

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah jenis penemuan yang digariskan dari awal sampai akhir yang diperkenalkan secara terperinci oleh pengajar. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan penutup atau tepi dari suatu pendekatan, metode, strategi, dan prosedur pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah penggambaran suatu penemuan yang tampak dari awal sampai akhir yang dijelaskan secara jelas oleh pengajar.¹

Pada penelitian ini menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) yang mengharuskan pendekatan dengan teori konstruktivisme dimana peserta didik terlibat aktif dalam mengkonstruksi konsep yang diajarkan dan dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Model PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang nantinya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara tidak langsung dengan pendekatan teori konstruktivisme. Implementasi teori konstruktivisme dinilai efektif dalam pembelajaran karena teori konstruktivisme dapat memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk membangun sendiri ilmu pengetahuannya.²

Model PBL (*Problem Based Learning*) juga dinilai efektif dan efisien dalam mengembangkan kognitif anak serta siswa akan lebih dapat memahami apa yang dipelajari.³

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

1. Model pembelajaran berbasis proyek (*projek-based-learning*)

¹ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012),19.

² Permata, L. D., Rahmawati, D., & Fitriana, L. Pembelajaran matematika SMP dalam perspektif landasan filsafat konstruktivisme. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, no. 1(April 2018), 32–43.

³ Indah Tri Kusumawati, Joko Soebagyo, Ishaq Nuriadin, Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori konstruktivisme, *Jurnal MathEdu*, n. 1 (Maret 2022).16

Merupakan model yang menggunakan pendekatan yang memusat pada prinsip dan suatu konsep utama dalam suatu disiplin pembelajaran.⁴

2. Model pembelajaran pelayanan (*service-learning*)

Model yang menyediakan suatu aplikasi yang praktis dalam suatu pengembangan pengetahuan melalui proyek dan aktivitas.

3. Model pembelajaran berbasis kerja (*work-based-learning*)

Dimana tempat kerja tersebut terkait dengan sebuah materi dikelas untuk kepentingan para siswa dalam memahami suatu dunia.

4. Model pembelajaran Cooperative.

Model pembelajaran cooperative merupakan model yang dirancang untuk suatu kecakapan akademik, keterampilan sosial, termasuk interpersonal skill.

5. Model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based-learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah adalah strategi belajar yang melibatkan siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan menggabungkan berbagai konsep dan suatu keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.

Beberapa macam model yang telah dikemukakan ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model yang sesuai dengan melatih keterampilan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

a) Pengertian *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk semua jenjang pendidikan dan untuk semua pelajaran. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan berbasis masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar mengenai berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh

⁴ Silviana Nur Faizah Dkk, *Perencanaan Pembelajaran* (Lamongan: CV Pustaka Djati, 2019),29.

pengetahuan, konsep esensial dari materi pembelajaran.⁵ Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) sebagai titik tolak terpenting dalam pembelajaran menggunakan pendekatan sistematis untuk menghadapi tantangan-tantangan yang akan berguna di kehidupan nyata.⁶

Menurut Duch mengatakan, Model PBL bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata. Dengan model PBL diharapkan peserta didik dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan melalui kecakapan daripada pengetahuan yang dihafal.⁷

Menurut Kurniasih menyatakan, PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (bersifat kontekstual) hingga merangsang siswa untuk belajar.⁸

Menurut Daryanto menyatakan, *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar bekerjasama secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.⁹

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa model PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata untuk ditangani oleh peserta didik secara individu maupun berkelompok, sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berfikir kritis serta dapat mengembangkan dan melatih keterampilan peserta didik dalam proses pembelajarannya.

b) Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan proses

⁵ Yuli Ariandi, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika X*, no. 1996 (2016): 579–585, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21561>.

⁶ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016) 71.

⁷ Aan Widiyono, *Konsep Dan Implementasi Pembelajaran IPA Di SD* (surabaya: CV Global Aksara Pers, 2021) 51.

⁸ Ermaniatu Nyihana, *METODE PBL Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa* (Indramayu: Adab, 2021) 34.

⁹ Eko Puji Dianawati, *Project Based Learning (PjBL) Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini* (Mataram: P4I, 2022) 35.

penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Barrow dan Min Liu mengemukakan terdapat 6 karakteristik dalam model PBL yaitu :¹⁰

1. *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran lebih menitik beratkan kepada peserta didik yang mana siswa didorong untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2. *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan pada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkan dalam kehidupan.

3. *New information is acquired through self-directed learning*

Mungkin saja siswa belum memahami semua prasaratnya, sehingga siswa berusaha sendiri untuk menemukan melalui sumber buku dan informasi lainnya.

4. *Learning occurs in small grup*

Agar terjadinya interaksi dan tukar pikiran yang kolaboratif proses pelaksanaan model PBL melalui kelompok kecil, yang mana didalamnya terdapat pembagian tugas serta tujuan yang jelas.

5. *Teachers act as facilitators*

Guru berperan sebagai fasilitator, namun dengan begitu guru harus selalu mengikuti alur perkembangan aktivitas untuk mendorong siswa agar mencapai target yang dituju.

c) Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Adapun kelebihan PBL memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut :

- 1) Penerapan teknis yang bagus untuk memahami isi pelajaran.
- 2) Mampu meningkatkan pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya

¹⁰ Zakiyah Anwar Arie Anang setyo, Muhammad Fathurahman, *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Makasar: Yayasan Barcode, 2020),19.

- 4) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuannya dalam dunia nyata
- 5) Mengembangkan minat siswa untuk selalu belajar meski pendidikan formal telah berakhir ¹¹

Disamping kelebihanannya, model PBL mempunyai beberapa kekurangan yaitu :

- 1) Membutuhkan cukup waktu untuk mempersiapkan dan penerapannya
- 2) Jika siswa tidak mempunyai minat dan kepercayaan untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut, siswa akan merasa enggan untuk mencobanya.
- 3) Tanpa pemahaman pentingnya memecahkan masalah yang dipelajari maka siswa tidak akan mau belajar apa yang mereka pelajari.¹²

d) Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa tahap, yang dimulai dari suatu permasalahan dan berakhir pada solusi dari permasalahan tersebut. Adapun tahapan pembelajaran berbasis masalah menurut Arends dan Kilchen yang mengemukakan langkah/tahapan PBL sebagai berikut: ¹³

Tabel 2. 1Tahapan Model PBL Arends & Kilchen

Tahapan Pembelajaran	Perilaku Guru
Tahap 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa	Guru membantu siswa untuk membentuk kelompok belajar. Guru membahas tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat dalam pemecahan.

¹¹ Endang Sasmita, Dedy Miswar, Yamaidi, *Perbedaan Penerapan Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar Geografi* (Yogyakarta: Media Aksara, 2016) 32.

¹² Ibid.33

¹³ Ratna Sari et al., "The Implementation of Problem-Based Learning Model with Online Simulation to Enhance the Student's Analytical Thinking Skill in Learning Physics," *Journal of Physics: Conference Series* 1233, no. 1 (2019).

Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk meneliti (belajar).	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membantu membimbing penyelidikan mandiri atau kelompok.	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan karya hasil.	Guru membantu siswa untuk merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman, video, dan model, serta membantu berbagai karya mereka.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan dalam proses-proses yang mereka gunakan.

2. Permainan Pembelajaran

Permainan di desain untuk menguji pengetahuan yang di capai siswa dan biasanya disusun pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain.¹⁴ Pembelajaran berbasis permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan, memotivasi siswa, sehingga siswa terangsang secara pikiran, perasaan, dan kemauan audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁴ Yogi Agung Prasetyo, *Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning* (Semarang: Yogi Agung Prasetyo, 2020)17.

Kata *game* (permainan) sangat akrab ditelinga anak-anak, permainan merupakan bagian dari keseharian mereka, biasanya anak-anak bermain untuk mengisi waktu luang ataupun waktu istirahat setelah belajar. Permainan identik dengan kegembiraan, permainan dapat menjadi penghilang perasaan jenuh, bosan, bahkan stress, dengan melakukan permainan otak menjadi rileks dan perasaan pun menjadi lebih santai dan tenang.¹⁵

Berikut permainan yang akan diterapkan kepada siswa kelas 3 SD Baturono :

a) Permainan *Bingo*

Oktaviani menyatakan permainan *bingo* adalah permainan tentang kesempatan. Ketika dimainkan dalam kelompok, permainan *bingo* dapat aktivitas kolaborasi. Kemenangan dalam permainan ini diperoleh jika kelompok/tim dapat menutupi tiga atau lebih kotak berturut-turut baik secara mendatar, tegak, maupun diagonal.²⁷ Dengan permainan *bingo* ini siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok pembelajaran. Menguatkan pemahaman siswa, merangsang kemampuan berpikir siswa dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif siswa.

b) Permainan *Snowball Throwing*

Snowball Throwing berarti melempar bola salju. Pembelajaran *Snowball Throwing* menggunakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat peserta didik kemudian dilemparkan kepada temannya sendiri untuk dijawab.²⁸ Dalam kegiatan ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk berpikir, bertanya, menulis dan berbicara, namun peserta didik melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada peserta didik lain.

c) Permainan *Flashcard*

Flashcard adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan

¹⁵ Taufik Hidayat, Asep Hidayatullah, and Rina Agustini, "Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (2019): 59.

berhubungan dengan konsep, *Flashcard* juga diartikan sebagai kartu yang dapat digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar, seperti : definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus dan lain-lain.²⁹

a. Permainan dalam pembelajaran

Permainan dalam pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar. Bermain adalah kegiatan yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak, bermain dengan didasari rasa senang akan membuat segala aktifitas yang dilakukan menjadi menyenangkan dan menghasilkan proses belajar pada anak.¹⁶

Permainan juga dapat berfungsi sebagai media yang memudahkan seseorang untuk mempelajari sesuatu, yang biasa disebut dengan permainan edukasi, *education* berasal dari bahasa inggris yang berarti pendidikan.

Menurut Prensky permainan edukasi merupakan permainan yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan permainan.

Senada dengan pendapat diatas, Pujiadi mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga memunculkan rasa senang yang diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang disajikan.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli bahwa permainan merupakan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menunjang terciptanya intruksional dalam pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun pskimotorik, dan juga

¹⁶ Erna, *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar Di Era New Normal* (Mataram: P4I, 2022)15.

dapat membentuk kepribadian serta membantu tercapainya perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

b. Fungsi Media

Ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya :

1) Fungsi komunikatif

Media digunakan untuk mempermudah komunikasi penyampaian antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Diharapkan siswa akan termotivasi dalam pembelajaran, media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik tetapi siswa dapat dengan mudah memahami materi sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Dengan menerapkan media pembelajaran bukan hanya mendapatkan tambahan informasi dan data sebagai peningkatan kognitif siswa, siswa dapat menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi, sehingga dapat juga meningkatkan aspek keterampilan dan sikap.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Manfaat dari pembelajaran menggunakan media diharapkan dapat menyamakan persepsi sehingga siswa memiliki pandangan yang sama untuk menerima terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi Individualitas

Berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁷

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri dalam media pembelajaran menurut (Gerlach) yaitu :

1) Ciri Fiksatis

¹⁷ Daddy Darmawan Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020)10.

Menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa.

2) Ciri Manipulatif

Kejadian yang memakan waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Deskriptif

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditrasportasikan melalui ruang secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai kejadian itu.¹⁸

d.Prinsip-prinsip

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diketahui sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran diantaranya :

1) Efektifitas

Pemilihan media harus tepat dalam kegunaannya berdasarkan pembelajaran dalam tujuan pencapaian pembelajaran.

2) Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan suatu media perlu di perhatikan bahwa media tersebut hemat biaya tetapi dapat menyampakan isi pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan relatif membutuhkan waktu yang singkat kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4) Penggunaan

Media yang ingin di terapkan harus dapat di terapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman serta kualitas pembelajaran siswa dapat meningkat.

5) Kontekstual

¹⁸ Ibid 11.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.¹⁹

3. Model Pembelajaran PBL berbasis Permainan

Proses pembelajaran tematik akan menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan apabila diterapkan model-model pembelajaran yang bervariasi, seperti pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan model pembelajaran ini juga disertai dengan berbasis permainan, dimana permainan adalah aktifitas yang digemari anak-anak, selain menyenangkan permainan ini juga dapat melatih kemampuan kognitif yang dimiliki oleh siswa, dengan pembelajaran berbasis permainan yang dapat berupa edukasi dapat melatih kemampuan berfikir kritis pada siswa.²⁰

Adapun perbedaan antara pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis permainan yaitu terletak pada jenis permainan dan media yang digunakan serta hasil yang diharapkan disetiap fase. Permainan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik yang terdapat gabungan tema-tema dan banyaknya materi tetapi saling berkaitan dapat membantu pemahaman siswa. Tahapan ini menjadikan siswa berperan aktif dan dapat bekerja sama antar siswa yang lain untuk menyelesaikan permasalahan melalui sebuah permainan. Adapun perbedaan dari langkah-langkah tersebut dapat dilihat sebagai berikut:²¹

Tabel 2. 2Perbedaan *Problem Based Learning* (PBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis permainan

No.	Fase-Fase	<i>Problem Based Learning</i>	<i>Problem Based Learning</i> berbasis permainan
-----	-----------	-------------------------------	--

¹⁹ Cici Farida, Destiniar Destiniar, and Nyiyayu Fahriza Fuadiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2022): 53

²⁰ Sri Tatminingsih and Universitas Terbuka, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif" 3, no. 1 (2019): 183–190.

²¹ Diah Nur Asriati, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Lego Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Magelang: Universitas Muhammadiyah, 2020),29.

1.	Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa	Guru membantu siswa untuk membentuk kelompok belajar. Guru membahas tujuan pembelajaran, menjelaskan bahan yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat dalam pemecahan.	Guru memberikan penjelasan dan motivasi berkaitan dengan permasalahan yang akan disajikan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hal ini untuk mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasi kan siswa untuk meneliti (belajar).	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.	Menyajikan materi yang dipelajari yang dikaitkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
3.	Membantu membimbing penyelidikan mandiri atau kelompok.	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi.	Melakukan pengawasan untuk membimbing siswa saat menghadapi kesulitan dalam menganalisis sebuah permasalahan menggunakan teknik eksperimen dan menggunakan sebuah permainan.
4.	Mengembangkan dan menyajikan	Guru membantu siswa untuk merencanakan dan	Guru membantu siswa dalam merencanakan pembuatan hasil karya

	karya hasil.	menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman, vidio, dan model, serta membantu berbagai karya mereka.	melalui permainan, yang dapat membantu mereka dalam menyampaikannya kepada orang lain.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan dalam proses-proses yang mereka gunakan.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan mereka terkat dengan pembelajaran yang dipelajari melalui permainan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah puncak dari proses pembelajaran, bisa dibilang hal yang memiliki pengaruh yang tinggi pada Pendidikan, terutama Pendidikan dan pelatihan kejuruan, tetapi juga mungkin pada tingkat yang lebih rendah, sekolah umum dan Pendidikan tinggi, telah menjadi penekanan berat pada hasil belajar. Menurut Cedefop. Hasil belajar dikatakan juga sebagai pernyataan mengenai apa yang diketahui oleh pelajar, di pahami serta mampu dilakukan setelah belajar.²²

Hasil belajar dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu membimbing siswa agar hasil yang di inginkan dari tujuan yang sudah terencana. Hasil belajar merupakan pernyataan yang tertulis tentang apa saja yang diharapkan dan di dapat oleh siswa yang berhasil di

²² Roger Harris dan Berwyn Clayton, "The Current Emphasis on Learning Outcomes," *International Journal of Training Research* 17, no. 2 (2019): 93.

akhir pembelajaran. Sedangkan menurut Panduan Pengguna ECTS mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan untuk di ketahui, di pahami dan dapat di demonstrasikan oleh siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran.²³

Menurut Rusdi Deden dalam penelitiannya, bahwa hasil belajar menjadi tujuan akhir dalam pelaksanaan kegiatan belajar pada suatu Lembaga. Hasil belajar merupakan suatu gambaran dari kemampuan siswa sesudah melaksanakan proses pembelajaran dan mampu di jadikan sebagai indikator keberhasilan proses belajar yang ada pada diri siswa atau dari luar diri siswa. Rusdi Deden juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku dan kemampuan siswa yang di peroleh dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan.²⁴

Menurut Yendri Wirda dalam bukunya faktor-faktor determinan hasil belajar siswa menjelaskan bahwa hasil belajar mempunyai pengertian salah satu alat ukur untuk melihat pencapaian siswa, seberapa jauh mereka mampu menguasai materi pelajaran yang sudah di sampaikan oleh pendidik.²⁵ Suci Febrianti juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa hasil belajar merupakan ukuran kemampuan siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan penilaian dari seorang pendidik.²⁶

Tisza Rizky Melinda dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil belajar memiliki pengertian sebagai suatu hasil yang telah di dapat setelah melalui kegiatan belajar mengajar, hasil belajar dapat berbentuk sikap, pengetahuan, pemahaman serta keterampilan yang

²³ Mrunal Mahajan dan Manvinder Kaur Sarjit Singh, " Importance Benefits of Learning Outcomes," *Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)* 22, no. 3 (2017): 65.

²⁴ Rusni Deden Purdiasi, "Meta-analisis Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

²⁵ Yendri Wirda, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Jakarta: Puslitjakdikbud, 2020).7

²⁶ Suci Febriyanti, " Analisis Hasil Belajar Ditinjau dari Kedisiplinan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Ikhlasiyah Palembang" (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2018).

didapatkan dari kegiatan serta program belajar di bidang yang ditunjukkan dengan nilai.²⁷

Berdasarkan beberapa penjelasan dari ahli sebelumnya, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan dari siswa dan perubahan yang ada pada siswa melalui proses pembelajaran yang menyangkut aspek kognitif (Pengetahuan), afektif (perilaku) serta psikomotorik (keterampilan) siswa.

b. Ranah Hasil Belajar

Ada tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini merupakan kemampuan atau kecakapan intelektual dalam berfikir. Adapun yang termasuk dalam kategori ranah kognitif adalah:

a) Pengetahuan

Ranah pengetahuan merupakan jenjang kemampuan siswa, dimana siswa di tuntut agar mampu mengenali maupun mengetahui tentang prinsip, konsep, fakta tanpa harus mengerti dan dapat menggunakannya.

b) Pemahaman

Ranah pemahaman merupakan kemampuan siswa dimana dituntut untuk memahami dan mengerti tentang materi pembelajaran yang disampaikan pendidik.

c) Penerapan

Penerapan pada ranah kognitif ini merupakan siswa yang mana siswa di tuntut agar mempergunakan ide-ide yang umum, tata cara atau metode, prinsip, teori dalam situasi yang baru atau nyata.

²⁷ Tisza Rizky Melinda, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018" (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2018).

d) Analisis

Analisis merupakan kemampuan yang mana siswa di tuntut untuk menguraikan suatu keadaan tertentu

e) Sintesis

Sintesis merupakan sebuah jenjang kemampuan siswa yang di tuntut untuk hal baru dengan menggabungkan berbagai faktor

f) Evaluasi

Evaluasi merupakan jenjang kemampuan dimana siswa di tuntut agar mampu mengevaluasi suatu keadaan, situasi, pernyataan atau konsep dari kriteria tertentu²⁸

2) Ranah Afektif

Hasil belajar pada ranah afektif terlihat pada sikap, kemampuan dan penguasaan emosional siswa. Ranah tersebut mempunyai tingkat sebagai tujuan serta tipe hasil belajar. Adapun tingkatan-tingkatannya adalah sebagai berikut:

- a) *Receiving* yaitu tentang kepekaan siswa Ketika mendapatkan rangsangan dari luar
- b) *Responding* atau jawaban yaitu tentang reaksi yang didapatkan oleh siswa terhadap rangsangan yang didapat dari luar dirinya.
- c) *Valuing* atau penilaian yaitu tentang nilai dan kepercayaan siswa mengenai gejala atau rangsangan yang diterimanya.
- d) *Organizing* yaitu berkaitan dengan pengembangan dari nilai yang telah di terima siswa dalam suatu system organisasi.
- e) Karakteristik nilai yaitu kesesuaian dari semua system nilai yang ada pada siswa, yang dapat berpengaruh terhadap pola pada pribadi dan tingkah lakunya.²⁹

²⁸ Eryyana Nur Aini, "Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Hidayah 01 Betak Kalidawur Tulungagung" (Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2021).

²⁹ Ibid., 24

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik di dalamnya terdapat hasil belajar yang mengenai keterampilan maupun Gerakan fisik. Ada 6 aspek yang terdapat dalam ranah ini, diantaranya adalah:

- a) Gerakan yang tidak sadar atau reflex serta Gerakan dasar
- b) Kemampuan perseptual, termasuk juga membedakan visual, membedakan audio, motoric, dan lainnya.
- c) Kemampuan pada bidang fisik.
- d) Gerakan-gerakan yang dimiliki, mulai keterampilan yang sederhana hingga keterampilan yang kompleks
- e) Komunikasi non-desursive seperti Gerakan ekspresif dan interpretative.³⁰

Berdasarkan penjelasan ranah hasil belajar di atas, penilaian ini berfokus pada hasil belajar kognitif yaitu ranah C1 sampai C3. Kemampuan siswa dapat di klasifikasikan menjadi 2 yaitu kemampuan tingkat rendah yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan menerapkan (C3) yang dapat diterapkan disekolah dasar. Kemudian tingkat tinggi yang terdiri dari analisis (C4), evaluasi (C5) dan berkreasi (C6) yang dapat diterapkan pada kelas tinggi. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif (C1 sampai C3) siswa yaitu tes pencapaian berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dan uraian. Adapun indicator kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. 3Kata Kerja Oprasional (KKO) Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

No.	Ranah Kognitif	Kata oprasional
1.	Mengingat (C1)	Mengutip, Menjelaskan, Memasangkan, Membaca, Menamai, Meninjau, Menulis, Menyebutkan, Membilang, Mengidentifikasi.
2.	Memahami (C2)	Memperkirakan, Menceritakan,

³⁰ Ibid., 25

		Merinci, Mengubah, Memperluas, Mencontohkan, Mengemukakan, Menggali, Mengubah, Menghitung.
3.	Menerapkan (C3)	Menentukan, Menerapkan, Memodifikasi, Membangun, Mencegah, Melatih, Menyelidiki, Memproses, Memecahkan, Melakukan.
4.	Menganalisis (C4)	Memecahkan, Menegaskan, Menganalisis, Menyimpulkan, Menjelajah, Mengaitkan, Mentransfer, Mengedit, menemukan, Menyeleksi, Mengoreksi.
5.	Mengevaluasi (C5)	Membandingkan, Menilai, Mengarahkan, Mengukur, Merangkum, Mendukung, Memilih, Memproyeksikan, Mengkritik.
6.	Berkreasi (C6)	Mengumpulkan, Mengatur, Merancang, Membuat, Memperjelas, Mengarang, Menyusun, Mengode. ³¹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanin Nalida dalam penelitiannya terkait faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang memiliki sumber dari dalam diri siswa dan mampu menjadi pengaruh dalam kemampuan belajar siswa. Faktor internal meliputi motivasi belajar, perhatian dan minat, sikap, ketekunan, kecerdasan, Kesehatan dan kondisi fisik, serta kebiasaan dalam belajar.

³¹ Rustam Efendy Rasyid, Usman dan Siti Aisyah Syahir, Higher Order Thinking Skill (Jakarta: CV. Syntax Couputama, 2021). 101

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa dan dapat menjadi pengaruh hasil belajar. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dari keadaan keluarganya. Keluarga yang memiliki keadaan dari ekonominya yang rendah, perhatian dari orang tua yang kurang baik di kehidupan sehari-hari juga berpengaruh dalam hasil belajar siswa.³²

Menurut Slameto, ada 2 faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mengenai faktor fisiologis seperti keadaan tubuh serta kesehatan, dan juga faktor psikologi yang meliputi minat bakat, kesiapan dan perhatian. Faktor eksternal meliputi faktor sekolah yang mencakup kurikulum, metode mengajar, alat pelajaran, keadaan Gedung dan perpustakaan, disiplin sekolah dan relasi warga sekolah.³³

5. Pembelajaran Tematik

1. Definisi

Menurut KBBI dalam buku analisis pembelajaran tematik terpadu yang ditulis Andi Prastowo, tematik diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan tema. Tema sendiri diartikan pokok pikiran atau dasar cerita. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu pada jenjang pendidikan TK atau sekolah dasar yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut Triarto dalam buku analisis pembelajaran tematik terpadu yang ditulis Andi Prastowo, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran

³² Hanin Nalinda, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV SDn Kalisegoro Semarang"(Universitas Negeri Semarang, 2018).

³³ Purdiasih, "Meta-analisis Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD".

menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum dan menawarkan kesempatan yang banyak kepada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Menurut Mamat SB dkk dalam buku analisis pembelajaran tematik terpadu yang ditulis Andi Prastowo, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengelola pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dari mata pelajaran kedalam topik pembicaraan yang disebut tema.³⁴

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran terpadu yang dikelola dari beberapa materi pelajaran kedalam satu topik pembicaraan atau tema.

2. Karakteristik

Menuru Sukayati dalam buku analisis pembelajaran tematik terpadu yang ditulis Andi Prastowo, karakteristik pembelajaran tematik ada lima yaitu: 1) pembelajaran berpusat pada peserta didik 2) menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan 3) belajar melalui pengalaman 4) lebih memperhatikan proses daripada hasil 5) syarat dengan muatan keterkaitan.³⁵

3. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan pembelajaran tematik yaitu: dapat memberikan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran karena disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan nyata, menumbuhkan sikap toleransi dan kerjasama.

Kelemahan pembelajaran tematik yaitu: keterbatasan pada aspek guru, keterbatasan pada aspek siswa, keterbatasan pada sarana dan

³⁴ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019)1-2.

³⁵ Ibid,5-6.

prasarana, keterbatasan pada aspek kurikulum, keterbatasan pada suasana belajar.³⁶

4. Materi Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2

a. Kompetensi Inti

- KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 2. 4 KI dan KD

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual,	3.2.1 Mengidentifikasi informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan

³⁶ Adib Rifqi Setiawan, "Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik," *Jurnal Basicedu* 4, no. 1 (2019): 51–69.

<p>dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>dalam bentuk lisan, tulis, visual, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (C1)</p> <p>4.2.1 Menganalisis hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.(C4)</p>
<p>PPKN</p> <p>3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.(C1)</p> <p>4.2.1 Menyimpulkan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.(C4)</p>
<p>PJOK</p> <p>3.6 Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam</p>	<p>3.6.1 Menguraikan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan)</p>

<p>aktivitas gerak berirama.</p> <p>4.6 Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p>	<p>tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.(C2)</p> <p>4.6.1Memperagakan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.(C3)</p>
<p>SBDP</p> <p>3.3 Mengetahui dinamika gerak tari.</p> <p>4.3Memeragakan dinamika gerak tari.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan dinamika gerak tari.(C2)</p> <p>4.3.1Mempraktikkan dinamika gerak tari. (C3)</p>
<p>Matematika</p> <p>3.6Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung.</p> <p>4.6 Menjelaskan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.</p>	<p>3.6.1 Menjelaskan lama waktu suatu kejadian berlangsung.(C2)</p> <p>4.6.1 Mengidentifikasi masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.(C4)</p>

c. Materi

a. Bahasa Indonesia

Informasi sekumpulan data atau fakta yang dikelola menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya. Teknik atau cara menggarisbawahi informasi penting adalah sebagai berikut: (1) membaca judul/tema teks bacaan (2) membaca

sekilas (3) mengidentifikasi dengan mengaris bawahi isi pokok bacaan. Dalam materi bahasa Indonesia ini fokus menggaris bawahi bacaan yang membahas tentang bentuk perubahan energi.³⁷

Perubahan energi adalah berubahnya bentuk energi ke energi lainnya. Macam-macam perubahan energi: (1) energi kimia menjadi energi panas. Contohnya: kompor gas, kompor minyak. (2) energi listrik menjadi energi gerak. Contohnya kipas angin. (3) energi listrik menjadi cahaya. Contohnya: lampu (4) energi kimia menjadi energi gerak. Contohnya: sari-sari makanan dapat membantu manusia untuk beraktivitas (5) energi gerak menjadi energi bunyi. Contohnya: angklung, drum, buah jatuh. penjahit (6) energi air menjadi energi listrik. Dari sebuah air di beri alat turbin dan jadi listrik.

b. Ppkn

Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilaksanakan. Sedangkan hak adalah sesuatu yang kita dapatkan. Kewajiban kita saat menggunakan energi adalah menghemat energy contohnya mematikan lampu ketika tidak di gunakan, sedangkan hak kita saat menggunakan energi adalah menggunakan energi dengan bijak dan baik. Contohnya menyalakan tv, menyalakan lampu dll.

c. Pjok

Gerakan berjalan, meliuk dan mengayun. Gerak berjalan adalah gerakan tubuh yang dapat memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya dengan melakukan langkah kaki secara bergantian. Gerakan meliuk adalah gerakan lemas seperti gerakan senam, tari atau lainnya. Sedangkan gerakan mengayun adalah gerakan yang menggerakkan lengan kearah depan dan belakang secara bergantian.

³⁷ Buku Tematik Guru Kelas 3 Tema 6 (Energi dan Perubahannya)

Dalam materi kali ini adalah kombinasi gerakan berjalan, meliuk, dan mengayun/menggunkan bola. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) Peganglah bola dengan tangan kanan, (2) kemudian, lakukan gerakan berjalan 2 langkah (3) lalu, lakukan gerakan meliukkan badan sambil mengayunkan bola.

d. Sbdp

Gerakan lemah lembut adalah gerakan yang dilakukan dengan perlahan dan lambat. Sedangkan gerakan kuat adalah gerakan yang dilakukan dengan cepat.

Gerakan lemah lembut dan gerakan kuat dalam menggerakkan kaki di bagi menjadi 3 yaitu: gerakan kaki menyilang bergantian, gerakan badan dicondongkan secara bergantian, dan gerakan kedua lutut di tekuk secara bergantian

e. Matematika

Jam adalah sebuah unit waktu. Lamanya sebuah jam adalah $1 \text{ jam} = 60 \text{ menit}$, $1 \text{ menit} = 60 \text{ detik}$. Dalam jam ada yang namanya jarum jam. Jarum jam adalah suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan waktu pada jam. Jarum jam ada 2 yaitu jarum Jam pendek dan panjang. Jarum jam pendek digunakan untuk menunjukkan jam sedangkan jarum jam panjang digunakan untuk menunjukkan menit. Penjumlahan adalah perbuatan menjumlahkan. Sedangkan pengurangan adalah perbuatan penurunan angka.

Dalam tema 6 subtema 2 materi muatan pelajaran matematika adalah (1) menunjukkan jarum jam secara tepat (2) menentukan lamanya waktu dengan melakukan penjumlahan atau pengurangan (3) menyelesaikan soal cerita lamanya waktu yang digunakan

B. Kajian Pustaka

Hasil penelitian terdahulu mengemukakan hasil-hasil yang relevan dengan menerapkan model PBL. Adapun hasil dari penelitian terdahulu yaitu:

1. Kadek Desyawati yang berjudul “Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD No.2 Tibubeneng. Hasil penelitian yaitu ahli isi muatan pembelajaran mendapatkan skor 91% ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 95% ahli media memperoleh skor 92% uji perorangan memperoleh skor 93,3 dan uji kelompok kecil mendapatkan skor 94,7 dengan kualitas sangat baik. Dapat di simpulkan bahwa metode PBL melalui media permainan monopoli layak diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik.³⁸
2. Skripsi Resty Jelita Chintya (2019) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Find and Solve Me* Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Teori Krulik Rudnick pada Materi Bangun Datar Kelas VI di SD Negeri Serua Indah 02. Menyimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Find and Solve Me* sebesar 80.97 sedangkan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah Peserta didik yang menggunakan model konvensional sebesar 69.03. dengan demikian penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Find and Solve Me* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.³⁹
3. Skripsi Damayanti yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap belajar siswa kelas V pada tema 3 subtema 1

³⁸ Kadek Desyawati et al., “Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 168–174, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.

³⁹ Resty Jelita Chintya, *Pengaruh Model Problem Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Permainan Find and Solve Me Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Teori Krulik Rudnick Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Di Sd Negeri Serua Indah 02*, 2019.

pembelajaran 2 di SDN tegal rejo 2, menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara selisih skor posttest pretest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengaruh PBL terhadap hasil belajar ini termasuk dalam kategori efek besar, model PBL memberi pengaruh besar 81% terhadap hasil belajar siswa.⁴⁰

4. Skripsi Mei Sri Wahyuni yang berjudul Implementasi Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V MI Ma'arif Nu Margasana (2020). Menyatakan bahwa melalui pendekatan dengan Model PBL dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa, memotivasi siswa untuk membaca, dan dapat membelajarkan siswa secara individu maupun kelompok untuk memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan.⁴¹
5. Rizki Pebrian, dan Disman yang berjudul "Effect Of Problem Based Learning To Critical Thingking Skills Elementary School Students In Social Studies" Penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar di Kecamatan Ciparay kabupaten Bandung ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pemikiran kritis keterampilan pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model berbasis masalah lebih tinggi dari pada siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.⁴²

Tabel 2. 5Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Kadek Desyawati yang berjudul "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based	Model Problem Based Learning, Tematik dan	kelas V SD No.2 Tibubeneng	Analisis Pengaruh Model PBL Berbasis Permainan

⁴⁰ Damayanti, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di SDN Tegal Rejo 2* (Yogyakarta, 2019).

⁴¹ Mei Sri Wahyuni, *Implementasi Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V MI Ma'arif Nu Margasana* (Purwokertp, 2020).

⁴² Rizki Pebriana and Disman, "Effect of Problem Based Learning To Critical Thingking Skills" 1, no. 1 (2017): 109–118.

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD No.2 Tibubeneng. (2021)	Perbantuan permainan.		Dalam Melatih Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Tematik di Sdn Baturono
2.	Skripsi Resty Jelita Chintya, yang berjudul yang berjudul Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan permainan <i>Find and Solve Me</i> Terhadap kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Teori Krulik Rudnick pada Materi Bangun Datar Kelas VI di SD Negeri Serua Indah 02. (2019)	Model <i>Problem Based Learning</i> , Perbantuan permainan	Matematika Materi Bangun Datar, Kelas VI di SD Negeri Serua Indah 02.	
3.	Skripsi Damayanti yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran	Model Pembelajaran Problem Based	siswa kelas V, di SDN tegal rejo 2	

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	Problem Based Learning terhadap belajar siswa kelas V pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN tegal rejo 2 (2019)	Learning, Tematik		
4.	Skripsi Mei Sri Wahyuni yang berjudul Implementasi Pendekatan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V MI Ma'arif Nu Margasana (2020).	Pendekatan Problem Based Learning	Matematika, Di Kelas V MI Ma'arif Nu Margasana	
5.	Rizki Pebrian, dan Disman yang berjudul "Effect Of Problem Based Learning To Critical Thingking Skills Elementary School Students In Social Studies" Penelitian yang dilaksanakan	Problem Based Learning	Sekolah Dasar di Kecamatan Ciparay kabupaten Bandung.	

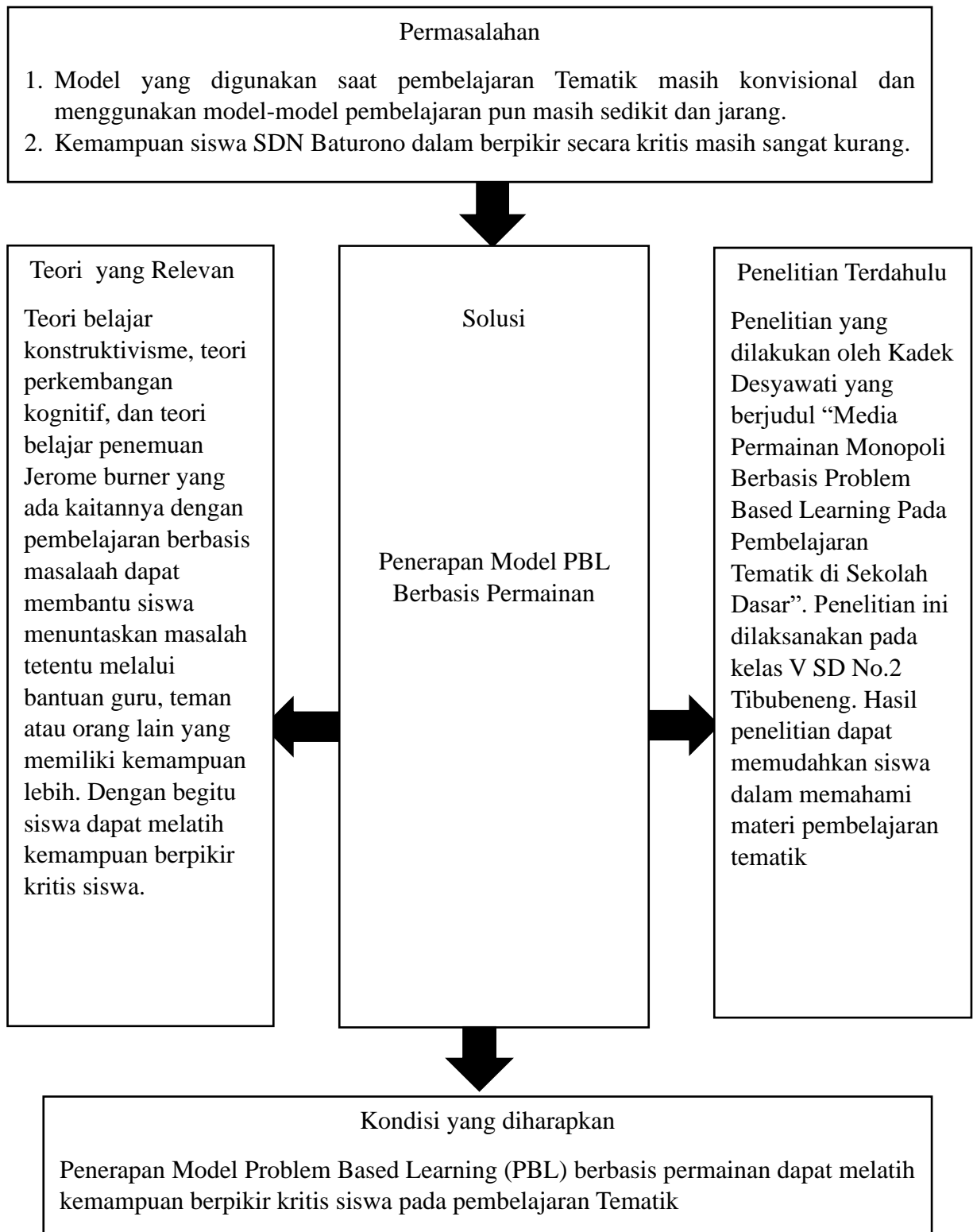
No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	di Sekolah Dasar di Kecamatan Ciparay kabupaten Bandung.(2017)			

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu kesimpulan teori yang mempunyai hubungan dengan variabel-variabel dalam penelitian. Penelitian ini berdasarkan latar belakang bahwa siswa kelas 3 SDN Baturono mengenai hasil belajar yang masih kurang .⁴³

Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini untuk mempermudah memahami alur penelitian dapat dijelaskan pada gambar berikut :

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017)23.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, di katakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Perhitungan hipotesis yang diuji adalah hipotesis nol (H_0). Jadi hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara parameter dengan statistik dan lawannya adalah H_a yang menyatakan adanya hubungan pengaruh, atau perbedaan antara parameter dan statistik.⁴⁴

Adapun berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran Problem Based Learning berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa di SDN Baturono.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Problem Based Learning berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa di SDN Baturono.

⁴⁴ Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif* (Surabaya: Health Books, 2015) 16, [https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kesehatan_Paradigma_KU/vo\(Di akses pada 01 Februari 2023\)](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kesehatan_Paradigma_KU/vo(Di%20akses%20pada%2001%20Februari%202023).).