hlm. 39-40) Tahap Persiapan, guru mempersiapkan perlengkapan pembelajaran seperti kartu pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan, Tahap penerapan Memulai pembelajaran dengan diskusi dilanjutkan dengan mencocokkan antara kartu pertanyaan dan jawaban yang benar kemudian di presentasikan, Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. Sehingga dengan hal ini, siswa akan dilatih menemukan pengetahuannya dengan cara yang menyenangkan melalui cara mencocokkan kartu yang mereka anggap benar.

Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan metode pembelajaran *Make A Match* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi indeks harga kelas XI IPS di SMA Kartika XIX-1 Bandung. Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka paradigma penelitian sebagai berikut,



Gambar 2. 2 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Y : Hasil Belajar

————> : Pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan suatu anggapan atau dugaan sementara yang membutuhkan pembuktian secara langsung. Asumsi juga dapat diartikan sebagai suatu landasan berpikir yang dianggap benar walaupun hanya untuk sementara karena asumsi bukanlah suatu kepastian (Mukhtazar, 2020, hlm. 57). “Asumsi ialah sesuatu yang dipikirkan oleh individu dan belum diketahui kebenarannya” (Fiantika, dkk., 2022 hlm. 42). Menurut buku panduan penulisan karya tulis ilmiah unpas (2024, hlm. 14) menjelaskan asumsi ialah kebenaran yang diterima oleh peneliti sebagai titik tolak pemikiran serta berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berasumsi bahwa:

- a. Guru memahami model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- b. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan metode Pembelajaran *Make A Match* mampu mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

2. Hipotesis

Hipotesis berasal dari 2 kata yaitu “Hypo” artinya di bawah dan “Thesa” artinya kebenaran, maka cara penulisannya disesuaikan dengan ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa. Hipotesis memiliki arti sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara dalam permasalahan penelitian sampai terkumpulnya bukti (Arikunto, 2014, hlm. 110). Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, disebut sementara karena jawaban yang diberikan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data tetapi jawaban yang diberikan masih didasarkan pada teori yang relevan (Sugiyono, 2021, hlm 99-100).

“Secara teknis, hipotesis merupakan pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian” (Mukhtazar, 2020, hlm. 58).

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. H_1 : Terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan metode pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.
- b. H_2 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dengan menerapkan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol.
- c. H_3 : Terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan metode Pembelajaran *Make A Match* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Direct Instruction* (Pembelajaran Langsung) pada kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa.