

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

###### a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Menurut Hung, *et,al* (2008) Problem Based Learning adalah sebuah model pembelajaran yang mengenalkan siswa dengan menghadirkan sebuah masalah agar diselesaikan dengan siswa. Dalam seluruh proses pembelajaran PBL, seluruh kegiatan yang disusun oleh siswa harus bersifat sistematis. Hal tersebut diperlukan untuk memecahkan masalah yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan tahapan Model *Problem Based Learning* (Sintya Devi,2020) dengan menggunakan tahapan metode ilmiah untuk memecahkan masalah nyata, model pembelajaran berbasis masalah (PBL) membantu siswa memperoleh pengetahuan dalam memecahkan masalah. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa PBL melibatkan siswa secara langsung dalam masalah nyata.

Metode pemecahan masalah, juga dikenal sebagai metode brainstorming, mengajarkan siswa untuk menghadapi berbagai masalah untuk diselesaikan sendiri atau bersama-sama. Metode ini merangsang dan menggunakan wawasan siswa tanpa mempertimbangkan kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa (Rahman, 2021). Belajar lebih menarik dengan model PBL Akibatnya, model PBL berfokus pada aktivitas pembelajaran yang menekankan masalah. Sebagaimana disebutkan di atas (Rahmadani, 2019) Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah jenis pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui proses pemecahan masalah, analisis, dan tanya jawab. Selanjutnya, menurut Nurdyansyah (2016) Pembelajaran berbasis

masalah adalah model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan pemecahan masalah secara sistematis dan berkelompok sehingga dapat menemukan hubungan antara masalah dengan materi pembelajaran

Pendapat-pendapat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memberikan prioritas tertinggi pada proses belajar. Dalam model ini, guru harus berkonsentrasi untuk membantu siswa memperoleh keterampilan mengarahkan diri. Mereka harus melakukan banyak hal, seperti menyajikan masalah, menulisnya, mengadakan diskusi, membantu siswa menemukan masalah, dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang baik. Dengan memberikan dukungan, guru juga dapat meningkatkan inkuiri dan kecerdasan siswa. Hanya jika pendidik memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan mendorong pertukaran ide-ide, model ini dapat terjadi.

#### **b. Karakteristik Model PBL**

Pada mode PBL memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang didasarkan dari orientasi masalah, berkaitan dengan pemberian masalah nyata yang menantang
- 2) Interdisipliner, memandang masalah dari berbagai mata pelajaran, dengan berkolaborasi tentang pemahaman konsep yang pernah dipelajari sebelumnya.
- 3) Menghasilkan karya dan menjelaskan atau mempresentasikan ke depan dengan memberikan mendeskripsikan terkait penyelesaian masalah sebagai evaluasi dalam pembelajaran

- 4) Membentuk Kerjasama dengan siswa lainnya, siswa akan dibentuk menjadi kelompok untuk berdiskusi (Kusumawardani *et al.*, 2018)

Menurut N. F. Zainal, (2022) karakteristik model pembelajaran berbasis masalah atau PBL yaitu:

- 1) Berpusat pada siswa sehingga mendorong siswa untuk bertanggung jawab pada perolehan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Masalah sebagai titik focus pembelajaran dimana masalah yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari digunakan
- 3) Terintegrasi dengan bermacam disiplin ilmu dan memerlukan penyelidikan
- 4) Guru bertindak seolah sebagai fasilitator
- 5) Pengamatan pemahaman konsep siswa melalui proses pemecahan masalah
- 6) Penilaian berupa teman sebayadan penilaian terhadap diri sendiri, serta evaluasi untuk mengetahui perkembangan pengetahuan siswa semua membutuhkan kolaborasi dan komunikasi.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai karakteristik model PBL meliputi:

- 1) Pembelajaran didasari dengan permasalahan yang nyata
- 2) Pekerjaan atau hasil berbentuk karya
- 3) Berkolaborasi dan bekerjasama dalam kelompok
- 4) Siswa dituntut untuk aktif pada pembelajaran

### **c. Sintaks model PBL**

Pada saat menerapkan model pembelajaran diperlukan sintaks agar model pembelajaran menjadi terarah. Adapun sintaks ketika menerapkan model PBL menurut Untari *et al.*, (2018) sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah (tujuan utamanya adalah menyelidiki masalah, tidak memiliki jawaban yang mutlak, siswa mengajukan pertanyaan dan mencari informasi, dan mengungkapkan gagasannya.
- 2) Mengatur kegiatan pembelajaran
- 3) Membimbing penyelidikan masalah secara mandiri maupun kelompok
- 4) Mempresentasikan dan mengembangkan karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi langkah pemecahan masalah

Menurut Nurwidodo *et al.*, (2022) Langkah dalam pembelajaran menggunakan model PBL yaitu:

- 1) Mengorientasi suatu masalah yang berkaitan dengan materi
- 2) Mengkoordinasi siswa agar belajar dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah
- 3) Siswa melakukan pemecahan masalah untuk ditemukan Solusi dan penyelesaian
- 4) Menghasilkan solusi
- 5) Mempresentasikan hasil pekerjaannya
- 6) Bersama dengan guru mengevaluasi ketika proses pembelajaran

Sementara itu menurut (Rahmadani, 2019) Langkah atau sintaks pelaksanaan ketika pembelajaran menggunakan model PBL sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa pada permasalahan
- 2) Guru mengkondisikan siswanya untuk belajar
- 3) Membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah baik individu maupun Bersama dengan kelompoknya
- 4) Mengembangkan hasil penyelesaian proyek
- 5) Mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah

Sehingga dapat disimpulkan dalam penerapan model PBL dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Sintaks PBL

Fase	Kegiatan
Fase 1 Orientasi siswa terhadap masalah	Guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan oleh siswa. Guru memberikan dorongan pada siswa agar aktif dalam memecahkan masalah tersebut.
Fase 2 Mengkoordinasi siswa dalam pembelajaran	Siswa dibentuk menjadi kelompok yang berisi 5-6 siswa, kemudian membantu siswa dalam mengkoordinasi tugas belajar yang berkaitan dengan permasalahan
Fase 3 Membimbing	Guru membimbing siswa dalam mengumpulkan keterangan yang sesuai, keterangan tersebut nantinya dipergunakan untuk menyelesaikan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi	Guru memberikan persiapan agar laporan selanjutnya dapat dipresentasikan dengan yang baik bersama kelompoknya

#### d. Kelebihan Model PBL

. Kelebihan model PBL menurut Shoimin A, (2014) antara lain:

- Kemampuan Memecahkan Masalah: Peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah dalam situasi kehidupan nyata.
- Pembentukan Pengetahuan Sendiri: Peserta didik memiliki kemampuan untuk membentuk pengetahuannya sendiri melalui proses belajar.
- Fokus pada Masalah: Metode pembelajaran yang berpusat pada masalah mencegah siswa menghafal informasi yang tidak penting.

- Penggunaan Sumber Pengetahuan: Peserta didik didorong untuk mencari dan menggunakan berbagai sumber pengetahuan, baik dari buku, internet, maupun sumber lainnya.

#### e. Kekurangan Model PBL

Setiap model pembelajaran yang diajarkan pasti ada kekurangan dan kelebihan masing-masing, adapun kekurangan dari model PBL (Sanjaya, 2009) adalah:

- 1) Siswa tidak memiliki keinginan untuk memecahkan masalah karena berfikir masalah itu sulit, jadi enggan ingin mencobanya
- 2) Butuh waktu yang lama dalam proses keberhasilan pembelajaran
- 3) Mereka tidak akan memahami apa yang mereka pelajari jika mereka tidak mau berusaha memecahkan masalah yang dipelajari.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran *Scrapbook*

### a. Pengertian Media *Scrapbook*

Batasan ini sangat luas dan luas, dan mencakup apa yang kita ketahui tentang sumber, lingkungan, manusia, dan teknik pembelajaran dan pelatihan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau ketrampilan siswa dalam proses belajar. Ini mencakup berbagai alat dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran. (Devi, *et al.*, 2020).

Kemudian menurut National Education Association Ginting & Mursid, (2019) media pembelajaran adalah cara untuk berkomunikasi baik secara visual maupun lisan, dan termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak seperti buku, majalah, atau brosur, media visual seperti gambar, grafik, atau video, media audio seperti rekaman suara atau musik, serta media digital seperti perangkat lunak pembelajaran, presentasi multimedia, atau konten daring. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi peserta didik, memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, guru dapat memperkaya pengajaran mereka dan mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. (Rizky *et al.*, 2014).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat mengirimkan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik, sehingga memungkinkan mereka untuk menciptakan proses belajar sendiri.

Peneliti menggunakan *Scrapbook*, yang merupakan seni menempel media, biasanya kertas, dengan cara yang kreatif. Mereka memiliki kemampuan untuk menempel foto, barang sisa, dan hal-hal lainnya. Selain itu, *Scrapbook* juga dapat berisi gambar, kata-kata, rencana, atau bahkan materi pelajaran yang relevan. Media *Scrapbook*, yang terdiri dari buku yang berisi berbagai gambar dan

penjelasan, diharapkan dapat menarik perhatian dan keterlibatan siswa (Arif *et al.*, 2019).

**b. Manfaat Media *Scrapbook***

Menurut Dewi & Yuliana, (2018) menyatakan bahwa *Scrapbook* mempunyai bentuk media yang cukup menarik sehingga memberikan bentuk yang baik saat diperlihatkan, sehingga memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Membuat peserta didik lebih kreatif.
- 2) Menyalurkan hobi, dokumentasi, dan sarana hiburan untuk menghilangkan kejenuhan pada saat pembelajaran.
- 3) Bersifat konkrit dan nyata sehingga dapat menunjukkan permasalahan yang dibahas.

**c. Tujuan Media *Scrapbook***

Tujuan dibuatnya media *Scrapbook* yaitu agar dapat menunjang lancarnya proses pembelajaran agar jauh lebih menarik dan efisien, alhasil dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas dalam mempelajari pembelajaran matematika. Peneliti ini pun memiliki tujuan untuk menciptakan desain media *Scrapbook* yang sesuai dan memastikan keefektifan media tersebut. penggunaan *Scrapbook* yang disebut sebagai media mempunyai beberapa kegunaan, antara lain, lebih mengerti materi yang disajikan dan menaikkan semangat dalam belajar. Melalui media scrapbook, siswa tidak mudah bosan saat mengikuti efektivitas pembelajaran di kelas.

**d. Karakteristik Media *Scrapbook***

Menurut Utaminingsih *et al.*, (2019) terdapat beberapa karakteristik *Scrapbook* yang menyatakan bahwa media tersebut bisa digunakan sebagai media pembelajaran yakni:



- 1) Berbentuk buku
- 2) Tema yang digunakan harus selaras dengan tujuan pembelajaran
- 3) Data ditambahkan ke dalam media *Scrapbook* harus berfokus pada inti materi pembahasan yang diajarkan
- 4) Tidak terlalu banyak hiasan.

Dengan memperhatikan karakteristik di atas, dapat memberi gambaran dan pedoman pada saat membuat media *Scrapbook*. Selain itu, dapat digunakan untuk memastikan media *Scrapbook* yang disusun selaras dengan tujuan pemanfaatan dan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan adapun kelebihan media *scrapbook* sebagai berikut:

**e. Kelebihan Media *Scrapbook***

Sebagai media yang layak digunakan *Scrapbook* masih ada kelebihan lainnya (Damayanti & Zuhdi, n.d.) yakni:

- 1) Disusun dari bermacam-macam foto, gambar, catatan penting, dan diberi berbagai bentuk hiasan sehingga dapat menarik perhatian
- 2) Dalam *Scrapbook* kita dapat menyajikan materi dengan sebuah objek gambar yang terlihat nyata dan bersifat realistis, karena gambar atau foto yang memberikan detail nyata akan membuat kita lebih mudah mengetahui materi yang disajikan.
- 3) Kemampuannya dalam mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam penyajian materi, media *Scrapbook* dapat menjadi solusi ketika banyaknya objek yang sulit disajikan secara langsung.

- 4) Pembuatannya pun sangat mudah, sehingga berbagai kalangan pelajar maupun orang dewasa bisa membuatnya sendiri
- 5) Bahan yang digunakan untuk membuat *Scrapbook* sangat mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan bahan bekas jika ingin lebih bagus lagi juga tersedia bahan-bahan khusus untuk membuat *Scrapbook*.
- 6) Untuk desain atau pola pembuatannya juga bisa dibuat sendiri jadi lebih mudah untuk menentukan gambar, tulisan, foto sesuai keinginan kita.

#### **f. Kekurangan Media *Scrapbook***

Adapun kekurangan media *Scrapbook* menurut Siregar *et al.*, (2022) yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu pembuatan yang sangat lama, tapi tergantung desain yang diinginkan pembuat semakin kompleks dan menarik semakin menarik maka akan membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Penyajian gambar yang terlalu banyak membuat kurang efisien pada aktivitas pembelajaran karena siswa akan terlalu berfokus pada media.

### **3. Hasil Belajar**

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

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar," yang masing-masing memiliki arti yang berbeda. Untuk membantu pemahaman tentang istilah "hasil belajar," penulis akan menjelaskan arti dari masing-masing kata tersebut.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah "apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar", (Sari Nasution 2022). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai "hasil dari suatu interaksi antara tindak belajar dan tindak

mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya suatu tahap dan puncak dari proses belajar." Menurut pendapat lain, hasil belajar adalah "kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar", (Rerung *et al.*, 2017).

Hasil dari upaya yang dilakukan selama pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Ada berbagai jenis tes yang dapat digunakan untuk mengukur kemajuan dan perkembangan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan (Ayuni, 2023). Proses belajar adalah langkah pertama menuju hasil belajar. Proses ini mencakup pemahaman tentang berbagai hal, seperti kebiasaan, persepsi, kepuasan, minat, bakat, penyesuaian sosial, berbagai keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan seseorang. Belajar juga mencakup pemahaman tentang berbagai aspek kehidupan seseorang secara keseluruhan (Niswara *et al.*, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan "hasil belajar" adalah apa yang dilakukan siswa setelah kegiatan belajar. Hasil-hasil ini dapat mencakup berbagai jenis pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah mereka pelajari (Sari *et al.*, 2020).

Hasil belajar diukur dengan tes untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan siswa. Penguasaan terhadap kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, berbagai keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan merupakan bagian dari belajar. Belajar tidak hanya memahami teori tentang topik. Seseorang kemudian perlu belajar untuk mendapatkan hasil belajar (Niswara *et al.*, 2019).

#### **b. Indikator hasil belajar**

Menurut Moore dalam (Ricardo, 2017) Terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terbagi menjadi 3 ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan analisis, penciptaan dan evaluasi
- 2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, penentuan nilai
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan dengan ketrampilan maupun praktek.

**c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Faktor internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal termasuk hal-hal seperti kesehatan, kebugaran, dan kondisi tubuh serta hal-hal tentang pikiran seperti intelegensi, kesiapan, bakat minat, kematangan, motif, dan perhatian. Faktor eksternal termasuk lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat (Slameto, 2010).

**4. Pembelajaran Matematika**

Menurut para ahli pendidikan matematika, matematika adalah bidang yang mempelajari pola dan tingkatan. Ini menegaskan kembali bahwa guru matematika harus mengajarkan siswa mereka untuk berpikir menggunakan pola-pola yang ada. (Hotimah, 2020). Sedangkan menurut Oktaviani, (2018) Matematika juga menyimpan katalog ide dari ahli matematika yang dikembangkan dari tahun 1940-an hingga 1970-an. Matematika memainkan peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat penerapan dalam bidang ilmu lain maupun sebagai pengembangan matematika itu sendiri. Peserta didik harus memiliki kemampuan matematika untuk bernalar dan membuat keputusan di era persaingan yang semakin kompetitif saat ini (Siagian, 2016). Matematika bukanlah

bidang yang hanya digunakan untuk kepentingan pribadi; sebaliknya, itu adalah bidang yang sangat membantu bidang lain, terutama bidang sains dan teknologi (Ariawan *et al.*, 2020).

## **B. Hasil penelitian yang relevan**

Riset berkaitan terhadap efektivitas media pbl berbantuan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Novianti *et al.*, (2020) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar"

Hasil penghitungan pada tabel uji F menunjukkan F hitung sebesar, dan F tabel adalah 2,85. Dalam pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD, dapat disimpulkan bahwa mode pembelajaran PBL berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Peneliti ini melakukan hal yang sama dengan peneliti sebelumnya, karena mereka sama-sama meneliti hasil belajar dan model pembelajaran PBL.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Putri *et al.*, 2019 dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa"

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan utama sebagai berikut: (1) Rata-rata nilai pretest dan *posttest* siswa yang diajarkan dengan metode PBL (*Problem Based Learning*) menggunakan multimedia pembelajaran meningkat sebesar 29,16; (2) Rata-rata nilai pretest dan *posttest* siswa yang diajarkan dengan metode ceramah menggunakan PowerPoint meningkat sebesar 25,56; (3) Efektivitas metode *Problem Based Learning* dengan bantuan multimedia pembelajaran menunjukkan skor gain sebesar 0,56, yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan metode ceramah dengan PowerPoint menunjukkan skor gain sebesar 0,52, juga dalam kategori

sedang; (4) Siswa yang belajar dengan metode PBL menggunakan multimedia menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan; (5) Siswa yang belajar dengan metode ceramah menggunakan PowerPoint juga menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan; (6) Hasil belajar siswa yang menggunakan metode PBL dengan bantuan multimedia tidak lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode ceramah menggunakan PowerPoint.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Lusiana *et al.*, 2022) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Video Visual Terhadap Prestasi belajar IPA Kelas V SD” disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85,87 dan kelas kontrol yaitu 69,06 maka terdapat pengaruh signifikan model PBL menggunakan media video visual terhadap prestasi belajar IPA. Perbedaan penelitian ini dan sebelumnya yakni, media dan muatan pelajaran yang berbeda.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Resti Fitria Ariani, 2020) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Muatan IPA". Kesimpulannya adalah bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Penelitian ini sama dengan peneliti sebelumnya, yang sama-sama berfokus pada PBL. Yang membedakan mereka dari Arini adalah bahwa peneliti ini menggunakan media pembelajaran dan muatan pelajaran yang sama.

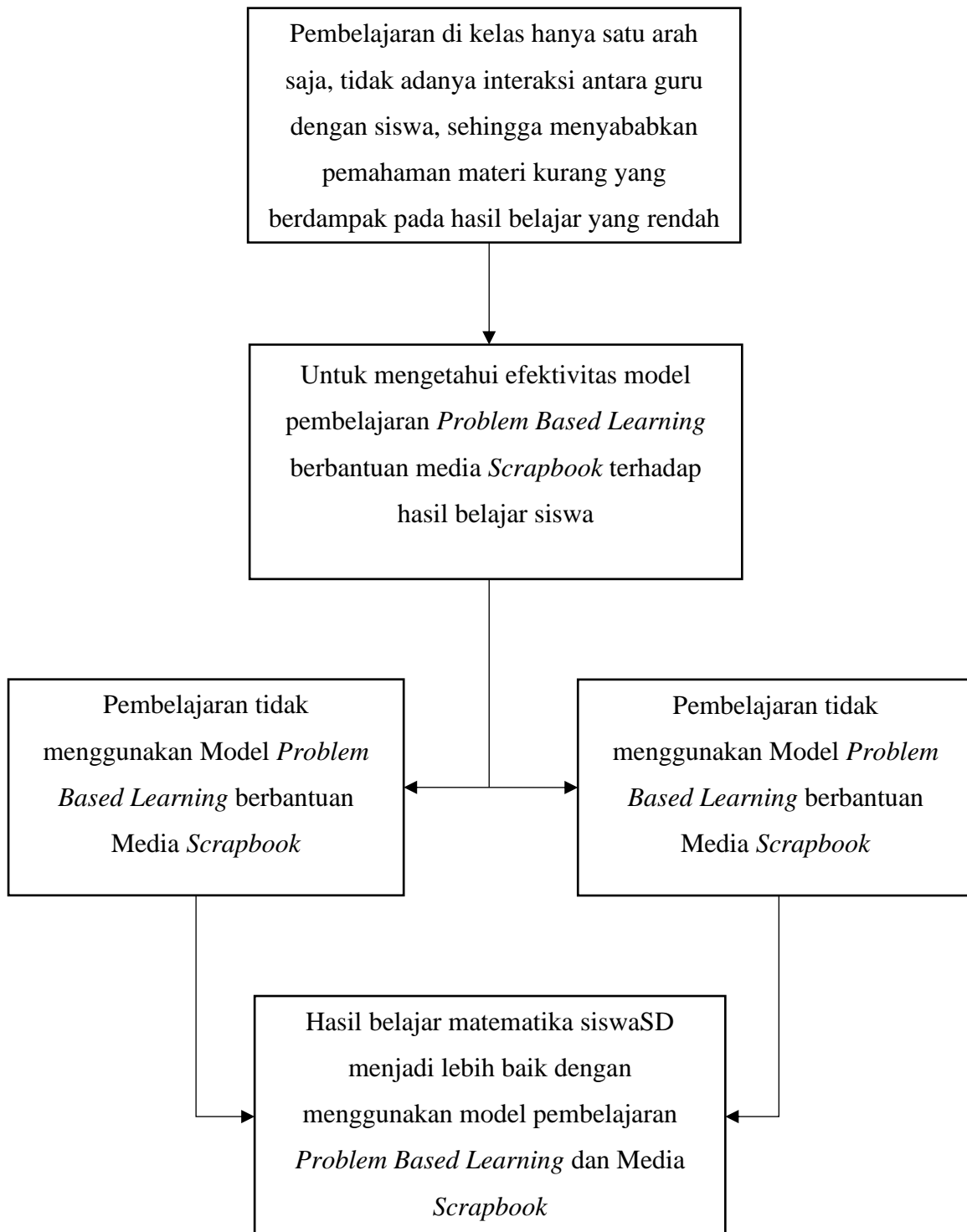
### **C. Kerangka berpikir**

Untuk merumuskan hipotesis, kerangka berfikir adalah diagram hubungan antara variabel yang disusun berdasarkan teori yang telah dideskripsikan. Selanjutnya, hubungan antara variabel yang akan diteliti dievaluasi (Sugiyono, 2022). Dalam

penelitian ini, variable bebas (X) adalah model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media scrapboom, dan variable terikat (Y) adalah hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terletak pada latarbelakang. Peneliti dilakukan di SDN 01 Winongo dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang dilakukan di dalam kelas guru hanya menggunakan pembelajaran searah karena hanya menuliskan materi pada papan tulis tanpa menggunakan media yang digunakan kemudian guru melanjutkan dengan pemberian tugas pada siswa sehingga pemahaman siswa kurang diperhatikan oleh guru, kurangnya interaksi antara guru dan siswa karena pada pembelajaran tidak ada sesi tanya jawab terkait materi yang dijelaskan. Dengan hal ini kebiasaan guru kurang kreatif dalam menggunakan media saat mengajar hal tersebut dapat menyebablam hasil belajar matematika siswa rendah.

Pembelajaran di kelas IIIA (Kelas Eksperimen) dilakukan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media *Scrapbook*. Model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah implementasi berbasis masalah. *Scrapbook*, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, memiliki desain yang inovatif dan memiliki gambar tiga dimensi di dalamnya. Desain tersebut tidak hanya akan terkait dengan materi yang akan dipelajari, tetapi juga dapat menarik minat siswa untuk belajar dan membantu mereka menyelesaikan tugas. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberi soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar mereka. Model PBL yang dibantu media *Scrapbook* digunakan untuk *posttest* ini. Untuk mempermudah pemahaman ini, kerangka berfikir digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



#### **D. Hipotesis Peneliti**

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang dihadapi (salim,2018). Adapun hipotesis ini adalah sebagai berikut:

- $H_1$  : Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Media Scrapbook* lebih efektif daripada metode ceramah terhadap hasil belajar matematika siswa SD
- $H_0$  : Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Media Scrapbook* tidak efektif daripada metode ceramah terhadap hasil