

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam perencanaan skenario kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Model pembelajaran menjadi salah satu komponen yang menjadi pendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal. Model pembelajaran adalah dasar dari pola belajar yang akan berlangsung di dalam kelas, model pembelajaran memiliki peran agar para peserta didik bisa mendapatkan pembelajaran yang berlangsung sistematis dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang diidentifikasi. Menjadikan pembelajaran berlangsung dengan terarah sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik adalah tujuan utama dari model pembelajaran. Para pendidik dituntut agar bisa paham mengenai konsep dan kegunaan dari model pembelajaran, agar penerapan model pembelajaran menjadikan kelas lebih efektif dan efisien (Isrok'atun & Rosmala, 2018).

Model pembelajaran adalah konsep yang menggambarkan keberlangsungan pembelajaran di dalam kelas agar berjalan secara sistematis agar pembelajaran yang didapat lebih berkualitas. Pada dasarnya fungsi dan tujuan penerapan model pembelajaran adalah untuk membimbing guru dalam merancang kegiatan pembelajaran (Darmadi, 2017). Model pembelajaran adalah konsep yang akan menentukan prosedur pembelajaran secara sistematis agar kegiatan pembelajaran terorganisir. Model pembelajaran juga dapat dipandang sebagai rancangan kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas menjadi lebih baik, menarik, lebih mudah dipahami dan lebih fokus (Octavia, 2020).

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

B. Tujuan Model Pembelajaran

Isrok'atun & Rosmala (2018) pada dasarnya tujuan model pembelajaran adalah rujukan dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran mempunyai peranan tertentu dalam proses belajar di dalam kelas, peran dan fungsi tersebut adalah:

1. Memberi bantuan kepada pendidik dalam merubah sikap siswa semesti mana yang seharusnya.
2. Memberi bantuan sebagai penentu teknik atau cara dalam menciptakan suasana kelas sesuai yang diinginkan saat pembelajaran berlangsung.
3. Membentuk aktivitas antara pendidik dengan peserta didik sesuai yang diinginkan di dalam kelas.
4. Membantu pendidik dalam menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, silabus ataupun konten pembelajaran yang sudah dirancang.
5. Membantu pendidik dalam pemilihan materi yang akan diajarkan dengan baik dan benar sesuai dengan kurikulum.
6. Memberikan ide untuk pendidik dalam meningkatkan kualitas materidan sumber pembelajaran agar menjadi lebih baik dan menarik.

Menurut Yayuk (2019) pembelajaran matematika adalah kegiatan yang akan menjadi pengalaman bagi para murid, proses dari pembelajaran tersebut akan berlangsung sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah disiapkan dengan secara sistematis agar penyampaian materi matematika berlangsung dengan baik. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah kegiatan penyampaian ilmu yang akan disampaikan oleh guru kepada para murid sehingga kegiatan pembelajaran yang terjadi akan terasa aman dan menyenangkan sesuai dengan metode pengajaran yang terarah.

Kegiatan mengajar matematika di kelas merupakan proses penyampaian ilmu pengetahuan tentang matematika yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru bertugas untuk menyampaikan materi matematika dengan menggunakan metode pembelajaran yang terstruktur dan menarik perhatian para siswa (Sutama et al., 2021).

Isrok'atun & Rosmala (2018) mengatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses mulai dari berpikir konkret menjadi berpikir abstrak. Pada dasarnya, ketika murid mempelajari

matematika maka murid tersebut akan mulai ketahap berpikir konkret. Selanjutnya, siswa masuk ketahap pengembangan kemampuannya dengan berpikir abstrak.

Pembelajaran matematika adalah aktivitas belajar yang membantu para peserta didik untuk memahami sebuah konsep, memecahkan permasalahan sistematis, mengembangkan kemampuan komunikasi, mempelajari keterkaitan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari dan menyampaikan pemikiran matematis peserta didik baik secara lisan maupun tulisan (Dewi & Ardiansyah, 2019).

Tujuan dari model pembelajaran adalah untuk mengetahui apa yang harus dicapai ketika pembelajaran, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran. Tujuan model pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

A. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan dan kontekstual. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Putra, 2013).

Problem Based Learning (PBL) adalah sebuah pendekatan yang memberi pengetahuan baru peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan begitu pendekatan ini adalah pendekatan pembelajaran partisipatif yang bisa membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan karena dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut) bagi siswa, dan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata). Meski demikian, guru tetap diharapkan untuk mengarahkan pembelajar menemukan masalah yang relevan dan aktual serta realistik.

Problem Based Learning (PBL) dapat juga disebut sebagai pembelajaran kolaboratif, memadukan potensi antara guru dan siswa. Namun demikian pembelajar tetap menjadi perhatian untuk tetap menjadi subjek sehingga terlibat dalam proses hingga pelaksanaan pembelajaran, ini

artinya pembelajaran berpusat kepada siswa, terbiasa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini. Agar memberi efek yang maksimal, maka sebaiknya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman setara, bukan saja dalam memunculkan masalah, akan tetapi juga dalam menyelesaikan problem yang menjadi materi pembelajaran (Syamsidah & Suryani, 2018) .

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks sebagai siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah memperoleh pengetahuan yang berkonsep yang esensial dari mata pelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penggunaan model pembelajaran ini dapat membantu memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran dikarenakan langsung pada permasalahannya (Rahmadani, 2019).

Berdasarkan pada uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL), merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah yang ada.

B. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL)

Hosnan (2014) menyatakan bahwa tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Menurut Endayani (2023) pembelajaran berbasis masalah memiliki tujuan yaitu; (1) membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, (2) belajar peranan orang dewasa yang autentik, (3) menjadi pembelajaran yang mandiri.

Tujuan utama *Problem Based Learning* (PBL) bukanlah menyampaikan sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik

untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. *Problem Based Learning* (PBL) juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan social peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

Secara rinci *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran yang memenuhi tiga ranah pembelajaran (*taxonomy of learning domains*). Pertama yaitu bidang kognitif (*knowledges*) yaitu terintegrasinya ilmu terapan dan ilmu dasar. Adanya pemecahan masalah terhadap problem real secara langsung mendorong siswa dalam menerapkan ilmu dasar yang ada. Kedua, yaitu bidang psikomotorik (*skills*) berupa melatih siswa dalam pemecahan masalah secara saintifik (*scientific reasoning*), berpikir kritis, pembelajaran diri secara langsung dan pembelajaran seumur hidup (*life-long learning*). Ketiga yaitu bidang afektif (*attitudes*) yaitu berupa penumbuhan karakter diri, pengembangan antar manusia dan pengembangan diri berkaitan secara psikologis (Sofyan, dkk, 2017).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dapat mengembangkan diri siswa dan melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

C. Komponen Model Pembelajaran

Komponen model pembelajaran adalah bagian-bagian yang membuat suatu model pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh. Sebagai contoh, suatu model pembelajaran memiliki komponen sintaksis yang merupakan acuan dasar dari keseluruhan rangkaian tahapan yang harus dilakukan agar kita dapat menerapkan desain model pembelajaran tersebut. Komponen model pembelajaran terdiri dari:

1. Sintaksis
2. Sistem sosial
3. Prinsip reaksi
4. Sistem pendukung dan
5. Dampak dan dukungan pendidikan (Utomo, 2020).

Mengetahui komponen-komponen model pembelajaran ini sangatlah penting, apalagi jika kita ingin mengembangkan model pembelajaran tertentu.

D. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Warsono dan Hariyanto (dalam Nur, dkk, 2016), penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan antara lain adalah ;

1. Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
2. Diskusi antar kelompok akan memupuk rasa solidaritas dengan teman sekelas.
3. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah baik di dalam kelas maupun di luar kelas (kehidupan sehari-hari).
4. Siswa akan terbiasa dalam menerapkan metode eksperimen.

E. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain adalah ;

1. Guru masih banyak yang belum mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
2. Memerlukan biaya yang tidak murah dan waktu yang tidak singkat.
3. Sulit terpantau oleh guru karena aktivitas siswa dilaksanakan diluar kelas (Sidiq, dkk, 2021).

F. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ada enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah. Guru membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut.
2. Menganalisis masalah. Langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis. Langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

4. Mengumpulkan data. Langkah peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
5. Pengujian hipotesis. Langkah peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan (Syamsidah & Suryani, 2018).

Secara umum langkah-langkah model pembelajaran ini adalah:

1. Menyadari Masalah. Dimulai dengan kesadaran akan masalah yang harus dipecahkan. Kemampuan yang harus dicapai peserta didik adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang dirasakan oleh manusia dan lingkungan sosial.
2. Merumuskan Masalah. Rumusan masalah berhubungan dengan kejelasan dan kesamaan persepsi tentang masalah dan berkaitan dengan data-data yang harus dikumpulkan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah.
3. Merumuskan Hipotesis. Siswa diharapkan dapat menentukan sebab akibat dari masalah yang ingin diselesaikan dan dapat menentukan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah.
4. Mengumpulkan Data. Siswa didorong untuk mengumpulkan data yang relevan. Diharapkan peserta didik dapat menentukan prioritas masalah.
5. Menguji Hipotesis. Siswa diharapkan memiliki kecakapan menelaah dan membahas untuk melihat hubungan dengan masalah yang diuji.
6. Menentukan Pilihan Penyelesaian. Kecakapan memilih alternatif penyelesaian yang memungkinkan dapat dilakukan serta dapat memperhitungkan kemungkinan yang dapat terjadi sehubungan denganuan yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengumpulkan data dan memetakan serta menyajikan dalam berbagai tampilan sehingga sudah dipahami.

Setelah dikemukakan beberapa langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di atas, maka berikut ini akan dikemukakan sintaks pembelajaran yang diadaptasi dari beberapa pendapat dan dikembangkan dari hasil penelitian. Untuk lebih jelasnya tertera dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Fase Pendahuluan (Observasi Awal)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. ➤ Membantu siswa membentuk kelompok 4-5 orang. ➤ Menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan materi pada pertemuan sebelumnya. ➤ Memunculkan permasalahan terkait dengan topik materi, tetapi dikaitkan dengan kehidupan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. ➤ Membentuk kelompok secara heterogen. ➤ Terlibat dalam kegiatan apersepsi (menanya). ➤ Menganalisis permasalahan awal yang diberikan dengan menggunakan pengalaman dalam kehidupan (menalar).
Fase Perumusan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membimbing siswa menyusun rumusan masalah. ➤ Menjelaskan cara untuk melakukan kegiatan penemuan solusi dari masalah pada siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyusun rumusan masalah. ➤ Menyimak dan mencatat masalah yang dikemukakan oleh guru (mengamati dan menanya). ➤ Menyimak penjelasan guru mengenai cara melakukan kegiatan menemukan.
Fase Merumuskan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membimbing siswa mengajukan dugaan sementara 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.

Alternatif Strategi	berdasarkan masalah yang disusun.	
Fase Mengumpulkan Data (Menerapkan Strategi)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengarahkan dan membimbing siswa untuk melakukan eksperimen berdasarkan masalah (LKS) yang disiapkan. ➤ Berdiskusi sebagai kegiatan penemuan. ➤ Meminta siswa untuk menuliskan kegiatan penemuannya pada kertas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan eksperimen berdasarkan LKS (mencoba), sambil mengumpulkan data-data yang ditemukan (menalar). ➤ Menuliskan hasil eksperimen pada LKS melakukan penemuan dikertas selembat.
Fase Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membimbing siswa dalam kegiatan menyatukan pendapat (diskusi). ➤ Memberikan informasi/penguatan, koreksi pada siswa jika diperlukan dalam kegiatan diskusi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdiskusi (memberikan pendapat mengenai hasil temuan dari percobaan yang dilakukan) antar kelompok. ➤ Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dimengerti (menalar).
Fase Kesimpulan dan Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyampaikan kesimpulan (mengkomunikasikan).

2.1.3 Pembelajaran Matematika

A. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Yayuk (2019) pembelajaran matematika adalah kegiatan yang akan menjadi pengalaman bagi para murid, proses dari pembelajaran tersebut akan berlangsung sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah disiapkandengan secara sistematis agar penyampaian materi matematika berlangsung dengan baik. Pembelajaran yang dimaksud disini adalah kegiatan penyampaian ilmu yang akan disampaikan oleh guru kepada para murid sehingga kegiatan

pembelajaran yang terjadi akan terasa aman dan menyenangkan sesuai dengan metode pengajaran yang terarah.

Kegiatan mengajar matematika di kelas merupakan proses penyampaian ilmu pengetahuan tentang matematika yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru bertugas untuk menyampaikan materi matematika dengan menggunakan metode pembelajaran yang terstruktur dan menarik perhatian para siswa (Sutama et al., 2021).

Isrok'atun & Rosmala (2018) mengatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses mulai dari berpikir konkret menjadi berpikir abstrak. Pada dasarnya, ketika murid mempelajari matematika maka murid tersebut akan mulai ke tahap berpikir konkret. Selanjutnya, siswa masuk ke tahap pengembangan kemampuannya dengan berpikir abstrak.

Pembelajaran matematika adalah aktivitas belajar yang membantu para peserta didik untuk memahami sebuah konsep, memecahkan permasalahan sistematis, mengembangkan kemampuan komunikasi, mempelajari keterkaitan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari dan menyampaikan pemikiran matematis peserta didik baik secara lisan maupun tulisan (Dewi & Ardiansyah, 2019).

Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar mengajar yang membuat peserta didik mampu untuk memahami bagaimana matematika dalam kehidupan sehari-hari, pada pembelajaran matematika peserta didik diarahkan agar dapat berpikir secara kritis dan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

B. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Isrok'atun & Rosmala (2018) tujuan pembelajaran adalah panduan bagi guru dalam menyusun segala aspek yang berkaitan dengan pembelajaran mulai dari awal pembelajaran hingga akhir. Setiap bagian dari proses pembelajaran adalah proses untuk mencapai tujuan yang sudah menjadi ketetapan. Oleh sebab itu, proses penyampaian pembelajaran akan mengarah kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Yayuk (2019) tujuan umum dari pembelajaran matematika adalah menjadikan para murid bisa mengoperasikan konsep dari matematika sebagai alat untuk membantu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Setiap siswa pasti akan menemui permasalahan yang harus diselesaikan dengan menggunakan matematika baik di lingkungan sekolah atau di luar lingkungan sekolah. Contoh permasalahan yang akan melibatkan matematika adalah perhitungan, pengukuran maupun penafsiran bisa diselesaikan dengan baik.

Rohmah (2021) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan seseorang, membentuk kepribadian maupun tingkat kecerdasan seseorang dan meningkatkan martabat peradaban bangsa yang bertujuan menjadikan seseorang memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, sehat dan menjadi warga yang berperilaku baik. Tujuan tersebut dirangkum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. Sedangkan tujuan pembelajaran matematika secara khusus adalah:

- 1) Meningkatkan cara berpikir siswa dalam menarik kesimpulan, contohnya seperti kegiatan penyelidikan, eksperimen, eksplorasi, menangkap perbedaan maupun kesamaan, konsisten dan inkonsistensi.
- 2) Mengembangkan cara berpikir siswa agar lebih kreatif dalam aktivitasnya, seperti imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan rasa ingin tahu, membuat dugaan maupun prediksi serta mencoba-coba.
- 3) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam mencari dan menyampaikan informasi, gagasan baik secara lisan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan informasi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda, menurut Nurmayati (2016) hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan tersebut mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Supardi (2015) memaknai hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan.

Kunandar (2014) juga menjelaskan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai pola-pola perbuatan,

nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Selanjutnya Kunandar berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Moore (2014), ada tiga ranah indikator hasil belajar dijabarkan sebagai berikut;

1. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
3. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creativemovement*. Straus, dkk (2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar.

Menurut Hamalik (2011) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Ananda & Hayati (2020) menjelaskan terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar dijelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, diantaranya sebagai berikut :

1. Faktor siswa.

Sifat atau karakteristik siswa adalah hal yang menentukan seberapa jauh pembelajaran dilaksanakan. Perbedaan karakteristik siswa akan menentukan pemilihan media apa yang akan digunakan dalam kelas. Apabila siswa yang mempunyai karakteristik belajarnya adalah visual, maka media pembelajarannya adalah dengan menghadirkan gambar, karena melalui gambar mereka dapat belajar dengan baik. Demikian juga dengan siswa dengan karakteristik gaya belajar verbal maka media pembelajarannya adalah cukup dengan kehadiran guru dengan berceramah, karena siswa dengan karakter verbalnya, mereka tertarik dengan penampilan guru yang berceramah dengan bersemangat dan berintonasi suara dengan baik, atau pembelajaran untuk mereka dapat dilakukan dengan cara diskusi.

2. Perbedaan tugas yang diberikan kepada siswa.

Tugas yang diberikan kepada siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya dengan kata lain hasil belajar yang diperoleh siswa tergantung pada tugas yang diberikan guru kepada mereka.

3. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran berimplikasi terhadap hasil belajar siswa. Guru yang kreatif menggunakan metode terbukti dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam belajar, dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan metode yang variatif berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Guru yang hanya menerapkan satu metode dalam setiap kali pertemuan, akan mengakibatkan kebosanan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang baik tidak diperoleh siswa dalam belajarnya. Namun jika guru dapat menerapkan metode yang bervariasi dalam setiap kali pertemuan maka akan dimungkinkan siswa mempunyai motivasi atau semangat yang tinggi dalam belajarnya dan pada gilirannya diharapkan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di atas, maka pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan bagian dari pada metode pembelajaran, yang mana metode pembelajaran merupakan bagian dari model pembelajaran. Peneliti mengkaitkan model pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.4 Motivasi Belajar

Menurut Rahayu (2023) yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah kemauan seseorang untuk menyelesaikan proses belajar, kemauan tersebut akan didukung dari dalam diri atau luar diri agar bisa meningkatkan kemampuan belajar dan membantu mencapai tujuan belajarnya. Hal ini juga dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah Ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا فَمَا تَعْمَلُونَ خَيْرٌ ؕ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 memiliki motivasi belajar yang menyentuh aspek motivasi ekstrinsik siswa yaitu pertama, seseorang akan mendapatkan derajat dengan cara beriman kepada Allah SWT yaitu dengan menjalankan segala perintah-Nya salah satunya dengan belajar. Hal ini sejalan dengan penjelasan didalam tafsirnya yang menjelaskan bahwa Allah pun akan mengangkat orang-orang yang diberi ilmu, karena ilmunya menjadi hujah yang menerangi umat, beberapa derajat dibandingkan orang-orang yang tidak berilmu. Dan Allah Mahateliti terhadap niat, cara, dan tujuan dari apa yang kamu kerjakan, baik persoalan dunia maupun akhirat.

Sajudin (2021) motivasi belajar merupakan kekuatan mental seseorang yang akan mendorong keinginannya untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar. Salah satu aspek yang mempunyai pengaruh besar terhadap kualitas hasil belajar adalah motivasi belajar. Jika motivasi belajar siswa baik maka pembelajaran yang dicapai siswa juga akan baik karena siswa cenderung lebih aktif belajar jika mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang diterima baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang. Motivasi belajar akan menjadi salah satu alat ukur yang akan mempengaruhi proses belajar, sehingga mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pengertian motivasi belajar yang lain adalah usaha yang dirancang sebagai penanganan dalam kondisi tertentu, yang mana penanganan tersebut menjadikan seseorang memiliki dorongan dalam diri agar mau melaksanakan sesuatu, jika seseorang tersebut tidak suka untuk melaksanakannya maka penanganan itu akan mengatasi rasa tidak suka tersebut (Musri, 2019).

Ada keterkaitan yang sangat kuat antara motivasi dan belajar, belajar adalah suatu proses merubah sikap seseorang secara permanen dengan cara praktik dan penguatan secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Pada umumnya, motivasi belajar merupakan kemauan yang berasal dari internal atau eksternal diri siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut ;

1. Keinginan yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam sesuatu.
2. Memiliki dorongan internal dan perasaan perlu belajar.
3. Memiliki tujuan untuk masa depan dan harapan untuk sesuatu.
4. Mendapat manfaat saat pembelajaran berlangsung.
5. Ada latihan menarik selama belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang mendukung, dimana lingkungan tersebut akan meningkatkan pembelajaran (Hamzah, 2016).

Adapun indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2018) sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut Makmun (2003) ada delapan indikator penting untuk mengukur motivasi belajar, yaitu durasi belajar; frekuensi belajar; persistensi pada kegiatan belajar; ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan; tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan; tingkat kualifikasi prestasi/produk (output) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan; dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

Motivasi belajar adalah kuatnya rasa ingin belajar yang berasal dari luar dan dalam diri seseorang. Motivasi belajar peserta didik mungkin saja sewaktu-waktu melemah sesuai kondisi

pelajaran yang mereka dapat. Lemahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa akan menjadikan kualitas belajar ikut melemah. Sebab itu, penting diadakan evaluasi dalam perencanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan belajar siswa (Ariestika et al., 2019).

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar salah satunya adalah motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa atau yang biasa kita dengar dengan cita-cita/aspirasi siswa. Selain itu faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar juga terdiri dari kemampuan siswa, kondisi siswa dan lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa atau model pembelajaran (Rasyid dkk, 2022). Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, dan cara menyampaikan materi. Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa bukanlah hal yang mudah, karenanya guru sangat penting mengetahui karakteristik siswanya, dan memiliki kemampuan kreatif untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan dan minat siswa sehingga motivasi belajarnya semakin meningkat (Ananda & Hayati, 2020).

Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan guru harus mempersiapkan cara atau metode dan media mengajar yang bervariasi, dengan metode dan media yang bervariasi maka kebosanan dapat dikurangi dan dihilangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai indikator motivasi belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar digunakan sebagai pendorong atau pemacu seseorang dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, seperti; (1) adanya lingkungan belajar yang mendukung, (2) ulet menghadapi kesulitan dan rintangan, (3) ada latihan yang menarik selama pembelajaran, (4) mendapat manfaat saat pembelajaran, (5) senang mencari dan memecahkan masalah. Oleh karena itu adanya motivasi belajar yang tinggi dalam diri peserta didik maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik.

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Duren Sawit Jakarta Timur”. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu menggunakan variabel bebas model *Problem Based Learning* dan

juga variable terikatnya yaitu hasil belajar. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini ada dua variabel terikatnya yaitu hasil belajar dan motivasi belajar, sedangkan dalam skripsi Iqbal hanya menggunakan satu variabel terikat saja yaitu hasil belajar matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, adapun hasil penelitian dari Iqbal menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t yang membuktikan bahwa adanya peningkatan.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawarni (2015) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar". Penelitian yang dilakukan oleh Mawarni ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu menggunakan variabel bebas model *Problem Based Learning* (PBL) dan juga variable terikatnya yaitu kepercayaan diri siswa. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini ada dua variabel terikatnya yaitu hasil belajar dan motivasi belajar, sedangkan dalam skripsi Mawarni hanya menggunakan satu variabel terikat saja yaitu kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, pada penelitian ini peneliti meneliti siswa SMK sedangkan skripsi Mawarni melakukan penelitian terhadap siswa sekolah dasar. Adapun hasil penelitian dari Mawarni menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas SD dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dasar. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen 84,03. Adapun rata-rata kelas control 78,40. Hal ini menggambarkan bahwa hasil kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tyas (2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Jari". Penelitian yang dilakukan oleh Tyas ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah, dalam skripsi Tyas ada dua variabel bebasnya yaitu model pembelajaran dan motivasi belajar, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu variabel bebas yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan dua variabel terikat yaitu hasil belajar dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, pada penelitian ini peneliti meneliti siswa SMK sedangkan skripsi Tyas melakukan penelitian terhadap siswa sekolah dasar (SD). Adapun hasil dari penelitian Tyas Pengaruh Penggunaan *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Jarai. Perhitungan didapatkan ternyata terdapat pengaruh penggunaan *TakeAnd Give* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Jarai. Pada saat pre tes terdapat 5 siswa kelompok atas/tinggi (19,23 %) 11 orang siswa dikelompok tengah/sedang (42,30 %) dan 10 siswa. dikelompok bawah/rendah (38,46%). Pada saat postest terdapat 17 siswa. kelompok atas/tinggi (61,54%), 5 orang siswa dikelompok tengah/sedang (19,23 %) dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (19,23%). Dapat dilihat bahwaterdapat peningkatan antara pre test dan post test. Terdapat pengaruh motivasi belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Jarai dengan persamaan regresi $Y = 9,7484 + 1,66X + e$. Terdapat pengaruh penggunaan *Take And Give* dan motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Jarai dengan Fag (0,069) lebih besar dari 0,05 maka hipotesis nol (0) ditolak.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhanty (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 11 Tino Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto". Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhanty ini memiliki kesamaan dengan penulis yaitu menggunakan variable terikat yaitu motivasi belajar. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah, dalam skripsi Ramadhanty variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *Take and Give* sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian yang dilakukan Ramadhanty merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Take and Give* terhadap motivasi belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 11 Tino Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto. Ramadhanty menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest* Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas V SD Negeri 11 Tino Kecamatan Tarowang Kabupaten Jeneponto pada tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 39 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian tersebut menggunakan Teknik Simple Random sampling hingga terdapat sampel sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian yang berupa angket motivasi belajar siswa, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada pengujian hipotesis adalah *Paired Sample Ttest* dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 22. Hasil pengukuran motivasi belajar siswa diperoleh dari membandingkan hasil *pre test* dan *post test* yang menerapkan model pembelajaran *Take and Give*

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VSD Negeri 11 Tino Kecamatan Tarawang Kabupaten Jeneponto.

2.3 Kerangka Pikir

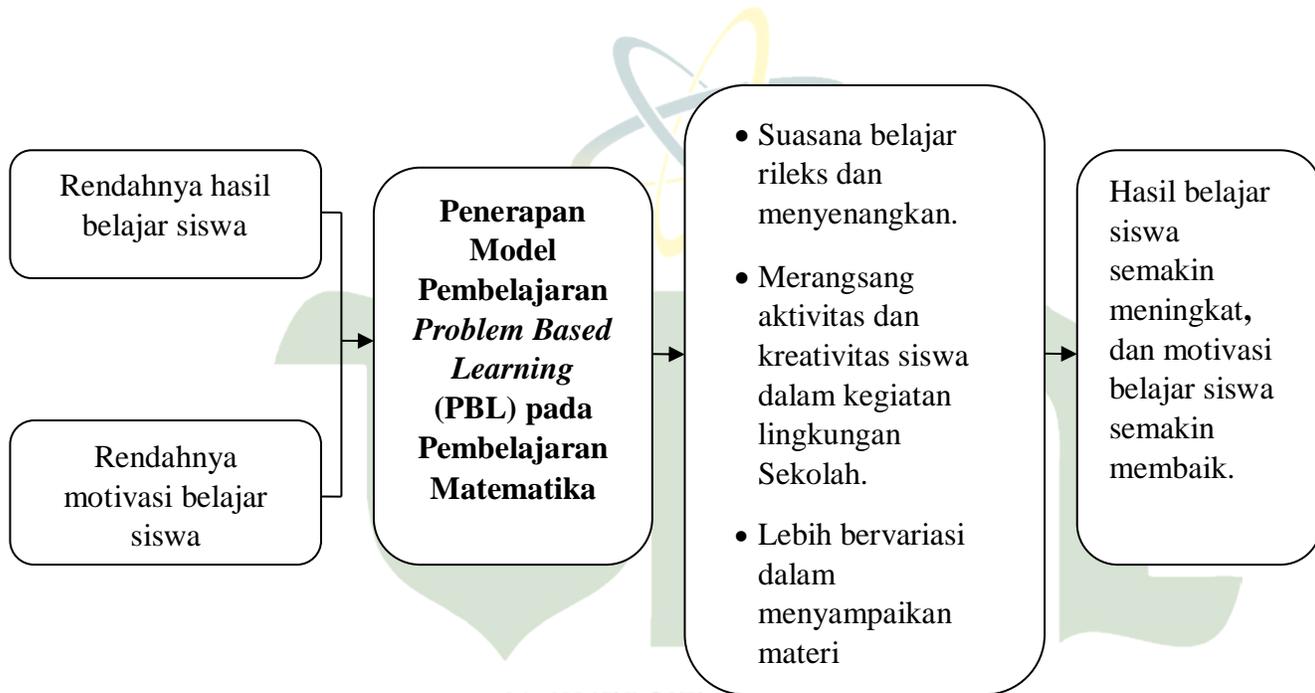
Kebanyakan siswa kerap menganggap matematika menjadi pelajaran yang rumit, mereka akan membayangkan angka-angka serta rumus-rumus yang rumit dan sulit dipahami. Para siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sudah mutlak ketentuannya dan tidak boleh ada kesalahan di dalamnya. Ini adalah salah satu penyebab matematika dianggap menjadi materi yang sulit dan menakutkan. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dan hasil belajar setiap siswa saat pembelajaran matematika.

Banyak siswa menganggap bahwa hanya sedikit orang yang mampu untuk memahaminya. Kita akui bahwa matematika bukanlah pelajaran yang mudah, tetapi matematika juga bukan pelajaran yang tersulit. Kebanyakan siswa, menganggap materi yang akan dipelajari di mata pelajaran matematika harus dihafal. Pada dasarnya matematika bukanlah pelajaran menghafal rumus, karena ketika siswa menghafal rumus tetapi tidak memahami konsep dari materi tersebut, rumus yang sudah dihafal tidak akan sempurna.

Untuk meningkatkan inspirasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan membantu siswa dalam memahami konsep materi dalam pembelajaran matematika, hendaknya pendidik memilih model pembelajaran yang dapat mewujudkan kedua hal tersebut. Guru harus membangkitkan motivasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar terhadap materi pelajaran yang akan dibahas untuk mencapai hasil belajar yang baik. Ketertarikan siswa akan mendorong mereka untuk lebih dinamis dalam mendalami materi sesuai dengan kesukaannya masing-masing. Oleh karena itu, lingkungan kelas perlu menyenangkan sehingga siswa dapat dengan bebas mengungkapkan pertanyaan, pendapat, dan rasa ingin tahunya tentang materi pelajaran.

Guru sebagai pengendali kelas bertugas menentukan model pembelajaran yang akan mengatasi masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Dalam permasalahan di atas, para pendidik dapat memanfaatkan pengalaman pendidikan yang menyenangkan di kelas. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) akan membantu pendidik dalam menciptakan lingkungan kelas yang bebas dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menggambarkan kerangka berpikir dalam bagan berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan penjabaran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Hipotesis Pertama

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa.
- b. H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Hipotesis Kedua

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi belajar matematika siswa.

b. Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi belajar matematika siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN