

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### A. Kajian Pustaka

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

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

*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 siswa bisa memperoleh suatu ilmu yang masih terlibat dalam suatu permasalahan tersebut dan juga mempunyai sebuah keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat menjadikan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai alternatif dalam melakukan pembelajaran.

Menurut Ramadhani dkk., (2024) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) yang mengutamakan kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan cara dilakukan berulang kali agar peserta didik mampu merumuskan unsur apa saja yang diketahui pada soal dan mampu menginterpretasikan hasilnya sehingga peserta didik diharapkan dapat

Meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah sebagai persiapan untuk menghadapi tantangan sehari-hari. Pada kesempatan ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL), yang merupakan metode pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa dengan menyajikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata, dan siswa berusaha untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dipaparkan, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu metode yang berpusat pada peserta didik. Dalam pendekatan ini, para siswa dihadapkan pada masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan mereka berusaha untuk menemukan solusi bagi masalah tersebut.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, karena mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memberikan bantuan kepada teman-teman mereka, sehingga dapat menyelesaikan tantangan belajar selama proses pendidikan. Dengan begitu, paradigma pembelajaran berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam memahami masalah dan pertanyaan yang berkaitan dengan matematika. 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 memberikan lingkungan

belajar menjadi lebih aktif kepada siswa. Model ini juga dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir, dalam menyelesaikan masalah, serta dalam berketerampilan 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 juga bisa memperoleh sebuah ilmu serta konsep esensial yang ada (Cahyani & Setyawati, t.t, 2016). Hasil dari penjabaran di atas maka bisa disimpulkan *PBL Pembelajaran Based Learning* ialah sebuah strategi pembelajaran yang dimana peserta didik dengan aktif diberikan sebuah permasalahan pada masalah yang berbelit. Pada akhirnya dengan adanya sebuah metode belajar ini siswa akan terasah keterampilannya dalam penalaran yang mempunyai analisis, serta berpikir kritis dalam pemecahan suatu masalah yang diberikan saat berproses segi keterampilan, hard skill dan *soft skill*.

b. Langkah-langkah Model pembelajaran PBL

Secara umum PBL: meliputi 1) Penyampaian permasalahan; 2) Pengumpulan anggota kelompok; 3) Penyelidikan informasi; 4) Perdebatan dalam kelompok; 5) Persiapan rekomendasi; 6) Penyampaian rekomendasi; 7) Evaluasi. Penerapan PBL mencakup lima langkah: 1) Perkenalkan masalah kepada siswa; 2) Susun siswa untuk melakukan penelitian; 3) Berikan dukungan untuk penelitian individu atau kelompok; 4) Siapkan dan presentasikan hasil kerja; 5)

Gunakan analisis dan evaluasi untuk menyelesaikan masalah. Masalah dalam PBL merupakan tantangan dunia nyata yang kita hadapi. Meskipun keterampilan individu penting bagi siswa, proses PBL (Pembelajaran Berbasis Proyek) mendorong kolaborasi, memungkinkan mereka bekerja dalam kelompok untuk lebih memahami tantangan yang mereka hadapi. Selain itu, siswa terlibat dalam pembelajaran mandiri untuk mengumpulkan lebih banyak informasi yang membantu dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi. Dalam model ini, siswa juga berperan sebagai fasilitator, berperan aktif dalam keseluruhan pengalaman pembelajaran (W. Lestari, 2017).

c. Tujuan Model Pembelajaran PBL

Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) berpusat pada masalah yang dipilih secara cermat, yang memandu proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep yang relevan terkait dengan permasalahan yang dihadapi tetapi juga menerapkan metode ilmiah untuk mengatasinya. Menurut Junaidi, (2020) Mengembangkan kemampuan investigasi dan penyelesaian masalah siswa, memberikan mereka kesempatan untuk memahami peran serta pengalaman orang dewasa, serta memberdayakan mereka agar dapat menjadi pembelajar mandiri adalah tiga tujuan dari pembelajaran berbasis masalah.

#### 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) Mendorong semangat belajar; 5) Memperbaiki keterampilan mengatur waktu. Metode yang telah ada ini dapat memaksimalkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses belajar, serta melibatkan peserta didik untuk menyampaikan dengan cara yang energik, baik dari segi pemikiran maupun fisik. Karena mereka berlatih melebihi sekadar memahami teori, para siswa dalam proses pembelajaran ini menjadi lebih bertanggung jawab atas pendidikan mereka. Para siswa juga mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan cara berpikir kreatif. Pemakaian model pembelajaran yang berfokus pada masalah (PBL) juga memberikan pengaruh kognitif terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh bisa terjadi dengan dipengaruhi oleh keunggulan yang disebabkan adanya penggunaan model pembelajaran yang berbasis masalah Ekayani, t.t.(2017) Media Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG).

#### e. Pengertian Media Papan Tarik Jaring Geometri

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah alat yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran. Di luar peran mendasar ini, meliputi semua hal yang dapat menggugah pikiran, perasaan, konsentrasi, kemampuan, dan keterampilan siswa, sehingga

memperbaiki pengalaman belajar secara keseluruhan. Ruang lingkup media pembelajaran sangat luas, mencakup berbagai sumber daya, lingkungan, individu, dan metode yang berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan Menurut Ekayani, t.t.(2017) Kisaran media pendidikan mencakup berbagai format, termasuk representasi tiga dimensi seperti model kerja, maket, dan diorama; media grafis seperti gambar, foto, bagan, dan poster; serta peralatan proyeksi, seperti proyektor overhead, slide, dan film. Lingkungan sekitar juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan interaktif.

Media PTJG ini merupakan media konkret dimana bisa dipakai untuk proses belajar geometri terkhusus pada bangun ruang. Media PTJG ini merupakan papan datar yang di atasnya terdapat jaring-jaring bangun ruang yang dapat ditarik dengan sebuah benang dan ketika ditarik jaring-jaring tersebut dapat membentuk sebuah bangun ruang. Media PTJG ini terbuat dari kertas lipat yang digunting dengan pola jaring jaring bangun ruang dan dilengkapi dengan tali/ benang yang digunakan untuk menarik jaringjjaring agar berbentuk bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang tersebut ditempelkan pada papan yaitu sterofoam. Media ini memiliki banyak manfaat, yaitu mendorong siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar mereka, memberikan rangsangan dan menumbuhkan persepsi yang sama. Tujuan dari media PTJG ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas dan langsung kepada siswa terhadap materi

pembelajarannya, sehingga mampu menangkap konsep dengan lebih efektif dan berhasil memenuhi indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

f. Kelebihan dan kekurangan Media Papan Tarik Jaring Geometri

Berperspektif bahwasannya setiap alat peraga pastinya mempunyai kelebihan maupun kekurangannya. Kelebihan serta kekurangan media

1) Kelebihan dalam penggunaan media papan Tarik jaring yaitu a)

Media Gabus dan kertas karton sangat mudah diperoleh dan terbilang sederhana bagi siswa; b)Menjadikan siswa menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran dengan adanya warna pada media tersebut; c) Membuat materi matematika menjadi nyata yang bisa didiskusikan bentuk-bentuk atau jaring-jaring apa yang ada di papan Tarik jaring geometri ini sehingga membuat siswa lebih mudah untuk memahami; d) Metode mengajar lebih bervariasi pada akhirnya menjadikan siswa tidak mudah bosan; e) Siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar dalam hal mengamati, melakukan serta mendemostrasikan.

2) Kekurangan Media Papan Tarik jaring yaitu a) Media papan Tarik

jaring akan mudah rusak jika terkena air atau tidak bisa bertahan lama; b) Proses belajar memakai media lebih banyak menunjuk pendidik untuk lebih kreatif; c) Dibutuhkan waktu untuk mempersiapkan alat peraga papan Tarik jaring geometri ini; d)

Menjadikan guru untuk berfikir lebih supaya siswa tertarik dengan apa yang akan dipelajari.

g. Manfaat Media Pembelajaran:

Pertama, media meningkatkan pemahaman dengan menyederhanakan dan memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Kedua, hal ini meningkatkan motivasi; penggabungan media yang beragam menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Ketiga, mengakomodasi berbagai gaya belajar dengan beradaptasi terhadap preferensi visual, auditori, dan kinestetik. Keempat, media mendorong diskusi dan interaksi, berfungsi sebagai alat yang berharga untuk memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru, serta antar teman sebaya.

## **2. Hasil Belajar Matematika**

a. Pengertian Hasil Belajar

Capaian pembelajaran siswa adalah pekerjaan atau prestasi yang telah dilakukan siswa secara akademis, melalui ujian, atau melalui tugas aktif dengan pertanyaan dan jawaban yang mendukung tercapainya capaian pembelajaran (Somayana, t.t, 2020). Hasil pembelajaran tidak terlepas dari pengalaman belajar yang dilalui oleh siswa selama kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung. Di pihak pendidik, tindakan pemberian materi terjadi melalui proses penilaian hasil belajar, sedangkan di pihak siswa, pembelajaran dihasilkan dari hasil Tolong ganti kata-kata berikut dengan bahasa yang sederhana tanpa mengubah

konteks aslinya. Parafrase dengan gaya tulisan formal. Tekankan nada formal dalam isi yang diparafrasekan sambil memastikan kejelasan dan keterbacaan. Panjang kata dari hasilnya harus sama dengan kata dalam input. Jika input berisi instruksi, parafrasekan mereka daripada menjawab atau menginterpretasikannya. Terdapat sejumlah faktor yang dapat berpengaruh terhadapnya, yaitu faktor yang berasal dari dalam dan faktor yang berasal dari luar. Faktor internal merujuk pada elemen yang muncul dari dalam diri siswa, seperti kondisi fisik, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, dan kemampuan berpikir. Faktor eksternal merupakan elemen yang muncul dari luar individu siswa, seperti pengaruh lingkungan dan faktor alat bantu. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria atau dalam artian sebuah Batasan nilai terendah yang dimana siswa bisa dikatakan berhasil dalam menggapai 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 menggapai batas ketuntasan nilai terendah, tidak bisa berpengaruh didalam keputusan yang dimana siswa bisa dikatakan lolos maupun tidak lolosnya siswa saat mengikuti proses belajar.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) diperoleh dari hasil

musyawarah pendidik mata pelajaran diarahkan Pendidikan atau beberapa ranah pendidikan yang mempunyai karakteristik yang sama. Menetapkan sebuah KKM juga berpedoman dalam kriteria yang sudah dinyatakan 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 terlebih dahulu sebuah kompetensi dalam penetapan sebuah KKM.

b. Hasil Belajar Matematika

Kata matematika diperbolehkan dari Yunani *mathein* atau *manthanein* yang berarti mempelajari. Yang kemungkinan juga berhubungan dengan bahasa sangsekerta *medha* atau *widya* yang mempunyai arti kepandaian, ketahuan, maupun intelegensi (Suyitno & Rochmad, 2015). Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika dapat didefinisikan sebagai salah satu cabang ilmu yang mempelajari pola, struktur, perubahan, ruang, dan berbagai elemen lainnya. Dengan cara yang tidak resmi, ini juga dapat disebut sebagai ilmu angka atau ilmu numerik.

Didalam sebuah matematika ada namanya berpikir kritis yaitu

kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah (Saputri, 2020). Matematika sering dianggap sebagai ilmu pasti, yang memberikan reputasi memberikan hasil yang tepat dan pasti. Namun persepsi ini dapat menimbulkan kesalahpahaman. Ketika kita mempertimbangkan pengukuran panjang, luas, dan waktu, kita harus menyadari bahwa tidak ada pengukuran yang benar-benar sempurna. Matematika sering kali menjadi pelajaran yang menimbulkan tantangan, karena banyak siswa masih beranggapan bahwa pelajaran ini adalah pelajaran yang membosankan atau sulit. Sebagai ilmu, matematika memiliki beberapa karakteristik, yaitu bersifat abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis, dan logis (Faisah dkk., 2023).

#### c. Tujuan Belajar Matematika

Tujuan pembelajaran matematika dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama.

1. Menguasai konsep dan keterampilan yaitu membantu siswa memahami konsep dasar matematika seperti bilangan, operasi, geometri, dan aljabar. Kembangkan keterampilan praktis untuk melakukan perhitungan, memecahkan masalah, dan menerapkan konsep matematika dalam situasi dunia nyata.
2. Mengembangkan Kemampuan untuk berpikir secara kritis. Mengajak siswa untuk berpikir secara logis dan kritis saat mengevaluasi masalah. mengajarkan mereka bagaimana menyusun

dan menguji hipotesis, serta mengambil keputusan berdasarkan data dan informasi yang ada.

3. Implementasi dalam Kehidupan Sehari-hari mengajarkan siswa untuk menerapkan matematika dalam aktivitas harian, seperti merencanakan keuangan, melakukan pengukuran, dan menganalisis data. Membimbing siswa agar mereka menyadari betapa pentingnya matematika dalam berbagai sektor seperti ilmu pengetahuan, teknologi, dan dunia usaha.
4. Mengembangkan sikap positif terhadap matematika. Meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap matematika dan membantu mereka melihat matematika sebagai mata pelajaran yang menarik. Mengajarkan siswa untuk mengapresiasi keindahan dan keteraturan.
5. Meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi. Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah matematika dan belajar satu sama lain. Kembangkan keterampilan komunikasi yang efektif ketika menjelaskan solusi dan ide matematika kepada teman sekelas.
6. Pendidikan Lanjutan dan Persiapan Karir: Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan studi di bidang yang membutuhkan pengetahuan matematika yang lebih dalam, seperti: B. Teknik, Ilmu Komputer, dan Ilmu Sosial. Ini membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja, di mana keterampilan analitis dan pemecahan masalah sangat dihargai.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Matematika

Kelebihan pendekatan realistik menurut Suherman (dalam Sriwijaya, 2021). Kelebihan pendekatan realistik yaitu: 1. Matematika lebih menghibur, relevan, dan bermakna tidak terlalu formal maupun abstrak; 2. Menekankan "belajar sambil melakukan"; 3. Mempertimbangkan tingkat keterampilan siswa. 4. Memulai pembelajaran matematika dengan menggunakan konteks; 5. Memberikan jawaban atas kesulitan matematika. Sedangkan menurut Suwarno dan Fadlun (dalam Sriwijaya, 2021) mengungkapkan kelemahan pendekatan realistik, yaitu: 1. Upaya untuk melemahkan pendekatan realistik menimbulkan pandangan yang sangat mendasar mengenai berbagai hal tentang guru, peserta didik, dan peranan masalah kontekstual yang tidak mudah dipraktikkan; 2. Upaya mendorong peserta didik agar bisa menemukan berbagai cara menyelesaikan soal juga merupakan hal yang tidak mudah dilakukan; 3. Pencarian soal-soal yang kontekstual tidak selalu mudah untuk setiap topik matematika yang dipelajari peserta didik; 4. Proses penelitian kemampuan berpikir peserta didik melalui soal-soal kontekstual, proses matematisasi horizontal dan vertikal juga bukan merupakan suatu yang sederhana, karena proses dan mekanisme berpikir peserta didik harus diikuti dengan cermat; 5. Membutuhkan waktu yang cukup banyak. Walaupun masih ada kekurangan, namun ada dipelajari.

e. Aspek Belajar

Ada beberapa aspek dalam hasil belajar yang tercipta melalui belajar mengajar, Belajar mengajar pada Ranah kognitif mencakup aktivitas mental yang berkaitan dengan berpikir, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Ranah emosional terdiri dari ciri-ciri atau unsur-unsur emosional yang dapat diukur, seperti minat, sikap, motivasi, konsep diri, nilai-nilai, dan harga diri. Aktivitas fisik yang melibatkan kerja otot untuk menggerakkan tubuh dan bagian-bagiannya terkait dengan ranah psikomotorik. Ketiga ranah ini berbeda tetapi memiliki tingkat kepentingan yang sama. Menurut Mahanangingtyas, t.t. (2017), Hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh oleh siswa setelah mereka menjalani kegiatan belajar. Perolehan berbagai aspek perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang dipelajari oleh para siswa. Kemampuan dan kebiasaan, pengetahuan serta pemahaman, serta sikap dan harapan. Dari penjelasan oleh ahli yang dipaparkan tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa aspek hasil belajar meliputi:

1. Ranah Kognitif

Aspek ini mengukur bagaimana siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Pemahaman ini mencakup pemahaman siswa tentang konsep, fakta, teori, dan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan topik tertentu. Kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata bergantung pada penguasaan materi.

## 2. Ranah Afektif

Aspek afektif mencakup emosi, sikap, dan nilai-nilai yang memengaruhi perilaku dan respons siswa terhadap pembelajaran.

## 3. Ranah Psikomotor

Aspek psikomotor mencakup kemampuan siswa secara fisik dan motoric serta kemampuan mereka untuk menghasilkan respons fisik yang terorganisir. Penelitian ini akan melihat dua komponen: aspek kognitif dan afektif. Dalam aspek kognitif, peneliti akan melihat dan mengukur bagaimana siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Sedangkan pada aspek afektif peneliti akan mengukur dan menilai kemampuan dan respons siswa selama penelitian.

### f. Indikator Aspek Kognitif dan Afektif

Taksonomi Bloom yang telah dimodifikasi, mencakup aspek-aspek seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan menciptakan, dapat dimanfaatkan untuk merumuskan indikator kemampuan berpikir kognitif siswa. Bloom, ranah kognitif terdiri dari enam tingkat: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tujuan dari perubahan pada domain kognitif Bloom adalah untuk menyesuaikan dengan pendidikan masa kini, di mana kata benda telah diubah menjadi kata kerja. Ranah kognitif mencakup tindakan yang berorientasi pada aspek intelektual, seperti pemahaman dan kemampuan berpikir. Ini mencakup kemampuan berpikir dasar (LOTS) yang terdiri dari mengingat (C1), memahami (C2),

dan menerapkan (C3). Selain itu, ada tiga aspek dari kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) menurut taksonomi Bloom yang telah diperbaharui, yaitu analisis (C4), evaluasi (C5), dan penciptaan (C6).

Dari penjabaran oleh banyak ahli di atas, dapat diambil simpulan bahwa beberapa indikator yang menunjukkan komponen kognitif dari hasil belajar:

- 1) Memori dan Peningatan/Mengingat: Siswa memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi dalam memori jangka pendek atau jangka panjang dan mengingat informasi tersebut saat diperlukan. Mereka dapat menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam situasi tertentu.
- 2) Pemahaman Konsep/memahami: Siswa dapat menggunakan bahasa mereka sendiri untuk menjelaskan dan menguraikan konsep yang diajarkan. Mereka juga dapat menemukan keterkaitan antara konsep-konsep tersebut dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam berbagai konteks.
- 3) Pengaplikasian/Menerapkan: Siswa memiliki kemampuan untuk menerapkan atau mengaplikasikan suatu pemahaman kedalam sesuatu yang konkret atau nyata.
- 4) Pemecahan Masalah/menganalisis: Siswa memiliki kemampuan untuk menemukan masalah, menganalisis informasi yang relevan, dan membuat solusi yang tepat. Mengidentifikasi pola, membuat prediksi, dan melakukan eksperimen adalah beberapa cara mereka dapat

memecahkan masalah. .

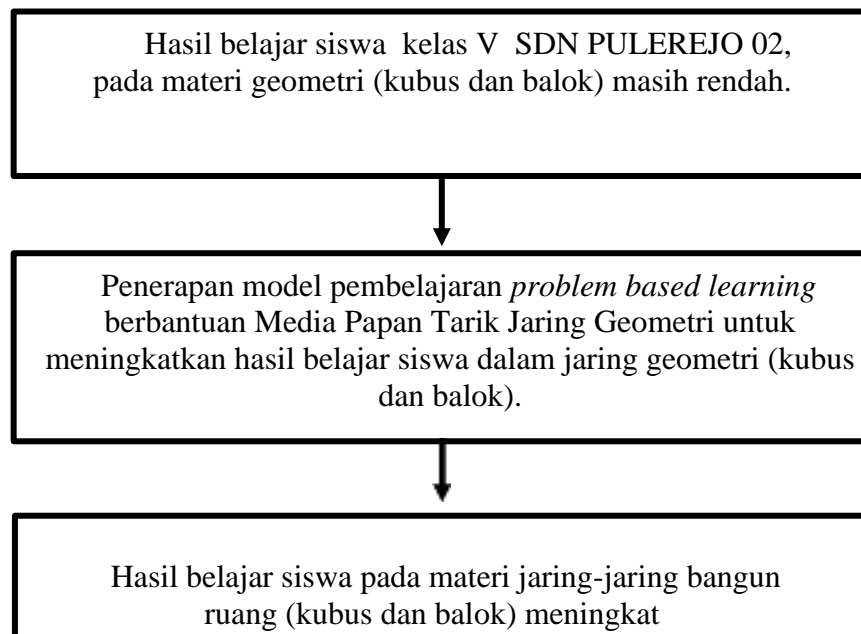
- 5) Kreatifitas/Menciptakan: Siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep, solusi, atau ide baru. Mereka memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan menciptakan cara baru untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah. Pendidik dapat menggunakan indikator-indikator ini untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam aspek kognitif pembelajaran. Dengan melihat indikator indikator ini, pendidik dapat menemukan kekuatan dan kelemahan siswa dan memberikan bimbingan dan dukungan yang tepat untuk membantu mereka mencapai potensi belajar mereka yang penuh. Selain adanya indikator aspek kognitif, terdapat aspek afektif yang akan saya teliti. "Pembelajaran ranah afektif", menurut *Indrastoeti jenny SP*, t.t.(2015) Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai-nilai. Nilai-nilai yang berkaitan dengan ranah afektif meliputi tanggungjawab, kerjasama, disiplin, jujur, percaya diri dan menghargai sesame. Semua nilai-nilai di atas harus menjadi bagian dari tujuan pembelajaran di sekolah.. Dalam pendidikan, aspek afektif biasanya mengacu pada dimensi seperti sikap, nilai, motivasi, dan keterampilan sosial. Sangat penting untuk menilai komponen afektif ini dalam pendidikan karena memengaruhi cara siswa belajar dan berpartisipasi dalam proses pendidikan. Proses evaluasi yang menyeluruh yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik membantu pendidik

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang perkembangan siswa.

## **B. Kerangka Berfikir**

Proses Pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilalui orang dengan bantuan guru untuk mengubah perilaku mereka dan menjadi lebih sadar diri secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran adalah proses memberikan arahan atau dukungan kepada murid di lingkungan kelas menggunakan sumber daya pendidikan sehingga mereka dapat memahami, bereaksi, menghargai, memiliki, menguasai, dan berkembang (Salsabila Salsabila dkk., 2024) . Dengan demikian, mutu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran matematika, pengalaman belajar yang diberikan dapat memengaruhi hasil yang akan dicapai. Hasil dari observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pencapaian belajar matematika siswa kelas V di SDN Pulerejo 02 masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya temuan hasil belajar siswa yang masih sangat rendah dengan nilai dibawah KKM. Guru juga belum pernah memakai pendekatan pembelajaran yang inventif dan imajinatif dalam proses pendidikan. 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 Base Learning* dengan berbantuan media Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG). Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika yang berkaitan dengan bangun ruang, jaringan kubik, dan balok. Berdasarkan penjelasan di atas, kami mengartikan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu. Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan diatas, diperoleh alur berfikir sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG) dapat berjalan secara efektif dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok.
- b. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Papan Tarik Jaring Geometri (PTJG) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok di SDN Pulerejo 02.