

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan sebuah konsep dengan pernyataan yang sistematis atau tertata rapi karena landasan teori ini nantinya akan menjadi landasan yang kuat di dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Oleh sebab itu, dengan adanya landasan teori dan terciptanya landasan tersebut dengan baik, maka penelitian akan menjadi salah satu hal yang penting karena landasan teorinya jelas, sistematis, dan baik yang kemudian jadi dasar atas penelitian tersebut.

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang di perlukan. Belajar juga dapat di pandang sebagai sebuah proses elaborasi dan upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Benny A Pribadi, 2009:6). Belajar menurut teori behavioristik di artikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respons.

Menurut teori behavioristik, inti belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respons terhadap stimulus yang datang kepada dirinya. Belajar menurut pandangan teorikognitif diartikan proses untuk membangun persepsi seseorang dari sebuah objek yang dilihat. Oleh sebab itu, belajar menurut

teori ini adalah lebih mementingkan proses dari pada hasil. Adapun menurut pandangan teori konstruktivisme belajar adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut pandangan teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif) dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik). (Zainal Aqib, 2013: 66).

Gagne (dalam Agus Suprijono, 2011: 2) mendefinisikan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara fisik. Berdasarkan uraian dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau kepribadian, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Dengan demikian belajar merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang berupa tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap karena pengalaman atau interaksi dengan lingkungan.

### **2.1.2 Hasil Belajar**

Menurut Agus Suprijono (2011:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Bloom (dalam Agus Suprijono,

2011:6) hasil belajar kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain mencakup kognitif adalah pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, menguraikan dan menilai. Domain afektif adalah sikap menerima, nilai, dan memberikan respon. Domain psikomotor meliputi fisik, sosial, dan keterampilan produktif.

Jadi, hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah hasil yang diperoleh setelah melakukan serangkaian proses belajar yang menjadikan seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya, yang dapat dilihat dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Bloom dkk (dalam Dimiyati dkk. 2006:202-208) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

1. *Ranah Kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek yaitu :
  - a. Menurut Davies (dalam Dimiyati dkk. 2006:202) Pengetahuan merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
  - b. Pemahaman merupakan kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Menurut Arikunto (1990) dalam pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang

sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

- c. Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generaliasasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi kongkrit atau situasi baru. Menurut Arikunto (1990) siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
  - d. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok. Menurut Arikunto, siswa diminta untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
  - e. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru. Siswa diminta melakukan generalisasi.
  - f. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu. Siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.
2. *Ranah Afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu :
- a. Menerima, berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkatkan secara lebih aktif. Siswa diminta untuk menunjukkan kesadaran, kesediaan untuk menerima, dan perhatian terkontrol/terpilih.
  - b. Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan

merasa terikat serta secara aktif memperhatikan. Siswa diminta untuk menunjukkan persetujuan, kesediaan dan kepuasan dalam merespon.

- c. Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespons lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi. Siswa dituntut untuk menunjukkan penerimaan terhadap nilai, kesukaran terhadap nilai, dan keterikatan terhadap nilai.
- d. Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya. Untuk menunjukkan kemampuan mengorganisasi ini, siswa diminta untuk mengorganisasikan nilai-nilai kesuatu organisasi yang lebih besar.
- e. Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk meng-konseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan. Dalam karakterisasi ini, siswa diminta untuk menunjukkan kemampuannya dalam menjelaskan, memberikan batasan, dan/atau mempertimbangkan nilai-nilai yang direspons.
- f. *Ranah Psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam psikomotorik yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

- g. *Ranah Konatif* merupakan aspek kecenderungan berperilaku sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang.

### 2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara implisit, ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut penjelasannya dibawah ini.

#### 1. Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani (fisik) yang sehat akan berbeda pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, makanan atau nutrisi harus cukup. Hal ini karena kekurangan kadar makanan pada seorang anak (siswa) akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lesu, cepat mengantuk, rasa bosan belajar (kurang bersemangat), dan lain lain.

Faktor psikologis, yaitu faktor yang mendorong atau memotivasi belajar siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain, yaitu:

- a. Adanya keinginan untuk tahu
- b. Agar mendapatkan simpati dari orang lain.
- c. Untuk memperbaiki kegagalan
- d. Untuk mendapatkan rasa aman .

#### 2. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak (siswa) yang ikut mempengaruhi belajar anak, antara lain:

a. Faktor yang berasal dari orang tua.

Orang tua mendidik anaknya. Orang tua melakukan kebiasaan-kebiasaan yang positif kepada anak untuk dapat diteladani, karena kebiasaan anak adalah meniru apa saja yang dilihat. Orang tua juga selalu memperhatikan anak selama belajar baik langsung maupun tidak langsung, dan memberikan arahan-arahan manakala akan melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar.

b. Faktor yang berasal dari sekolah.

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang diajarkan, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya terhadap mata pelajaran, strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) sehingga membuat anak didik senang belajar dengan guru tersebut. ketika anak tersebut mulai nyaman dan suka, ia akan mudah memahami pelajaran yang akan diajarkan oleh gurunya. Kebanyakan dari anak didik lebih memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga hasil belajarnya lebih efektif. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

c. Faktor yang berasal dari masyarakat.

Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak, sangat sulit dikendalikan. apalagi kalau orang tua tidak mengawasi

keseharian mereka, apa yang mereka kerjakan, dengan siapa mereka bergaul sehari-hari. makanya, mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak (baca: siswa).

Selain beberapa faktor internal dan eksternal di atas, masih banyak faktor yang lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti: minat belajar, kecerdasan, bakat, bahkan motivasi (dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan).

#### **2.1.4 Tematik Tema 5 Materi Cuaca**

##### **1. Cuaca**

Cuaca adalah keadaan udara pada tempat dan waktu tertentu. Indonesia memiliki 4 jenis cuaca, yaitu berawan, mendung, hujan, dan cerah. Cuaca dapat berubah-ubah. Saat cuaca cerah, udara bersinar terang, udara terasa panas. Cuaca berawan terjadi ketika awan berkumpul menutupi sinar matahari. Cuaca mendung pertanda akan turun hujan, langit berwarna kelabu. Jika hujan, udara terasa dingin, titik-titik air mulai turun menjadi hujan. Perubahan cuaca dapat mempengaruhi kegiatan manusia. Misalnya: Saat cuaca cerah, petani mencangkul di sawahnya. Saat cuaca hujan, petani memilih untuk tidak pergi ke sawah. Saat cuaca berawan, anak-anak senang bermain layangan di lapangan. Saat cuaca panas atau hujan, anak-anak lebih suka bermain di rumah saja. Perubahan cuaca yang sangat cepat disebut cuaca ekstrem. Cuaca ekstrem dapat mengakibatkan tubuh mudah terserang penyakit, seperti : Flu, Mimisan, Sesak Napas.

Cara-cara agar terhindar dari penyakit akibat cuaca ekstrem ; Menjaga kebugaran tubuh menjaga kontak langsung dengan matahari gunakan masker badan yang bertugas mengamati keadaan cuaca di Indonesia adalah BMKG (Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika). BMKG ini berkantor di Jakarta. Proses terjadinya hujan : Air laut, sungai, dan danau menguap karena terkena panas matahari. Uap air berubah menjadi awan. kemudian awan berkumpul menjadi mendung. Lama-kelamaan, mendung turun menjadi hujan. Indonesia adalah negara yang berada dibawah garis khatulistiwa. Garis Khatulistiwa adalah garis yang mengelilingi bumi dan terletak di tengah-tengan bumi. Iklim di Indonesia disebut iklim tropis. Iklim menyebabkan adanya musim. Ada 2 musim di Indonesia, yaitu musim hujan dan musim kemarau. Jika cuaca cerah terus-menerus, itu tandanya musim kemarau. Jika cuaca mendung dan hujan sering terjadi, itu tandanya musim hujan. Jika cuaca cerah dan hujan silih berganti, itu tandanya sedang memasuki masa peralihan atau pancaroba.

## **2.2 *Problem Based Learning***

Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang penyampaian materinya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog (Endang Mulyati ningsih, 2013: 236). *Problem Based Learning* berorientasi kepada proses belajar siswa (Student Centered Learning). *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran saat masalah mengendalikan proses pembelajaran. *Problem Based Learning* pun

tergolong model belajar yang sangat populer di dunia kedokteran sejak tahun 1970-an (Sitiatava Rizema Putra, 2013: 68).

Menurut Rusma (2010:229) mengatakan : “*Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada”.

Arends (2007: 43) menjelaskan bila pada dasarnya *Problem Based Learning* menyajikan berbagai situasi bermasalah yang autentik serta memiliki makna kepada siswa, yang mana bisa berfungsi sebagai batu pijakan untuk melakukan kegiatan investigasi serta penyelidikan.

*Problem Based Learning* ini dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta keterampilan problem solving atau menyelesaikan masalah, dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Tan (2003: 22) menguraikan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang mana penerapannya bukan sekedar memasukkan masalah dalam kelas, namun juga dalam kegiatannya memberi kesempatan pada peserta didik untuk aktif membentuk pengetahuan lewat interaksi serta penyelidikan dengan kolaborasi.

Dari berbagai pendapat tersebut maka dapat ditegaskan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang mana siswa disajikan suatu masalah nyata yang dekat dengan kehidupan, selanjutnya siswa mencari alternatif penyelesaian masalah dalam kelompok kecil.

### 2.2.1 Karakteristik dan Ciri-ciri Pembelajaran *Problem Based Learning*

#### 1. Karakteristik Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Trianto (2009:93), karakteristik model pembelajaran Problem Based Learning adalah:

- a. Adanya pengajuan pertanyaan atau masalah,
- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin,
- c. Penyelidikan autentik,
- d. Menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan
- e. Kerja sama.

#### 2. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Ciri- ciri Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Ibrahim dan Nur (2000) adalah sebagai berikut:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah,
- b. Berfokus pada keterkaitan antara disiplin ilmu,
- c. Penyelidikan autentik,
- d. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya,
- e. Kerja sama ( Sitiatava Rizema Putra, 2013: 72-74)

### 2.2.2 Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase 1: Orientasi siswa pada masalah, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan penting yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

Fase 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar, Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan

masalah tersebut.

Menurut Sitiatava Rizema Putra (2013:78) langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* yaitu :

1. Mengorientasikan siswa pada masalah.
2. Mengorganisasikan siswa agar belajar.
3. Memandu agar menyelidiki secara mandiri atau kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja.
5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Menurut Yatim Riyanto (2009:288-289) langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah:

- a. Guru mempersiapkan dan melempar masalah kepada siswa.
- b. Membentuk kelompok kecil, dalam masing-masing kelompok siswa mendiskusikan masalah tersebut dengan memanfaatkan dan merefleksi pengetahuan/keterampilan yang mereka miliki. Siswa juga membuat rumusan masalahnya dan membuat hipotesis-hipotesisnya.
- c. Siswa mencari (hunting) informasi dan data yang berhubungan dengan masalah yang sudah dirumuskan.
- d. Siswa berkumpul dalam kelompoknya untuk melaporkan data apa yang sudah diperoleh dan mendiskusikan dalam kelompoknya berdasarkan data-data yang diperoleh tersebut. Langkah ini diulang-ulang sampai memperoleh hasilnya.
- e. Kegiatan diskusi penutup sebagai kegiatan akhir, apabila proses sudah memperoleh solusi yang tepat.

### 2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Trianto “2009:93” Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu :

#### 1. Kelebihan

- a. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- b. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
- c. Membantu siswa dalam mentranfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
- d. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- e. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- f. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- g. Mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- h. Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata (sanjaya 2007).

#### 2. Kelemahan

Disamping kelebihan diatas, *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya :

- a. Manakala siswa tidak memiliki niat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang di pelajari sulit untuk di pecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Untuk sebagian siswa berangapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang di pelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari (sanajaya2007).

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini :

- a. Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Putu Sintya Devi, Gede Wira Bayu Mimbar PGSD Undiksha 8 (2), 238-252, 2020

Masih banyaknya siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dan rasa ingin tahu siswa yang sangat kurang, maka berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini adalah Nonequivalent Pre Test-Post Test Control Group Desain untuk variabel kemampuan berpikir kritis dan One Shot-Case Study untuk variabel hasil belajar IPA. Populasi pada penelitian ini berjumlah 96 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random selection. Sampel pada penelitian ini sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen, dan 29 orang sebagai kelas kontrol. Analisis yang digunakan adalah

analisis statistik inferensial (uji-t) dengan bantuan program spss 25 for windows. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil hipotesis 1 adalah  $\text{sig } 0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dan hipotesis 2 diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa SD. Jika model ini diterapkan di sekolah, maka salah satu dampak yang dirasakan oleh peserta didik adalah rasa ingin tahu siswa meningkat, sehingga guru dan kepala sekolah juga akan mendapatkan dampak positifnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen (quasi experiment design). Pengambilan sampel berdasarkan teknik sampling purposive yang diperoleh siswa kelas X MIPA 1 (N= 30) sebagai kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran dengan model Problem Based Learning dan siswa kelas X MIPA 3 (N= 30) sebagai kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis Uji-t dua sampel independen melalui nilai rata-rata posttest hasil belajar yaitu  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} (1,96 > 1,71)$ . Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Endah Juniarti mengenai penerapan

model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik diperoleh hasil bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada siklus I diperoleh hasil rata-rata 60,82%, pada siklus II 70,02% dan pada siklus III 77,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik sebesar 0,66 yang termasuk dalam kategori sedang 20. Saran pada kedua penelitian tersebut adalah guru diharapkan memberi tambahan nilai untuk peserta didik yang ingin mengungkapkan pendapat di depan kelas secara sukarela pada saat pembelajaran sehingga mendorong peserta didik berani mengungkapkan pendapat di depan kelas. Penelitian ini menjadi penelitian yang relevan karena penelitian ini sama-sama meneliti model pembelajaran STAD terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

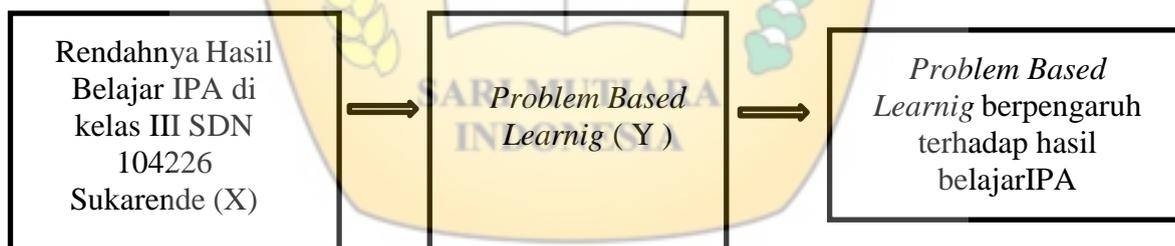
Hal yang membedakan penelitian ini dengan kedua penelitian relevan sebelumnya adalah penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan

pemecahan masalah peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan kooperatif tipe STAD.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode *Problem Based Learning*. Selain itu, metode *Problem Based Learning* juga bisa mempengaruhi prestasi dan motivasi siswa dalam belajar di semua mata pelajaran.

#### 2.4 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan menulis karya tulis ilmiah. Karena menjadi dasar, kerangka berpikir ini dibuat ketika akan memaparkan konsep-konsep dari penelitian.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

#### 2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara yang masih memerlukan pembuktian karena ini merupakan dugaan, maka hipotesis harus dinyatakan dalam bentuk pernyataan dan sinkron dengan rumusan masalah. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:64), Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat

sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Ha : Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca Siswa Kelas III SDN 104226 Sukarende T.A 2022/2023?

Ho : Tidak terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cuaca Siswa Kelas III SDN 104226 Sukarende T.A 2022/2023.

