

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran

Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan seorang individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar merupakan suatu rangkaian proses yang bertujuan untuk memberikan perubahan positif dari tingkah laku yang memuat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai individu.

Menurut Thursan Hakim, definisi belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikiran dan kemampuan lainnya.

Berdasarkan pengertian tersebut maka diketahui bahwa belajar memiliki beberapa ciri diantaranya (Akhiruddin dkk, 2019):

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- b. Perubahan perilaku relatif permanen. Artinya, perubahan bersifat tetap dari waktu ke waktu.
- c. Perubahan tidak harus terjadi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, perubahan sifatnya potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan ini memberikan penguatan.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar, mengajar, dan pembelajaran. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau watak seseorang yang bersifat tetap sebagai hasil dari pengalaman

dan latihan bukan dari proses pertumbuhan dan proses kematangan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 2017:57) Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kamahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya siswa dapat belajar dan menguasai materi pelajaran sehingga siswa mampu mencapai suatu objektif yang sudah ditentukan (aspek kognitif), dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), dan keterampilan (aspek psikomotor) seorang siswa.

Pendekatan pembelajaran merupakan suatu himpunan asumsi yang saling berhubungan dengan sifat pembelajaran. Contohnya pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan lingkungan, pendekatan ekspositori, pendekatan heuristik, pendekatan kontekstual, pendekatan konsep, pendekatan keterampilan proses, pendekatan deduktif, pendekatan induktif, dan pendekatan sains lingkungan teknologi masyarakat.

Menurut Suyono dan Hariyanto (Suyono & Hariyanto, 2017:20) strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan. Strategi pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan teknik pembelajaran.

Teknik pembelajaran merupakan implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung dikelas.

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, (1) Rencana adalah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus. (2) Kesalingtergantungan adalah unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangan kepada sistem pembelajaran. (3) Tujuan adalah sistem pembelajaran yang memiliki tujuan yang harus dicapai.

2.1.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Dutch (1994), *Problem Based Learning* adalah metode intruksional yang menantang siswa agar belajar dan belajar, bekerjasama dengan kelompok untuk mencari solusi masalah yang nyata. *Problem Based Learning* ini lebih mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis dan analitis, dan siswa mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai dan tepat (Miswar et al, 2016:7).

Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi, pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dan menyusun pengetahuan siswa tentang dunia sosial (Miswar et al., 2016:7). Dari pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang berdasarkan masalah dunia nyata untuk digunakan sebagai konteks bagi siswa dalam belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, dan untuk mendapatkan pengetahuan yang esensial dari materi pelajaran.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* perlu dirancang dengan baik mulai dari penyiapan masalah yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dikelas, memunculkan masalah dari hal yang bersangkutan

dengan siswa, dan peralatan yang mungkin diperlukan dan penilaian yang digunakan. Oleh karena itu model *Problem Based Learning* ini merupakan model yang efektif untuk belajar berfikir tingkat tinggi dan sangat cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik yang melekat erat dengan konsep dan implementasinya. Menurut Tan ada beberapa karakteristik proses *Problem Based Learning* diantaranya:

- 1) Masalah digunakan sebagai awal mula pembelajaran.
- 2) Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Solusinya menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- 4) Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran diranah pembelajaran yang baru.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*).
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*, dan melakukan presentasi (Hotimah, 2020 : 6).

Maka dari itu dapat peneliti simpulkan, karakteristik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah:

- 1) Permasalahan yang ada disekitar siswa dapat dijadikan sumber acuan untuk permulaan proses pembelajaran.
- 2) Permasalahan yang ditemukan biasanya masih bersifat tidak jelas atau masih perlu dibuktikan keberaniannya.
- 3) Biasanya, permasalahan yang ada perlu pembenaran dari beberapa

teori yang telah ada atau bisa lintas teori dari bidang yang sekiranya bisa mendukung.

- 4) Permasalahan yang ada dengan harapan bisa dijadikan pembelajaran yang baru oleh siswa.
- 5) Sifat belajarnya para siswa adalah *self directed learning* dari permasalahan yang telah ada.
- 6) Sumber pengetahuan yang digunakan berasal dari sumber yang bervariasi.
- 7) Pembelajaran yang diciptakan menarik, sehingga siswa dituntut untuk bisa menjelaskan kembali hasil temuan mereka didepan kelas.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran terdapat beberapa langkah-langkah ataupun sintak yang harus disusun, Menurut Arends, terdapat beberapa sintak dalam model pembelajran *Problem Based Learning*, diantaranya yaitu :

- 1) Tahap 1 : Melakukan Orientasi Masalah kepada Siswa. Pada awal pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan logistik (bahan dan alat) apa yang dibutuhkan bagi penyelesaian masalah, serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Tahap 2 : Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar. Guru membantu siswa untuk menjelaskan tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Tahap 3 : Membimbing Kelompok Investigasi. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah atau solusi.
- 4) Tahap 4 : Mengembangkan dan Mempresentasikan. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil diskusi yang sesuai dengan tugas yang diberikan, seperti laporan,

video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya

- 5) Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan. Masalah Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil penyelidikannya, serta proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. (Syamsiar, 2016:135)

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran yang ada pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut Miswar, terdapat beberapa kelebihan model *Problem Based Learning*, diantaranya yaitu:

- 1) *Problem Based Learning* merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) *Problem Based Learning* dapat menantang kemampuan siswa dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru bagi siswa.
- 3) *Problem Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dan membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan siswa dalam memahami masalah di dunia nyata.
- 4) *Problem Based Learning* mampu membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
- 5) *Problem Based Learning* dianggap sebagai model yang lebih disenangi dan disukai oleh siswa karena model ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 6) *Problem Based Learning* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang siswa miliki dalam dunia nyata.

7) *Problem Based Learning* mampu mengembangkan minat siswa untuk belajar secara terus-menerus. (Miswar et al, 2016:30)

Kemudian menurut Miswar juga terdapat beberapa kekurangan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* diantaranya yaitu :

- 1) Siswa tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dimiliki sulit untuk dipecahkan sehingga siswa merasa ragu untuk mencoba.
- 2) Membutuhkan waktu persiapan untuk keberhasilan dari model *Problem Based Learning*.
- 3) Siswa yang kurang pemahaman tidak akan mencoba untuk belajar (Miswar et al., 2016:31).

2.1.3 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2019:45). Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Selanjutnya Horward Kingsley menyebutkan bahwa ada 3 macam hasil belajar, yakni : 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Hasil belajar akan terus melekat pada siswa karena merupakan bagian dari kehidupan siswa (Sudjana, 2016:22).

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik itu tujuan kurikuler ataupun tujuan intruksional, akan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang membagi menjadi tiga ranah kejiwaan yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Seiring perkembangan teori pendidikan, Krathwohl (2001) dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut

dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Adapun taksonomi bloom pada ranah kognitif yang telah direvisi Ardeson dan Krathwohl dibagi menjadi 6 tingkatan yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*) (Gunawan & Paluti, 2017:106).

1) Mengingat (*remember*)

Mengingat merupakan upaya untuk mendapatkan kembali pengetahuan dari ingatan yang telah lama, baik yang baru didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna dan pemecahan masalah. Mengingat meliputi mengenali dan memanggil kembali. Mengenali berhubungan dengan mengetahui pengetahuan masa lalu yang spesifik, misalnya tanggal lahir, usia, sedangkan memanggil kembali adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lalu secara cepat dan akurat.

2) Memahami (*understand*)

Memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti berita, bacaan dan komunikasi. Memahami berhubungan dengan aktivitas mengklasifikasi dan membandingkan. Klasifikasi berawal dengan contoh atau informasi khusus kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan mengacu pada identifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih obyek, ide, peristiwa, masalah, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif mencari satu persatu ciri obyek yang diperbandingkan.

3) Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan merupakan memanfaatkan suatu prosedur untuk melaksanakan eksperimen atau menyelesaikan masalah. Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur dan

mengimplementasikan. Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah atau eksperimen dimana siswa sudah mengetahui informasi dan mampu menetapkan prosedur apa saja yang harus dilakukan. Mengimplementasikan akan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal yang belum diketahui atau asing. Mengimplementasikan berkaitan dengan dimensi proses kognitif yang lain seperti mengerti dan menciptakan.

4) Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis adalah memecahkan suatu masalah dengan memisahkan setiap bagian dari masalah dan mencari hubungan antara masing-masing bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana hubungan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan yang cenderung lebih penting dimiliki oleh siswa dari kegiatan pembelajaran adalah kemampuan menganalisis. Menganalisis berhubungan dengan proses kognitif memberi atribut dan mengorganisasikan. Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Mengorganisasikan berhubungan dengan identifikasi unsur-unsur komunikasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik.

5) Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berhubungan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang umum digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria dan standar tersebut dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Evaluasi meliputi mengecek dan mengkritisi. Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu produk. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk berdasarkan pada kriteria dan standar

eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi positif dan negatif suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

6) Menciptakan (*create*)

Menciptakan berkaitan dengan proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif. Menciptakan mengarahkan siswa untuk mampu melaksanakan dan menghasilkan karya yang dibuat oleh semua siswa atau menghasilkan sesuatu yang baru. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan memproduksi. Menggeneralisasikan adalah kegiatan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan berhubungan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada suatu perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Ciri hasil belajar afektif dapat terlihat pada siswa dalam bertingkah laku, seperti : perhatian siswa terhadap pelajaran, motivasi belajar siswa tinggi, disiplin, menghormati guru dan teman sekelas. Ranah afektif terbagi menjadi 5 aspek yaitu :

1) *Receiving* Atau *Attending* (Menerima atau memperhatikan)

Receiving adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, dan gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran dan keinginan dalam menerima rangsangan, mengontrol dan menyeleksi rangsangan tersebut.

2) *Responding* (Menanggapi)

Responding adalah reaksi yang diberikan oleh seseorang

terhadap rangsangan yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, keputusan dalam menjawab rangsangan tersebut.

3) *Valuing* (Penilaian)

Valuing adalah memberikan nilai atau suatu penghargaan terhadap suatu kegiatan. Sehingga siswa akan merasa menyesal ketika siswa tidak mengikuti kegiatan tersebut.

4) *Organization* (Pengatur)

Organisasi adalah pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.

5) *Characterization by a value* (Karakteristik Nilai)

Karakteristik nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan. Ranah ini dapat terlihat dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindakya seseorang. Menurut Sudjana (2010:30), Ada 6 tingkatan dalam keterampilan, yaitu :

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, dan motoris.
- 4) Kemampuan dibidang fisik, seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu : faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi jasmani dan psikologi, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor internal adalah faktor yang meliputi faktor fisiologi (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Faktor internal diantaranya meliputi:

- a. Bakat, merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih (Anggraini et al., 2020)
- b. Minat, adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Ratnasari, 2017).
- c. Motivasi, merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar (Hartata, 2019).
- d. Cara Belajar, merupakan perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut diantaranya meliputi:

- a. Lingkungan sekolah, adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya. Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada siswa, suasana belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.

- b. Lingkungan keluarga, adalah faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana di dalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya.
- c. Lingkungan masyarakat, adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa, dan sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa tersebut.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
1	Judul	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Materi Atmosfer di Kelas X IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Atmosfer di Kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Tasikmalaya)	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam Hubungannya dengan Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Materi Erosi di Kelas X SMA Terpadu Darul Muta'allimin Kelurahan Bantarsari Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sebaran Dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya)
2	Tahun	2018	2020	2022	2024
3	Peneliti	Neni Nuraeni	Tineke Ayu Novellyuni	Rifqi Abdul Basith	Devia Oktaviani Aripin
4	Tempat Penelitian	SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya	SMA Negeri 4 Tasikmalaya	SMA Terpadu Darul Muta'allimin	SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya

No	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Yang Dilakukan
5	Rumusan Masalah	<p>1. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) Pada materi atmosfer di Kelas X IPS B SMA Terpadu Riyadlul Kecamatan Cibureum Kota Tasikmalaya?</p> <p>2. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi atmosfer di kelas X IPS B SMA Terpadu Riyadlul Kecamatan Cibureum Kota Tasikmalaya?</p>	<p>1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran geografi materi atmosfer di kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi atmosfer di kelas X IPS 4 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?</p>	<p>1. Bagaimana pelaksanaan model problem based learning pada materi erosi di kelas X SMA Terpadu Darul Muta'allimin Kelurahan Bantarsari Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimanakah hubungan antara model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan peningkatan hasil belajar mata pelajaran geografi materi erosi pada siswa kelas X di SMA Terpadu Darul Muta'allimin Kelurahan Bantarsari Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya ?</p>	<p>1. Bagaimanakah langkah-langkah model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> pada mata pelajaran Geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya?</p> <p>2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya?</p>

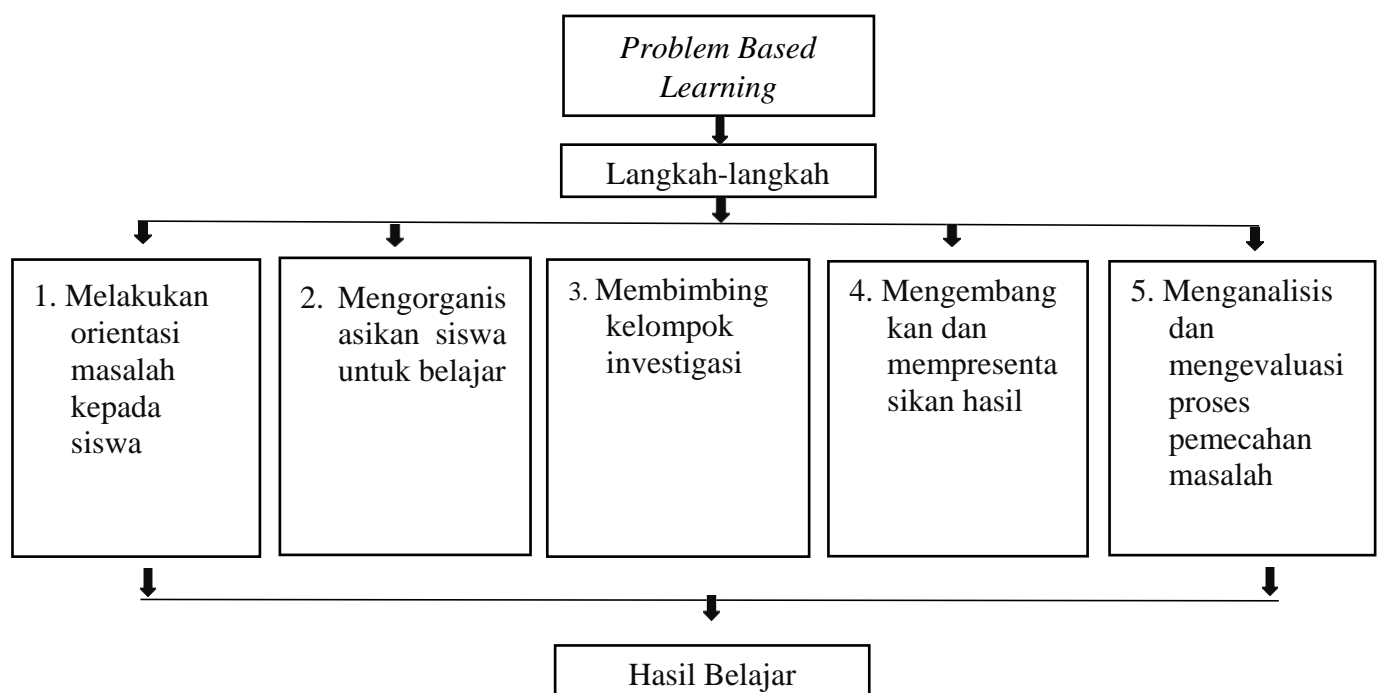
(Sumber: *Pengelolaan Data*, 2021)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu kerangka dalam penelitian yang menggambarkan sebuah proses penelitian yang sedang dan akan diteliti. Berdasarkan rumusan masalah dan untuk tercapainya penelitian ini didukung tinjauan teoretis serta tinjauan penelitian terdahulu maka secara skematis

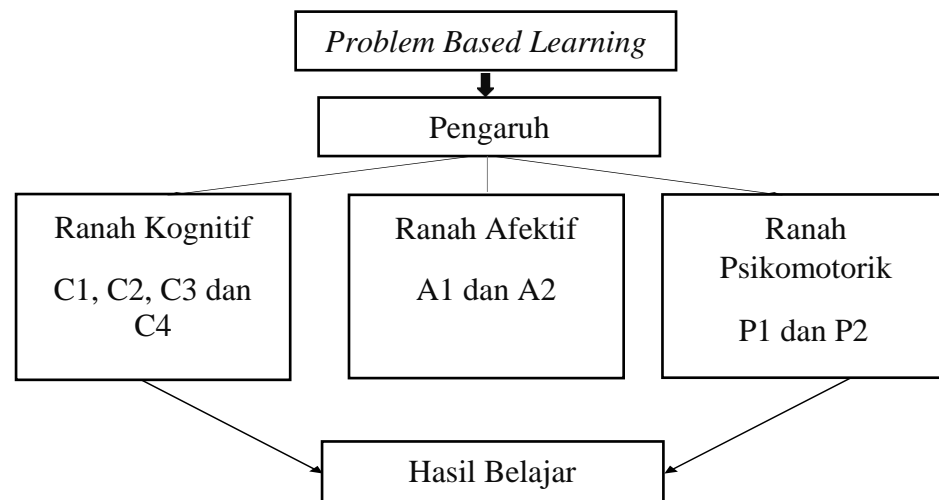
kerangka konseptual penelitian ini adalah :

2.3.1 Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya meliputi melakukan orientasi masalah kepada siswa, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual I
(Sumber: Hasil Analisis Penelitian, 2021)

2.3.2 Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Kota Tasikmalaya yang meliputi ranah kognitif C1, C2, C3, dan C4, ranah afektif A1 dan A2, serta ranah psikomotorik P1 dan P2.



Gambar 2.2
Kerangka Konseptual II
 (Sumber: Hasil Analisis Penelitian, 2021)

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan tentatif yang merupakan dugaan tentang apa saja yang sedang kita amati dan berusaha untuk memahaminya (Nasution, 2012:39). Hipotesis adalah jawaban sementara akan sebuah masalah dan jawaban itu harus tetap diuji kebenarannya. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori materi dan belum menggunakan fakta.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

- 2.4.1 Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum yaitu orientasi masalah kepada siswa, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- 2.4.2 Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum yang diukur dari aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik.

Ha : Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum.

Ho: Tidak ada pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia di kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum.