

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. PBL (*Problem Based Learning*)

a. Pengertian PBL (*Problem Based Learning*)

Problem Based Learning yakni Model pembelajaran yang berawal dari dikembangkannya dari dunia pendidikan medis atau kesehatan yang sekarang sudah dipergunakan secara luas dari berbagai jenjang maupun dalam bidang pendidikan. PBL juga ialah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bisa memecahkan suatu permasalahan memakai tahap metode ilmiah yang membuat peserta siswa bisa memperoleh suatu ilmu yang masih terlibat dalam suatu permasalahan tersebut dan juga mempunyai sebuah keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Model *Problem Based Learning* (PBL) juga membuat peserta didik menjadi aktif karena pada saat proses belajar mengajar peserta didik juga berkesempatan untuk mengasah kemampuan berfikir, memberi arahan peserta didik untuk bisa menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada didalam sebuah studi yang dipelajari (Zulfa et al., 2023).

Berlandaskan Hung (2008), (PBL) *PBL Problem Based Learning* yakni kurikulum yang mempunyai rencana untuk proses pembelajaran agar tergapainya tujuan instruksional. PBL juga suatu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik dengan memberikan sebuah permasalahan agar bisa diselesaikan oleh peserta didik. Peserta didik bisa menumbuhkan rasa pengetahuan serta mengembangkan karya atau terampil dalam memecahkan masalah serta terampil dalam *self-regulated*

learner. Didalam sebuah proses belajar PBL, semua kegiatan yang sudah tersusun oleh peserta harus bersifat sistematis.

Hal itu juga dibutuhkan dalam memecahkan suatu masalah atau menghadapi rintangan yang nantinya akan dihadapi dalam dunia kerja ataupun kehidupan sehari-hari. PBL juga ialah sebuah model pembelajaran yang sangat inovatif yang bisa memberika lingkungan belajar menjadi lebih aktif kepada siswa. Model ini juga dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir, dalam menyelesaikan masalah, serta dalam bereketerampilan intelektualnya. Dalam lebih jelasnya PBL yakni sebuah model pembelajaran yang memakai contoh secara nyata sebagai suatu pemahaman bagi siswa untuk belajar tentang berfikir secara kritis dan dalam penyelesaiannya. Dan juga dalam memperoleh sebuah ilmu serta konsep esensial yang ada (Cahyani & Setyawati, 2016).

Hasil dari penjabaran di atas maka bisa disimpulkan bahwasanya PBL *Pembelajaran Based Learning* ialah sebuah strategi pembelajaran yang dimana peserta didik dengan aktif diberikan sebuah permasalahan pada masalah yang berbelit-belit. Pada akhirnya dengan adanya sebuah metode belajar ini siswa akan terasah keterampilannya dalam penalaran yang atlatis, mempunyai analisis, serta berpikir kritis dalam pemecahan suatu masalah yang diberikan saat berproses segi keterampilan, serta hard skill maupun *soft skill*.

b. Tujuan *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran

Dalam metode *Problem Beased And Learning*, proses belajar terfokus dalam permasalahan yang sudah terpilih pada akhirnya peserta didik tidak hanya belajar konsep yang sudah tergabung dengan masalah tetapi terjadi juga metode ilmiah dipergunakan dalam mengapai permasalahan yang terjadi. Tujuan dalam

memperoleh kemampuan serta berbicara positif dalam menyelesaikan secara rasional, lugas dan tuntas (Widayanti, 2013).

Metode PBL ini juga mulai dipakai di dalam sebuah universitas newcastle pada tahun 1978. Yang juga merupakan sebuah solusi dalam memperbaiki sebuah nama baik instansi keodnteran atau kesehatan yang berada di Australia yang bisa berkesan terlalu berorientasi pada ilmu pengetahuan dan memberikan sebuah kemampuan yang praktis serta sebuah perawatan yang primer (Fitri, 2016).

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran PBL

Secara umum terdiri dari: 1) penyajian masalah; 2) pengorganisasian kelompok; 3) pencarian informasi; 4) diskusi kelompok; 5) penyusunan solusi; 6) presentasi solusi; 7) refleksi. Langkah – langkah dalam pelaksanaan PBL yakni dengan 5 fase : 1) pengenalan peserta didik terhadap masalah. 2) pengorganisasian peserta didik untuk meneliti. 3) membantu menyelidiki secara mandiri maupun secara kelompok. 4) mengembangkan serta penyajian dalam hasil karya. 5) menganalisis serta mengevaluasi dalam pemecahan masalah. Masalah yang dipergunakan dalam PBL yakni masalah yang memang kita hadapi dalam dunia yang nyata. Walaupun kemampuan secara individual diwajibkan bagi peserta didik, tapi di dalam proses sebuah pembelajaran PBL peserta didik bisa belajar secara berkelompok supaya bisa paham dengan permasalahan yang dihadapi. Kemudian peserta didik juga belajar secara individu atau mandiri untuk memperoleh sebuah informasi tambahan yang masih berhubungan dengan adanya cara menyelesaikan masalah yang dijalani. Peserta didik juga berperan dalam model pembelajaran PBL yakni sebagai fasilitator dalam proses belajar(D. D. Lestari et al., 2017).

Terlaksananya proses pembelajaran dengan sistem PBL pada penelitian ini memakai beberapa langkah yang meliputi 1) adanya persiapan dosen dalam

persiapan Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS) serta Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM). 2) melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan PBL untuk upaya pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. 3) Evaluasi serta Refleksi yang memakai subjek penelitian dengan hambatan yang akan ditemui dalam adanya penerapan PBL serta upaya pengembangan dalam kemampuan berpikir kritis (Fakhriyah, 2014).

d. Manfaat Model Pembelajaran PBL

Secara umum manfaat model PBL itu sendiri yakni 1) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. 2) Peningkatan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan 3) Peningkatan kemampuan bekerja sama (kolaborasi) 4) Meningkatkan motivasi belajar 5) Meningkatkan kemampuan manajemen waktu. Metode yang sudah ada ini bisa mengoptimalkan dalam kemampuan yang ada didalam diri peserta didik untuk belajar, melibatkan peserta didik dalam menyajikan secara aktif, baik secara mental maupun secara fisik. Dalam pembelajaran ini peserta ini mempunyai tanggung jawab dengan adanya pembelajaran yang semakin besar, karena peserta didik lebih banyak dalam berpraktek daripada hanya mendengarkan sebuah teori. Peserta didik juga dilatih dalam mengembangkan sebuah keterampilan dalam berpikir tingkat tinggi maupun pola berfikir yang kreatif (Kern, 1990).

Penggunaan model pembelajaran yang berbasis masalah PBL juga berpengaruh dalam adanya proses hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, efektif maupun psikomotorik. Pengaruh bisa terjadi dengan dipengaruhi oleh keunggulan yang disebabkan adanya penggunaan model pembelajaran yang berbasis masalah. Yakni peserta didik bisa berfikir kritis, bisa menyelesaikan suatu masalah serta mampu dalam mengikuti pembelajaran yang dilangsungkan secara langsung yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif serta ikut didalam kegiatan belajar

dari peserta didik yang masih memakai model pembelajaran konvensional (Asfadi et al., 2014).

2. Penggunaan Media *Stick Board*

a. Pengertian Media *Stick Board*

Media pembelajaran secara umum yakni ialah sebuah alat yang membantu dalam sebuah proses belajar berlangsung. Selain itu media pembelajaran yakni segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai perangsang sebuah pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan maupun sebuah keterampilan peserta didik yang bisa mendorong sebuah proses belajar. Sangat luas dalam batasan serta cakupan dalam pengertian sebuah sumber, lingkungan, manusia, serta metode yang bermanfaat dalam sebuah tujuan pembelajaran tersebut (Luh & Ekayani, 2021). Media papan stick juga sebuah media atau alat peraga yang dikembangkan untuk membantu peserta didik untuk memahami konsep perkalian dan pembagian (Bahtiar, 2019). Kompetensi dasar yang sudah ada di dalam kelas 2 SD. Alat peraga (Stick board) papan stick ini terbuat dari papan pesergi yang disertai dengan adanya stick. Papan yang terbuat dari triplek maupun dari kayu, dan stick yang terbuat dari bambu maupun pipa kayu atau palstik. Sesudah itu stick tersebut diberikan warna yang berbeda. Pada alat peraga ini, papan dipergunakan sebagai tempat stick ketika dipakai untuk mengitung operasi perkalian (Hi Dahlan & Kondihi, 2021).

Media *stick board* yakni alat peraga pembelajaran yang penyajiannya secara berhitung perkalian yang penggunaannya dengan papan serta beberapa stick (Nisa 2018). Alat peraga *stick board* ialah pembelajaran yang dibuat dari kertas duplex yang dibentuk menjadi bentuk persegi panjang berukuran 40cm x 25cm. Potongan kertas duplex tersebut dipasang beberapa kantong yang terbuat dari kertas yang berguna untuk memasukkan stick es krim. Kertas yang dipasang yakni kertas yang berwarna warni. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa pada akhirnya

siswa lebih bersemangat serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Jadi, dari uraian yang ada diatas bisa kita simpulkan bahwasanya alat peraga papan stik (*stick board*) bisa memudahkan peserta didik dalam mempelajari sebuah operasi hitung perkalian dan cara pembuatan media tersebut terbilang mudah dan tidak terlalu membutuhkan banyak biaya. Dengan penggunaan media papan stik (*stick board*) siswa juga tidak mudah bosan dalam pembelajaram karena dengan tampilan medianya yang menarik

b. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Stick Board*)

(Arsyad & Suhaemi, 2019) Berperspektif bahwasanya setiap alat peraga pastinya mempunyai kelebihan maupun kekurangannya. Kelebihan serta kekurangan media stik es krim yakni:

1) Kelebihan dalam penggunaan media stick es krim

- a) Media stik es krim sangat mudah diperoleh dan terbilang sederhana bagi siswa.
- b) Menjadikan siswa menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran dengan adanya warna pada media stick tersebut.
- c) Membuat materi matematika menjadi nyata yang bisa didiskusikan sampai perkalian dan pengurangan 500 yang membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami.
- d) Metode mengajar yang lebih bervariasi pada akhirnya menjadikan siswa tidak mudah bosan.
- e) Siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar dalam hal mengamati, melakukan serta mendemonstrasikan.

2) Kekurangan media stick eskrim ialah :

- a) Media stick es krim tidak bisa bertahan lama mungkin hanya sekitar 4-5 bulan sesudah diberi warna.
- b) Proses belajar memakai media lebih banyak menunjuk pendidik untuk lebih kreatif
- c) Dibutuhkan waktu untuk mempersiapkan alat peraga stick es krim
- d) Menjadikan guru untuk berfikir lebih supaya siswa tertarik dengan apa yang akan di pelajari.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ialah sebuah karya atau prestasi yang diperoleh oleh peserta didik, secara akademik yang dilalui dengan cara ujian maupun dari tugas keaktifan dalam bertanya serta menjawab pertanyaan yang memperoleh dukungan perolehan sebuah hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Hasil belajar tidak terlepas dari sebuah proses pembelajaran yang sudah dijalani oleh peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran yang ada. Dari sisi pendidik tindak dalam memberikan materi yang berlangsung dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi peserta didik hasil belajar yang diperoleh dari hasil peserta didik. Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi yakni faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor yang asalnya dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi fisiologi, kecerdasan, bakat, minat, motivasi serta kemampuan kognitif. Faktor eksternal yakni faktor yang diperoleh dari luar diri siswa contohnya dari lingkungan serta faktor instrumental.

Dari sekumpulan hasil perspektif mengenai dari sebuah keberhasilan belajar, maka bisa diberi kesimpulan bahwasanya hasil belajar yakni proses berbuahnya sebuah tingkah laku yang diperoleh tiga aspek ialah aspek kognitif, yang ialah

kecakapan serta kerja serta berpikir. Aspek afektif yang ialah pembentukan sebuah ilmiah dalam memberikan sebuah solusi permasalahan, serta aspek psikomotor yang ialah sebuah gagasan serta kecakapan memakai alat-alat dalam berpraktik guna memperoleh sebuah solusi (Budianti, 2014).

b. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria atau dalam artian sebuah batasan nilai terendah yang dimana siswa bisa dikatakan berhasil dalam mengapai sebuah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dimana juga dipakai sebagai patokan penilaian dalam sebuah kurikulum yang berbasis kompetensi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebelum awal pembelajaran di mulai. Sebanyak apapun siswa yang sudah mengapai batas ketuntasan nilai terendah, tidak bisa berpengaruh didalam keputusan yang dimana siswa bisa dikatakan lolos maupun tidak lolosnya siswa disaat mengikuti proses belajar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) diperoleh dari hasil musyawarah pendidik mata pelajaran diranah pendidikan atau beberapa ranah pendidikan yang mempunyai karakteristik yang sama. Pendidik juga mempertimbangkan secara akademik dalam penetapan sebuah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Suhaemi & Sulfemi, 2019).

Menetapkan sebuah KKM juga berpedoman dalam kriteria yang sudah di nyatakan atau diwajibkan oleh Depdiknas. Kriteria yakni sebuah kompleksitas materi, dukungan sekolah serta kemampuan peserta didik. Kriteria yang sudah ditetapkan harus dipatuhi atau dilangsungkan oleh pendidik dalam memberikan standar tuntas belajar. Yang dimana ini bukan suatu hal yang susah untuk dilangsungkan, karena pendidik harus lebih memahami terselbih daulu sebuah kompetensi dalam penetapan sebuah KKM. Disetiap sekolah memiliki sebuah standar kriteria yang berbeda-beda (Wahyuni et al., 2015).

4. Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika diperoleh dari Yunani *mathein* atau *manthanein* yang yang berarti mempelajari. Yang kemungkinan juga berhubungan dengan bahasa Sanskrit *medha* atau *widya* yang mempunyai arti kepandaian, ketahuan, maupun intelegensi (Suyitno, 2014). Matematika juga suatu pelajaran pokok didalam kurikulum pendidikan Indonesia yang ialah bidang studi pada jenjang pendidikan yang dimulai pada tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. matematika juga bisa diartikan sebuah bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan atau ruang. Secara informal juga bisa dikatakan sebagai ilmu bilangan maupun ilmu angka. Didalam sebuah pandangan yang formal matematika yakni sebuah struktur abstrak yang bisa dinyatakan secara aksioma dengan memakai logika yang simbolik serta notasi (Saputri et al., 2020).

Matematika yakni ilmu eksak atau dengan istilah lain matematika ialah ilmu pasti. Hal ini yang menjadikan matematika mempunyai kesan yang memberikan sebuah hasil yang nyata atau hasil yang pasti. Hal ini bisa memberikan “miskonsepsi”, karena kalau kita mencoba merenungkan sebuah pengukuran panjang, luas, waktu yang tepat? Yakni tidak. sebuah bilangan yang diperoleh dari sebuah pengukuran ialah hasil yang hanya terdekat (Manoy, 2008). Matematika menjadi satu pelajaran yang memperoleh kendala karena banyaknya siswa yang masih beranggapan bahwasanya pelajaran matematika ialah pelajaran yang membosankan maupun sulit. Sebagai pengetahuan matematika mempunyai ciri-ciri yang yakni abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis, serta logis (Faisah et al., 2023).

b. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Matematika

Berlandaskan Shoimin (2016: 151) kelebihan dan kekurangan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) ialah.

1) Kelebihan Pembelajaran matematika:

- a) Belajar matematika realistik yakni bisa memberikan sebuah pengetahuan yang jelas kepada peserta didik tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan pada umumnya bagi manusia.
- b) Belajar matematika realistik bisa memberi sebuah pengertian yang jelas kepada peserta didik bahwasanya matematika yakni bidang kajian yang dipkonstruksi lalu bisa dikembangkan oleh peserta didik tidak hanya mereka yang bisa disebut pakar dalam bidang yang ada.
- c) Belajar matematika realistik juga memberikan peserta didik cara penyelesaian sebuah masalah atau soal yang ada dengan sebuah cara yang berbeda pada akhirnya tidak sama dengan yang lain.
- d) Belajar matematika juga bisa memberikan sebuah pembahasan kepada peserta didik dalam memberikan sebuah materi. Pembelajaran yang bisa menjadi utama dan dimana setiap orang harus menjalani proses yang ada dan mempunyai konsep tersendiri dengan bantuan orang lain yang lebih memahami.

2) Kekurangan Pembelajaran Matematika:

- a) Sulitnya mengubah sebuah pandangan yang sudah tertanam tentang semua hal, contohnya peserta didik, pendidik, ataupun peran sosial atau masalah kontekstual, RME bisa dilaksanakan dengan adanya perubahan yang bisa menjadi syarat.

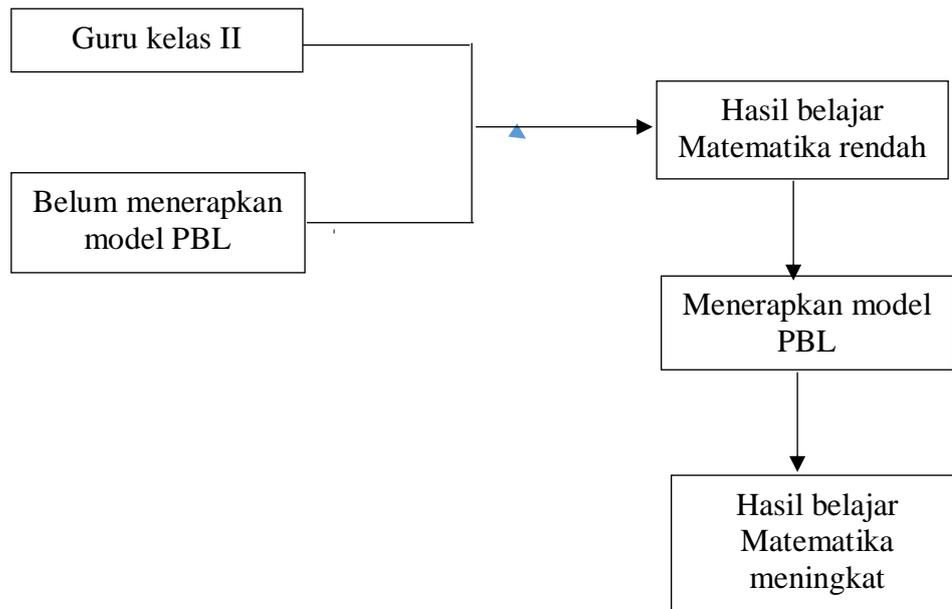
- b) Mencari soal – soal kontekstual yang bisa memenuhi sebuah syarat masih terbilang sulit karena tidak mudah dalam setiap pembahasan matematika yang bisa dipelajari peserta didik. Yang terlebih karena soal hanya bisa diselesaikan dengan bermacam cara.
- c) Pendidik juga sulit dalam mendorong peserta didik untuk bisa menemukan sebuah cara untuk menyelesaikan soal ataupun memecahkan sebuah permasalahan.
- d) Pendidik tidaklah mudah dalam membantu siswa untuk bisa melakukan kembali konsep serta prinsip yang sudah dipelajari.

B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran ialah suatu faktor yang bisa berpengaruh dalam pengapaian peserta didik mengenai konsep yang sudah diberikan oleh guru. Berlandaskan Mc Griff dalam Isman (2011: 138) proses belajar mengajar juga harus pada kontes maupun pembahasan dalam pengalaman agar peserta didik mempunyai kemauan dan bisa menjadikan fokus belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran sangatlah berpengaruh oleh kualitas pembelajaran yang dipakai. Demikian dengan halnya dengan proses pelajaran matematika , pengalaman belajar yang diberikan bisa mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai Observasi yang sudah dilaksanakan memperlihatkan bahwasanya hasil belajar matematika kelas II di SD 03 penggung masih dikatakan rendah. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya temuan hasil belajar siswa yang masih sangat rendah dengan nilai dibawah KKM. Guru juga belum pernah memakai model pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta dalam proses pembelajaran.

Ketika proses pembelajaran peserta didik kurang aktif, sesudah diberikan sebuah pertanyaan atau sebuah persoalan berupa tes, siswa menemui kendala dalam menjawab sebuah pertanyaan. Maka dari itu diperlukan upaya perbaikan. Yang bisa meningkatkan

potensi hasil belajar peserta didik. Dengan memakai model pembelajaran (PBL) *Problem based learning* dengan berbantuan media papan stick (Stick board). diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada matematika materi perkalian siswa. Berlandaskan dari penjabaran diatas, maka kita memakai kerangka berpikir yang dipakai dalam penelitian ini yakni :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah dijabarkan di atas maka hipotesis penelitian ini ialah penerapan media *stick board* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD N 03 Penggung pada mata pelajaran materi perkalian