

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model *Problem based learning (PBL)*

###### a. Pengertian Model *Problem based learning (PBL)*

Pembelajaran model *Problem based learning (PBL)* adalah cara belajar yang dimulai dengan menghadapi sebuah masalah. Penyelesaian masalahnya itu dengan peserta didik mencari dan mempelajari hal-hal baru. Dalam prosesnya, siswa diajak untuk aktif, mengerjakan secara berkelompok, dan jadi pusat dari kegiatan belajarnya sendiri. Dengan begitu, kemampuan mereka dalam memecahkan masalah bisa makin terasah. (Irawati, 2020, hlm 4).

Proses pembelajaran dalam *Problem Based Learning* mencakup beberapa langkah, mulai dari mengarahkan peserta didik pada masalah, mengorganisasi kegiatan belajar, membantu mereka melakukan penyelidikan secara mandiri dan kelompok, hingga mengembangkan serta menyajikan hasil penyelesaian masalah. Selain itu, model ini juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan kolaborasi dan kemandirian siswa. Dengan demikian, *Problem Based Learning* bukan hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dengan keterampilan yang lebih baik. Model *Problem based learning (PBL)* menantang peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan suatu permasalahan. Permasalahan tersebut dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka mencari solusi secara aktif. (Fitri et al., 2020, hlm.79)

*Problem based learning* dimulai dengan suatu permasalahan yang relevan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata atau autentik, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mencari solusi, dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri.

Model *Problem based learning (PBL)* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menggali informasi melalui penyajian permasalahan nyata. Permasalahan ini dirancang agar mendorong peserta didik untuk menyelidiki, menganalisis, dan menemukan solusi.

Proses pembelajaran dilakukan melalui pendekatan pemecahan masalah secara kolaboratif dalam kelompok. (ngatiyem, 2021, hlm.3). Jadi, Model *Problem based learning (PBL)* adalah pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan permasalahan nyata. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis dan mencari solusi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Proses ini mendorong siswa untuk aktif mencari pengetahuan baru dan memecahkan masalah secara mandiri. *Problem Based Learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan yang lebih baik.

#### **b. Langkah-Langkah Model *Problem based learning (PBL)***

Lima tahap utama dalam menerapkan model pembelajaran Model *Problem based learning (PBL)* menurut (Pramana et al., 2020, hlm. 20), sebagai berikut :

- 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah dalam sesi ini, pendidik menyatakan penjelasan mengenai tujuan belajar, kebutuhan/peralatan yang diperlukan dan memberikan motivasi/dorongan pada peserta didik supaya berpartisipasi aktif dalam tiap tahapan kegiatan pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik dalam belajar Pada sesi ini, guru mengorganisasikan peserta didik lewat pemberian pertolongan dalam membuat definisi dan organisasi tugas belajar yang berkaitan dengan pemecahan permasalahan.
- 3) Bimbingan observasi individu ataupun berkelompok Pada sesi ini, guru memotivasi serta mengarahkan peserta didik dalam mengumpulkan data yang sesuai. Tidak hanya itu, guru membimbing peserta didik dalam melaksanakan eksperimen juga untuk mendapatkan uraian penyelesaian permasalahan.
- 4) Pengembangan serta penyajian hasil karya Pada sesi ini, guru mengarahkan peserta didik dalam membuat rancangan serta persiapan presentasi hasil karya

berdasarkan laporan pemecahan permasalahan semacam prototipe, video, foto, dokumen, presentasi, dan lain sebagainya.

- 5) Analisis serta penilaian proses pemecahan permasalahan Pada sesi ini, guru membimbing peserta didik dalam proses refleksi dan penilaian terhadap proses pengamatan dalam penyelesaian permasalahan yang sudah dilakukan

Sintaks model pembelajaran *problem based learning* menurut (Warsono & Hariyanto 2013, hlm. 151) meliputi:

- 1) Memberikan orientasi masalah kepada siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah,
- 2) Membantu mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa dalam belajar menyelesaikan masalah,
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang sesuai dan mencari penjelasan pemecahan masalahnya,
- 4) Mendukung siswa untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
- 5) Guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap hasil penelidikannya dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

*Problem based learning (PBL)* terdiri atas lima tahap (Winarni & Marlina, 2020, hlm. 75), yaitu:

- 1) Mengarah pada Permasalahan: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pemecahan masalah.
- 2) Mengorganisasi Siswa untuk Belajar: Guru mengatur pembagian tugas dan memberi arahan kepada siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan.
- 3) Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok: Guru memberikan arahan agar siswa mencari dan mengumpulkan informasi relevan serta mendorong diskusi antar siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka.
- 4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Kerja: Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di hadapan kelas, dengan bimbingan guru.
- 5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah: Refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengevaluasi efektivitas pemecahan masalah yang dilakukan.

Secara keseluruhan, *Problem Based Learning* tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan yang lebih baik, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis.

**c. Kelebihan Model *Problem based learning (PBL)***

Kelebihan model *Problem based learning (PBL)* menurut (Delsi Novelni & Elfia Sukma, 2021, hlm.3873) adalah kemampuannya menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Dalam pendekatan ini, peserta didik didorong untuk menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah dimiliki atau mencari informasi baru yang dibutuhkan. Proses ini mendorong mereka untuk menggabungkan pengetahuan dan keterampilan secara bersamaan, lalu menerapkannya dalam situasi yang relevan. Selain itu, *Problem Based Learning* juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif dalam belajar, serta membuat peserta didik lebih memahami materi karena mereka menemukan konsep secara mandiri. Metode ini juga mengaktifkan peran siswa secara penuh dalam pemecahan masalah dan menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kelebihan dari model *Problem based learning (PBL)* menurut (Zikri Gusnita et al., 2024, hlm.8):

- a) Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik
- b) Peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain
- c) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata
- d) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar
- e) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.

Adapun beberapa keunggulan model *Problem based learning (PBL)* menurut (Hermansyah, 2020, hlm.2259). antara lain:

- a) Mendorong peserta didik untuk mengasah kemampuannya serta memberi rasa puas ketika berhasil menemukan pengetahuan baru.
- b) Meningkatkan semangat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Membantu peserta didik mentransfer pengetahuan yang dimiliki untuk memahami dan menghadapi permasalahan di kehidupan nyata.
- d) Mendorong siswa untuk membangun pemahaman baru secara mandiri dan mengambil tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.
- e) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan beradaptasi terhadap informasi atau pengetahuan baru.
- f) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi nyata.
- g) Menumbuhkan minat belajar jangka panjang, bahkan setelah pendidikan formal selesai.
- h) Mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah nyata.

**d. Kekurangan Model *Problem based learning (PBL)***

Kekurangan dari model *Problem based learning (PBL)* peserta didik sering kesulitan merumuskan masalah yang sesuai dengan kemampuan berpikir mereka. Selain itu, *Problem Based Learning* membutuhkan waktu lebih lama dibanding pembelajaran konvensional, dan siswa kerap mengalami kendala karena harus aktif mencari data, menganalisis, serta memecahkan masalah secara mandiri.

Kekurangan dari model *Problem based learning (PBL)* menurut Menurut (Zikri Gusnita et al., 2024, hlm.8) yaitu:

- a) Menjadikan peserta didik menjadi malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai
- b) Membutuhkan banyak waktu dan dana model ini tidak bisa diterapkan disemua mata pelajaran
- c) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas, dan yang terakhir
- d) *Problem Based Learning* kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.

Kekurangan menurut (Delsi Novelni & Elfia Sukma, 2021, hlm.3873). Beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran ini antara lain:

- a) Guru mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan yang jelas kepada peserta didik.
- b) Guru merasa kesulitan dalam membimbing siswa agar dapat menyelesaikan tugas berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi.
- c) Suasana kelas yang kurang mendukung proses belajar.
- d) Pengelolaan waktu yang kurang efektif.
- e) Peserta didik merasa ragu atau takut untuk mengungkapkan pendapat mereka.
- f) Kurangnya konsentrasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- g) Guru mengalami hambatan saat membimbing peserta didik dalam melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pemecahan masalah.

*Problem based learning (PBL)* juga memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya (Hermansyah, 2020, hlm.2259). Beberapa di antaranya meliputi:

- a) Jika peserta didik kurang berminat atau merasa bahwa masalah yang diberikan terlalu sulit untuk diselesaikan, mereka cenderung enggan untuk mencoba.
- b) Keberhasilan penerapan strategi *Problem Based Learning* membutuhkan waktu persiapan yang cukup panjang.
- c) Apabila peserta didik tidak memahami alasan mengapa mereka perlu menyelesaikan suatu masalah, maka proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal karena mereka tidak akan terdorong untuk mempelajari hal-hal yang sebenarnya penting bagi mereka.

Model *Problem based learning (PBL)* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, menurut beberapa sumber, termasuk kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan mendorong siswa memecahkan masalah menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki atau mencari informasi baru. *Problem Based Learning* juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan memecahkan masalah, serta mendorong siswa untuk aktif dalam belajar dan bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, *Problem Based Learning* meningkatkan pemahaman materi melalui proses pembelajaran yang berfokus pada situasi nyata, yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri dan menggunakan sumber-sumber informasi yang beragam, seperti internet, perpustakaan, dan wawancara. *Problem Based Learning* juga dapat menumbuhkan minat belajar jangka panjang dan meningkatkan semangat serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Namun, *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah kesulitan bagi siswa dalam merumuskan masalah yang sesuai dengan kemampuan berpikir mereka, serta kebutuhan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, *Problem Based Learning* memerlukan pengelolaan kelas yang baik, karena dalam kelas dengan keragaman yang tinggi, pembagian tugas bisa menjadi tantangan. Beberapa siswa juga mungkin merasa kesulitan atau tidak tertarik jika masalah yang diberikan terlalu sulit, dan jika siswa tidak memahami tujuan pembelajaran, proses belajar dapat menjadi kurang efektif. Tantangan lainnya termasuk kesulitan guru dalam memberikan penjelasan yang jelas, membimbing siswa untuk menyelesaikan tugas, dan mengelola waktu yang terbatas.

## **2. Media Konkret**

### **a. Pengertian Media Konkret**

Penggunaan media berupa benda konkret dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan mengamati secara langsung objek yang sedang dipelajari. Dengan demikian, konsep-konsep abstrak yang baru dikenali akan lebih mudah diingat oleh siswa karena mereka belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal fakta-fakta yang disampaikan oleh guru matematika. (Nursari, 2020, hlm.970).

Media konkret merupakan segala bentuk benda nyata yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta minat siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Mulyawati et al., 2020, hlm.232).

Media konkret merupakan media yang bersifat nyata dan dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek nyata (Hendriani, 2021, hlm.42).

Berdasarkan tiga teori yang telah dibahas, penggunaan media konkret dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Media konkret, berupa benda nyata yang dapat dilihat, disentuh, dan diamati oleh siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dan lebih menyenangkan. Pengalaman langsung ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga merasakan dan mengamati objek yang sedang dipelajari, sehingga konsep tersebut lebih mudah diingat dan dipahami.

#### **b. Manfaat Media Konkret**

Media berupa benda konkret adalah representasi nyata dari suatu objek yang mampu memberikan stimulasi yang signifikan bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama dalam mengembangkan keterampilan tertentu (Tarigan & Siregar, 2022, hlm.80-81). Berikut ini manfaat dari media konkret, antara lain yaitu:

- 1) Membantu siswa dalam mengembangkan struktur berpikir untuk memahami dan membentuk suatu konsep.
- 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
- 3) Menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih optimal.
- 4) Meningkatkan kualitas interaksi antara berbagai elemen dalam kegiatan pembelajaran

Media konkret memiliki sejumlah keunggulan (Mulyawati et al., 2020, hlm.233). Keunggulan media konkret antara lain:

- 1) Memberikan peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk mempelajari suatu hal atau menyelesaikan tugas dalam konteks yang menyerupai situasi nyata.
- 2) Memungkinkan siswa untuk merasakan secara langsung pengalaman nyata serta mengasah keterampilan mereka melalui keterlibatan berbagai indera secara maksimal.

Media konkret juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan berinteraksi langsung terhadap objek fisik, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep matematika, tetapi juga terdorong untuk mengalami pembelajaran yang lebih bermakna. Melalui aktivitas manipulatif tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara lebih efektif, sekaligus membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Pendekatan ini juga membantu siswa memahami abstraksi matematika secara bertahap, karena mereka dapat menghubungkan teori dengan pengalaman nyata yang dialami secara langsung. Selain itu, keterlibatan aktif ini mendorong rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari (Lisnasari, 2024, hlm.452).

Jadi, media konkret itu dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya, sangat bermanfaat karena membantu siswa membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan objek nyata, yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, media konkret mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

### **c. Cara Penggunaan Media Konkret**

Agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang diharapkan, diperlukan beberapa tahapan dalam pemanfaatan media benda konkret (Intanghina, 2019, hlm.11), tahapan-tahapan tersebut meliputi:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran secara jelas
- 2) Merumuskan tujuan perilaku secara spesifik dan tepat
- 3) Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta memahami karakteristik peserta didik dengan baik
- 4) Menyusun rencana pembelajaran secara sistematis,
- 5) Melaksanakan pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dengan dukungan media,
- 6) Mengadakan kegiatan tindak lanjut, dan

7) Melaksanakan evaluasi untuk menilai efektivitas pembelajaran.

Langkah-langkah dalam pemanfaatan media konkret menurut (Wijaya et al., 2021, hlm.582) meliputi:

- 1) Merumuskan tujuan secara spesifik
- 2) Memilih media konkret yang tersedia di lingkungan sekitar guna mendukung pencapaian tujuan tersebut
- 3) Merancang skenario pembelajaran
- 4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa
- 5) Siswa melakukan pengamatan terhadap objek nyata
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan
- 7) Mendiskusikan hasil pengamatan secara bersama-sama
- 8) Melaksanakan kegiatan lanjutan sebagai tindak lanjut; serta
- 9) Melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

Peserta didik adalah peserta didik yang rentan terhadap masalah pembelajaran ditambah lagi dengan faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya pembelajaran matematika dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Dengan adanya media konkret ini siswa lebih mampu menumbuhkan minat belajar khususnya matematika. Dengan adanya media pembelajaran akan menjadi lebih jelas, sehingga dapat dipahami dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat terbagi menjadi dua jenis, yaitu dampak langsung dari pengajaran dan dampak tidak langsung atau pengiring. Dampak pengajaran merujuk pada hasil belajar yang dapat dilihat dan diukur secara langsung setelah proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dampak pengiring merupakan hasil belajar yang muncul secara tidak langsung, sebagai bentuk transfer pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajari. Kedua jenis dampak ini memiliki manfaat penting bagi guru maupun siswa. (Qiptiyah, 2020, hlm.64).

Hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik, menurut (Krisnayanti & Wijaya, 2022, hlm.1780) yaitu Ranah kognitif mencakup beberapa indikator penting, yaitu ingatan, pemahaman,

penerapan, dan analisis. Setiap indikator ini memiliki kata kerja operasional yang berbeda-beda. Pada aspek ingatan, siswa diharapkan dapat mengulang atau menyebutkan kembali informasi yang telah dipelajari. Dalam pemahaman, siswa diharapkan mampu menjelaskan kembali materi dengan kata-kata sendiri, menyimpulkan, serta membandingkan contoh yang diberikan guru dengan pengalaman pribadi.

Pada tahap penerapan, siswa dapat mensimulasikan pembelajaran dalam kehidupan nyata, memodifikasi materi, serta mengklasifikasikan materi berdasarkan pengalaman sehari-hari. Sementara dalam analisis, siswa diharapkan mampu memecahkan masalah, menemukan contoh nyata, dan mengkorelasikan materi dengan kehidupan mereka. Selain ranah kognitif, terdapat pula ranah afektif yang mencakup indikator penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Dalam ranah ini, siswa menunjukkan kemampuan menerima atau menolak masukan, menghargai perbedaan dengan rasa kagum, meyakini nilai-nilai tertentu, serta mampu menerapkannya dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari.

Terakhir, ranah psikomotorik mencakup keterampilan bergerak dan bertindak, serta kecakapan dalam ekspresi verbal dan non-verbal yang menjadi aspek penting dalam pengembangan kemampuan praktis siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui dua indikator utama, yaitu tingkat daya serap peserta didik dan perubahan perilaku yang ditunjukkan selama maupun setelah proses belajar berlangsung. Daya serap mengacu pada sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi yang disampaikan oleh guru, baik secara individu maupun kelompok. Sementara itu, perubahan perilaku terlihat dari pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam indikator atau tujuan pembelajaran.

Perubahan ini mencakup pergeseran dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak mampu menjadi mampu, serta dari tidak kompeten menjadi kompeten. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik (Gusrianti et al., 2023, hlm.19). Hasil belajar merupakan pencapaian siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan adanya perubahan dan pembentukan perilaku. Hasil ini berfungsi sebagai indikator dari penilaian terhadap

proses belajar, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, atau uraian yang menggambarkan capaian siswa dalam kurun waktu tertentu.

Selain itu, hasil belajar juga dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi, yang bertujuan untuk memperoleh data sebagai bukti tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran (Hasil et al., 2013, hlm.54). Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui dua indikator utama, yaitu tingkat daya serap peserta didik dan perubahan perilaku yang ditunjukkan selama maupun setelah proses belajar berlangsung. Daya serap mengacu pada sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi yang disampaikan oleh guru, baik secara individu maupun kelompok. Sementara itu, perubahan perilaku terlihat dari pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam indikator atau tujuan pembelajaran.

Perubahan ini mencakup pergeseran dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak mampu menjadi mampu, serta dari tidak kompeten menjadi kompeten. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari perkembangan sikap dan keterampilan peserta didik (Gusrianti et al., 2023, hlm.19). Hasil belajar merupakan bentuk kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Kemampuan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang terbentuk melalui pengalaman belajar, baik yang diperoleh secara langsung melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya, maupun secara tidak langsung melalui pengamatan dan pengalaman pribadi.

Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan terhadap materi pelajaran, tetapi juga menunjukkan sejauh mana siswa mengalami perubahan sikap, keterampilan, serta pemahaman konseptual setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran serta perkembangan potensi siswa secara menyeluruh (Agustin et al., 2020, hlm.270). Hasil belajar dapat dipahami sebagai pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan perubahan dalam kemampuan, sikap, dan keterampilan mereka. Terdapat dua jenis dampak hasil belajar: dampak langsung, yang dapat diukur segera setelah pembelajaran, dan dampak tidak langsung, yang muncul sebagai transfer pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh siswa selama proses belajar.

Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dapat diukur melalui evaluasi untuk menentukan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya menunjukkan penguasaan materi, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan siswa yang terjadi sebagai akibat dari interaksi mereka dengan guru dan teman sebaya, serta pengalaman pribadi mereka. Hasil belajar ini sangat penting sebagai indikator efektivitas pembelajaran dan perkembangan siswa secara menyeluruh.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Proses belajar, terdapat dua jenis faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Hasil belajar siswa merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang saling memengaruhi, baik dari dalam maupun luar diri siswa. (Intanghina, 2019, hlm.9)

- 1) **Faktor internal** adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan turut menentukan kemampuan belajarnya. Faktor ini mencakup aspek seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) **Faktor eksternal** adalah faktor yang datang dari luar diri siswa dan turut berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Misalnya, kondisi ekonomi keluarga yang tidak stabil, konflik antara orang tua, kurangnya perhatian terhadap anak, serta perilaku negatif orang tua dalam kehidupan sehari-hari dapat berdampak pada prestasi belajar siswa. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitarnya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Ridho'i, 2022, hlm.119), yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu dan meliputi aspek-aspek seperti kondisi biologis, psikologis, tingkat kedewasaan, tingkat kecerdasan, pelatihan atau pengalaman sebelumnya, motivasi belajar, serta sikap siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Faktor-faktor ini sangat menentukan kesiapan dan kemampuan siswa dalam menerima serta mengolah informasi yang diperoleh selama proses belajar.

Sementara itu, faktor eksternal merupakan segala pengaruh yang datang dari luar individu, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sekolah. Ketiga lingkungan ini memiliki peran penting dalam membentuk atmosfer belajar yang kondusif atau sebaliknya. Misalnya, dukungan orang tua, relasi sosial yang sehat, dan suasana pembelajaran yang positif di sekolah dapat menjadi pemicu meningkatnya semangat belajar siswa.

- 1) Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan segala hal yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Ini mencakup kondisi fisik seperti kesehatan dan adanya gangguan atau disabilitas, serta aspek psikologis seperti tingkat kecerdasan, minat, bakat, motivasi, cara belajar, tingkat kematangan, dan aspek pribadi lainnya.
- 2) Sementara itu, faktor eksternal adalah pengaruh yang datang dari lingkungan luar individu. Faktor ini meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Contoh dari faktor eksternal ini antara lain hubungan antar anggota keluarga, suasana belajar di sekolah, perhatian yang diberikan oleh orang tua, serta bagaimana siswa memandang dan merasakan perlakuan atau pendekatan dari guru di sekolah (Adolph, 2016, hlm.15).

### **c. Indikator Hasil Belajar**

Secara garis besar membagi hasil belajar menjadi 3 (tiga) ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Rais & Syafruddin, 2020, hlm.14) .

#### **1) Ranah kognitif**

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual peserta didik, yang terdiri dari 5 (lima) aspek tipe hasil belajar, yaitu :

- a) Pengetahuan hafalan yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b) Pemahaman yaitu kemampuan menangkap. Maksudnya kemampuan menangkap makna dari suatu konsep, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri, sesuatu yang dibaca atau didengarnya.

- c) Aplikasi (penerapan) yaitu kesanggupan menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Misalnya memecahkan persoalan dengan rumus tertentu.
- d) Analisis yaitu usaha untuk membedakan suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga susunannya lebih jelas.
- e) Sintesis yaitu menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.

## 2) **Ranah afektif**

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, diantaranya:

- a) *Receiving* atau kehadiran, yaitu semacam kepekaan menerima rangsangan dari luar yang datang pada peserta didik, baik dalam bentuk masalah, situasi dan gejala.
- b) *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c) *Valuing* atau penilaian, yaitu berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- d) Organisasi yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lainnya, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan darisemua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

### 3) Ranah psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 (enam) tingkatan keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, adaptif, dan motorik.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non verbal seperti gerakan *ekspresif* dan *interpretative*.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai berikut (Maulana, 2021, hlm.89): 89

- a) Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir, yang terdiri dari enam tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai yang diinternalisasi oleh individu. Ranah ini terbagi menjadi lima tingkatan: menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan menghayati nilai secara konsisten.
- c) Ranah psikomotor menyangkut keterampilan fisik dan kemampuan motorik individu. Ranah ini terdiri dari enam jenjang: gerakan refleksi, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, keterampilan motorik, serta gerakan yang bersifat estetik dan kreatif.

Secara umum, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor adalah sebagai berikut (Masalubu, 2020, hlm.122-123):

- a) Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual, mencakup tiga aspek utama: pemahaman konsep, kemampuan berpikir logis atau penalaran, serta keterampilan dalam pemecahan masalah.

- b) Ranah afektif mencerminkan sikap siswa, yang terdiri dari lima aspek: penerimaan, respons atau reaksi, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian nilai, dan penghayatan atau internalisasi nilai tersebut.
- c) Ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan praktis, keterampilan fisik, dan tindakan yang dilakukan oleh siswa.

Jadi, indikator hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing memiliki fokus dan tingkat perkembangan berbeda:

a) Ranah Kognitif

Berhubungan dengan kemampuan intelektual atau berpikir siswa. Ranah ini mencakup proses mental seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Beberapa teori menambahkan bahwa aspek kognitif juga melibatkan kemampuan dalam memahami konsep, bernalar logis, serta memecahkan masalah.

b) Ranah Afektif

Terkait dengan sikap, perasaan, nilai, dan emosi yang diinternalisasi oleh siswa. Ranah ini berkembang melalui lima tahap, yaitu: menerima (awareness terhadap stimulus), merespons (memberikan reaksi), menilai (menghargai nilai), mengorganisasi (mengatur sistem nilai), dan menginternalisasi nilai (membentuk karakter dan kepribadian).

c) Ranah Psikomotorik

Berkaitan dengan keterampilan motorik dan tindakan fisik siswa. Ranah ini mencakup tingkat-tingkat keterampilan seperti gerakan refleks, gerakan dasar, persepsi motorik, kekuatan fisik, keterampilan praktis, serta ekspresi non-verbal seperti gerakan kreatif dan estetis.

Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam membentuk hasil belajar yang utuh. Namun, dalam praktik pendidikan, penilaian biasanya lebih terfokus pada ranah kognitif dan afektif, karena keduanya berhubungan langsung dengan penguasaan materi dan sikap siswa. Oleh karena itu, banyak penelitian, termasuk penelitian ini, hanya menilai hasil belajar dari aspek kognitif.

Kajian teori ini menunjukkan bahwa belajar merupakan proses kompleks yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. *Problem Based Learning*

sebagai model pembelajaran inovatif efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Media konkret relevan digunakan di sekolah dasar karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Hasil belajar yang baik dapat dicapai apabila pembelajaran dirancang secara aktif, bermakna, dan kontekstual. Oleh karena itu, penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media konkret diyakini mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian yang dilakukan harus dikaitkan dengan studi sebelumnya untuk mendapatkan data dukungan yang relevan. Beberapa penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan topik ini, sehingga bisa dijadikan sebagai referensi yang berguna. Penelitian sebelumnya telah memiliki peran yang sangat penting di dunia akademik dan sains, karena ini adalah dasar untuk pengembangan penelitian lebih lanjut. Dengan memeriksa penelitian yang dilakukan sebelumnya, para peneliti dapat memahami konsep, teori, dan metode yang digunakan dan menemukan celah atau kekurangan yang dapat ditingkatkan atau dikembangkan. Ini membantu memastikan bahwa studi yang dilakukan tidak mengulangi yang sudah ada, tetapi memberikan kontribusi baru yang lebih bermakna.

1. Berdasarkan penelitian terdahulu yang (Dahlia, 2022, hlm.44 )menyatakan bahwa model *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan hasil bahwa pembelajaran dengan model *Problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Peningkatan hasil belajar dari yang terendah 5% sampai yang tertinggi 40%, dengan rata-rata 22,9 %.
2. Berdasarkan penelitian terdahulu lainnya (Hendra, 2021, hlm.1) menyatakan bahwa *Problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan hasil dari penelitian meta-analisis ini menunjukkan jika model pembelajaran *Problem based learning* sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan persentase terendah 0,40% sampai yang tertinggi mencapai 43,00%. Berdasarkan dari hasil meta-analisis menunjukkan juga jika model pembelajaran *Problem based learning* memberikan pengaruh yang besar terdapat hasil belajar Matematika jika dilihat

melalui *effect size* dari segi jejang pendidikan pada sekolah dasar, wilayah dan kategori dengan mendapatkan rata-rata sebesar 1.302231. Sehingga dapat ditarik kesimpulan jika model pembelajaran *Problem based learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

3. Berdasarkan penelitian terdahulu (Wulandari et al., 2024, hlm.403) yang menyatakan bahwa model *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan hasil bahwa terhadap peningkatan nilai rata-ratanya yaitu pada siklus I memperoleh prosentase 63% sedangkan pada siklus 2 memperoleh prosentase 88%

Model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

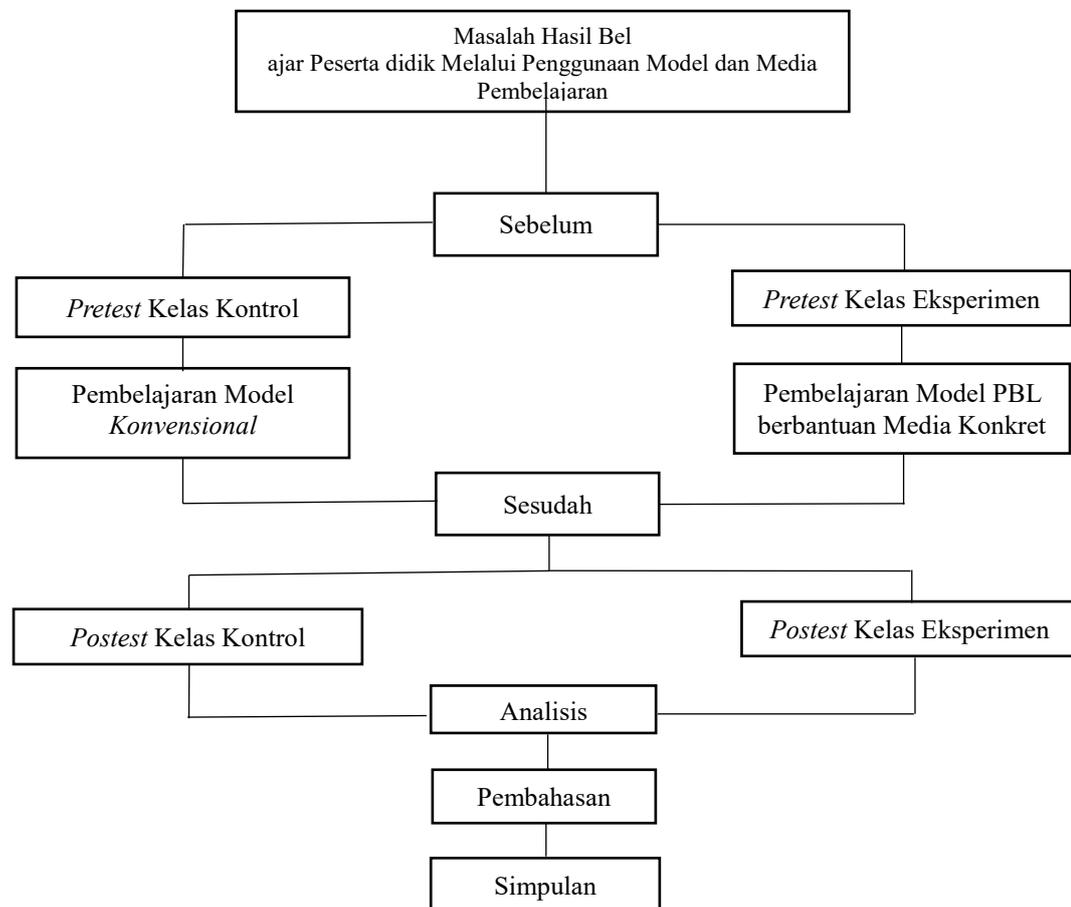
Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata peningkatan antara 5% hingga 43%. Selain itu, nilai efektivitas (*effect size*) yang tinggi menunjukkan bahwa model *Problem based learning (PBL)* sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini juga terlihat dalam proses siklus pembelajaran, dari 63% pada siklus pertama menjadi 88% pada siklus kedua.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka penelitian merupakan gambaran besar dari suatu penelitian. Kerangka penelitian dibuat berdasarkan permasalahan penelitian yang sesuai dengan studi pustaka dan juga hasil penelitian yang relevan. (Sugiyono 2019:95), mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model yang konseptual tentang bagaimana teori akan berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar. Sampel yang dilakukan yaitu menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* berbantuan media konkret, sedangkan pada kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran yang biasa digunakan disekolah

tersebut atau model konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran Hasil Belajar**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi Penelitain**

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu siswa mengasah kemampuan berpikir, seperti penalaran, komunikasi, dan keterkaitan konsep, dalam menyelesaikan masalah adalah *Problem based learning (PBL)*

(Aminah Nababan, 2020, hlm.8). Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi pada peserta didik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap peserta didik tentu berharap memperoleh hasil belajar yang memuaskan selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah, karena pencapaian hasil belajar yang baik akan mendukung mereka dalam meraih tujuan yang diinginkan (Budiana et al., 2021, hlm.71)

Asumsi dari penelitian ini ditarik dari fenomena rendahnya hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan hal tersebut harus membuat pemikiran peserta didik lebih fokus terhadap apa yang dipelajarinya, maka dari itu diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut. Maka dari itu, penelitian ini berasumsi bahwa model *Problem based learning (PBL)* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Racamanyar 01.

## **2. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban (dugaan) sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis hanya disusun dalam jenis penelitian inferensial, yakni jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji. Pengujian suatu hipotesis selalu melalui teknik analisis statistik inferensial, sedangkan penelitian *deskriptif* tidak memerlukan secara eksplisit rumusan hipotesis. Hipotesis dapat disusun oleh peneliti berdasarkan landasan teori yang kuat dan didukung hasil-hasil penelitian yang relevan. Peneliti harus memahami tentang isi dan bagaimana langkah-langkah dalam merumuskan suatu hipotesis penelitian.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Penelitian 1**

#### **1) Hipotesis Penelitian**

Apakah terdapat pengaruh Model *Problem based learning (PBL)* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar?

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *Problem based learning (PBL)* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh model *Problem based learning (PBL)* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar.

2) Hipotesis Statistik

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

$H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$

b. Penelitian 2

1) Hipotesis Penelitian

Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV setelah menggunakan model *Problem based learning* dengan berbantuan media konkret?

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV setelah menggunakan model *Problem based learning* dengan berbantuan media konkret

$H_a$  : Terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV setelah menggunakan model *Problem based learning* dengan berbantuan media konkret

2) Hipotesis Statistik

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

$H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$