

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Sebelumnya, terlebih dahulu membahas mengenai apa yang dimaksud dengan model. Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Model pembelajaran adalah suatu perancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam melakukan suatu tutorial dan untuk menentukan suatu perangkat yang akan dipakai dalam proses tersebut. Adapun Soekanto, dkk (Trianto, 2014:22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Salah satu contoh model pembelajaran adalah model pembelajaran berdasarkan masalah, dimana kelompok-kelompok siswa bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah yang telah disepakati bersama dan disepakati guru. Ketika guru menerapkan model tersebut, maka siswa harus mampu menggali keterampilan yang ada dalam dirinya untuk memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya. Sebagai salah satu contoh berdasarkan tujuan yaitu pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar seperti memahami kebutuhan dalam kegiatan ekonomi atau topik-topik bahasan lain yang berkaitan dengan penggunaan alat.

Menurut Trianto (2021:25) untuk melihat tingkat kelayakan model pembelajaran untuk aspek validitas dibutuhkan ahli dan praktisi untuk memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan. Yang dimaksud ahli dan praktisi disini adalah seorang guru, dimana guru dituntut mampu mengembangkan model

pembelajaran agar suatu proses pembelajaran dengan topik tertentu dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu guru harus mampu memilih model yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran tersebut dan terutama sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2.1.2 Model *Problem Based Learning*

2.1.2.1 Pengertian *Problem Based Learning*

“Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisis dan integrasi pengetahuan baru” (Cahyo, 2013:283). “Belajar berbasis masalah adalah suatu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar” (Siregar, 2014:119).

Dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa tidak jenuh dalam belajar. Salah satunya model *Problem Based Learning* yang dapat merangsang kemampuan siswa dalam berpikir sehingga siswa tidak hanya mengandalkan teori semata, namun juga menemukan pemecahan masalah secara mandiri dan menemukan kebermaknaan dalam belajar. Model *Problem Based Learning* ini bercirikan penggunaan masalah dalam kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa dan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir secara kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan. *Problem Based Learning* berfokus pada penyajian suatu permasalahan baik nyata maupun simulasi kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian, teori, konsep, maupun prinsip yang dipelajari.

“Model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah” (Hamdayama, 2014:209). Pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, tetapi siswa dituntut aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah

data, dan yang terakhir menyimpulkan. Kata kunci dari pembelajaran ini adalah tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Cara mencapai hasil pembelajaran secara optimal, pembelajaran berbasis masalah perlu dirancang dengan baik mulai dari penyiapan masalah yang sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan dikelas, memunculkan masalah dari peserta didik, peralatan yang mungkin diperlukan, dan penilaian yang digunakan.

Pelaksanaan *Problem Based Learning* sepenuhnya tergantung pada keaktifan, sikap, dan keterampilan siswa selama KBM. Guru dalam hal ini hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator, sedangkan pembelajaran didominasi oleh aktivitas siswa dalam membangun pengetahuan melalui proses ilmiah seperti mengamati, menanya, menerapkan, mengolah data, melakukan percobaan, melaporkan hasil, dan merumuskan kesimpulan dengan proses yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga produk pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih kuat.

Proses belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah bagaimana siswa itu dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan penemuan konsep, berbeda dengan konsep *Teacher centered* yang seluruh kegiatan di dominasi oleh guru sehingga siswa cenderung hanya menghafal. Oleh karena itu dalam penerapan model *Problem Based Learning* didukung teori perkembangan Piaget yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif siswa bergantung pada keaktifan dalam berinteraksi dengan lingkungan serta memanfaatkan pengalaman nyata. Teori ini sesuai dengan tujuan *Problem Based Learning* pada penelitian ini yaitu mengaktifkan siswa dengan memberikan pengalaman nyata berupa pemberian data-data, fakta ilmiah yang mendukung dan memberikan siswa kegiatan praktikum untuk membuktikan

sendiri hukum-hukum yang mereka pelajari sehingga proses dan produk pengetahuan yang diperoleh akan lebih tertanam kuat pada siswa.

2.1.2.2 Tahap-tahap pembelajaran *Problem based learning* (PBL)

Problem based learning dilaksanakn dengan tahap-tahap sebagaimana dijelaskan oleh Huda, Miftahul (2014:272) bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah meliputi lima tahapan, yaitu :

Tabel 2. 1
Tahap-tahap pembelajaran *Problem based learning* (PBL)

Tahapan	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 : Orientasi peserta didik pada masalah	Pada tahapan ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena, demonstrasi, atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap 2 :Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan karya	Guru membantu peserta didik dalam merancang dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model, serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

PBL merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan. Menurut Barret (dalam Dewi dan Oksiana, 2015:938) kelebihan model *Problem Based Learning* diantaranya:

1) Kelebihan model *problem based learning*:

- a) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan suatu permasalahan dalam situasi nyata.
- b) Siswa diharapkan memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa.
- d) Terjadinya suatu aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- e) Sumber-sumber pengetahuan yang biasa digunakan siswa bisa didapatkan dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
- f) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- g) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam pelaksanaan diskusi atau presentasi hasil pekerjaannya.
- h) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

2) Kekurangan model *Problem Based Learning*:

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Warsono dan Hariyanto (2013:163) bahwa kelemahan model *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Tidak banyak peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, bukan hanya terkait materi pembelajaran saja di dalam kelas, melainkan juga dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri.
- c. Jika siswa tidak mempunyai rasa kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah.
- d. Tanpa adanya pemahaman siswa mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka belajar apa yang ingin mereka pelajari.

2.1.2.4 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Di bawah ini merupakan karakteristik model *Problem Based Learning*, menurut Barrow dan Min Liu (Shoimin, 2018:130) menjelaskan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* yaitu:

- a. Kegiatan belajar harus berorientasi pada peserta didik.
- b. Permasalahan bersifat otentik atau berdasarkan dunia nyata.
- c. Peserta didik secara aktif mencari sendiri sumber informasi baru yang relevan.
- d. Pembelajaran dilakukan dengan cara berdiskusi di dalam kelompok atau tim kecil.
- e. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Adapun karakteristik yang dijelaskan oleh Mulyasa (2016:133) :

- a. Pemberian gagasan inti. Pada pembelajaran ini siswa diberikan gagasan agar menjadikan petunjuk atau sumber informasi yang dibutuhkan oleh siswa dalam pengumpulan informasi kegiatan belajar mengajar.
- b. Mendefinisikan masalah. Siswa diberikan skenario atau permasalahan yang akan dihadapi oleh kelompoknya dalam melakukan berbagai kegiatan.
- c. Belajar secara mandiri. Siswa secara mandiri mengumpulkan informasi yang dibutuhkan agar mampu menyelesaikan permasalahan yang tengah dihadapi.
- d. Saling bertukar informasi atau pengetahuan. Siswa melakukan diskusi bersama teman sebayanya atau kepada anggota kelompoknya dalam memecahkan suatu pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih mudah diselesaikan.

Selain itu karakteristik pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Nur dan Ibrahim (dalam Yuyun, 2017:59) antara lain:

- a. Pengajuan masalah atau pertanyaan secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa karena sesuai dengan kehidupan nyata autentik, dihadiri oleh jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk berbagai situasi.
- b. Berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu.
- c. Penyelidikan autentik dimana siswa menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan

dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat referensi dan merumuskan kesimpulan.

- d. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.

Adapun menurut Tan (dalam Amir, 2013:22) mengemukakan bahwa karakteristik model *Problem based learning* diantaranya:

- a. Menggunakan masalah sebagai awal pembelajaran.
- b. Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- c. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Dalam hal ini dapat menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu bidang lainnya.
- d. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran diarah pembelajaran yang baru.
- e. Sangat mengemukakan belajar mandiri (self directed learning)
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- g. Pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Bisa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengerjakan (peer teaching), dan melakukan presentasi.

Adapun menurut Gijble (dalam Mahyana, 2018 :10) menjelaskan karakteristik model *Problem based learning* yaitu:

- a. Pembelajaran dimulai dengan mengangkat suatu permasalahan atau suatu pertanyaan yang akan menjadi focal poin untuk keperluan usaha-usaha
- b. Siswa memiliki tanggung jawab utama dalam menyelidiki masalahmasalah dan memburu pertanyaan-pertanyaan.
- c. Guru dalam pembelajaran *Problem based learning* berperan sebagai fasilitator.

Selain itu karakteristik menurut Zabit (2010:20) mengemukakan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu:

- a. Berpusat pada siswa,
- b. Berbasis pada masalah,

- c. Penyelesaian masalah,
- d. Menentukan sendiri cara untuk menyelesaikan masalah,
- e. Siswa mendapatkan informasi kembali dari permasalahan yang ada dan mereka baru menyelesaikannya,
- f. Kolaboratif,
- g. Merefleksi diri,
- h. Mengevaluasi kembali untuk mengetahui perkembangan dari apa yang diperoleh.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran memusatkan pembelajaran pada permasalahan, guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, membuat siswa aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah dan dapat dikaitkan dengan dunia nyata sehingga mendapatkan pengetahuan yang baru.

2.1.3 Media *Audiovisual*

2.1.3.1 Pengertian *Audiovisual*

Media atau alat-alat audio-visual adalah alat-alat “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat “visible” artinya dapat dilihat. Alat-alat audio-visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Media audiovisual merupakan bentuk media pengajaran yang terjangkau (Aprilia, 2015).

Media *audiovisual* adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara. Alat-alat yang termasuk media *audiovisual* contohnya televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Media audiovisual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Contoh mediavisual adalah sound slide, televisi, film, dan sebagainya (Husain, 2017)

Menurut Fitria (2014) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media adalah perantara yang menghubungkan satu pesan dari pengirim menuju penerima.

2.1.3.2 Ciri-ciri Media *Audiovisual*

Setiadama mengatakan (Husain, 2017:20) bahwa media pembelajaran audiovisual adalah teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri utama teknologi audiovisual adalah:

- a) Bersifat linear
- b) Menyajikan visual yang dinamis
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d) Merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f) Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2.1.3.3 Fungsi dan Manfaat Media *Audiovisual*

Menurut Purwono (2014: 192) Secara umum media memiliki kegunaan yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, membatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah :

- a. Penyampaian materi yang diseragamkan
- b. Proses pembelajaran media lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Menurut Aprila (2015) Seorang ahli dalam bidang audiovisual mengatakan “perhatian yang semakin luas dalam penggunaan alat-alat audio visual telah

mendorong bagi diadakan penyidik ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audiovisual tersebut dalam pendidikan.”

Fungsi lain media *audiovisual* adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik, karena sifatnya hanya sekedar membantu, maka dalam pemanfaatannya memerlukan bantuan model pembelajaran, sehingga pengalaman dan pengetahuan siap dimiliki oleh pendengar yang akan membantu keberhasilan.

2.1.3.4 Jenis-jenis Media *Audiovisual*

Terdapat beberapa jenis media *audiovisual* diantaranya:

1) Media *audiovisual* diam

Media audiovisual diam merupakan media yang menyajikan unsur suara dan gambar, namun gambarnya tidak bergerak. Media ini menyampaikan pesan melalui visual statis yang disertai audio. Contohnya adalah slide bersuara, rangkaian gambar dengan narasi, dan tayangan foto yang dilengkapi suara.

2) Media *audiovisual* gerak

Media audiovisual gerak adalah media yang menyajikan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Jenis media ini banyak digunakan dalam berbagai bidang karena mampu menyampaikan informasi secara lebih nyata dan menarik. Contohnya meliputi film, video, animasi, dan siaran televisi.

3) Media *audiovisual* interaktif

Media audiovisual interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media tersebut. Media ini menggabungkan unsur audio, visual, dan respons pengguna. Contohnya adalah multimedia digital interaktif, aplikasi berbasis audiovisual, dan media digital berbasis komputer.

2.1.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Audiovisual*

Menurut Aprilia (2015) dalam penggunaannya media audiovisual ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media audiovisual, diantaranya :

a. Kelebihan

- 1) Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- 2) Dapat menampilkan objek yang terlalu besar, yang tidak memungkinkan dibawa ke dalam kelas. Misalnya gunung, sungai, objek tersebut ditampilkan dalam bentuk gambar dan film.
- 3) Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- 4) Meletakkan konsep abstrak sehingga dapat mengurangi ketidakpahaman yang bersifat verbalisme. Misalnya, untuk menjelaskan bagaimana sistem siklus pada manusia, maka digunakan film.

b. Kekurangan

- a) Pengadaannya memerlukan biaya mahal
- b) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat
- c) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberikan peluang untuk terjadinya umpan balik
- d) Mudah tergoda untuk menayangkan kasep VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam setiap proses pembelajaran terdapat sebuah tujuan akhir yang ingin dicapai. Tercapai atau tidaknya tujuan akhir dapat dilihat dari hasil belajar yang menggambarkan pemahaman peserta didik tentang berbagai materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mampu mendapatkan hasil belajar yang diinginkan, maka guru harus mampu mempersiapkan proses pembelajarannya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi satu individu dengan individu lain dan antara individu dengan lingkungan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.

Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono (2013:4) “hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti angka rapot, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan pengetahuan di bidang lain, yang merupakan transfer belajar”. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar adalah dengan melakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran.

Benyamin S.Bloom (dalam Agus Suprijono 2011:6-7) mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif. Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat, dan sebagainya. Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal,

memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintetis dan kemampuan mengevaluasi. Sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

Menurut Bloom (dalam Rusmono 2017:8) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kogniti, ranah afektif, dan psikomotor. Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang ada.

Hasil belajar tersebut digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam menilai, apakah tujuan pendidikan telah tercapai atau malah belum tercapai. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Dari penjelasan di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan (afektif), pengetahuan (kognitif), dan kecakapan dasar (psikomotor) yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator penilaian pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya menapai tujuan belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan.

Menurut Slameto (2015:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yakni :

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari siswa, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:

- a) Faktor jasmaniah, yaitu meliputi:
 - 1) Faktor kesehatan
 - 2) Cacat tubuh
 - b) Faktor psikologis
 - 1) Intelegensi
 - 2) Perhatian
 - 3) Minat
 - 4) Bakat
 - 5) Motif
 - c) Faktor kelelahan
2. Faktor eksternal, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah :
- a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b) Faktor sekolah

Faktor ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu, sekolah standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Wasliman (Susanto, Ahmad, 2016:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berdasarkan pendapat di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa.

2.2 Teori yang Melandasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Audiovisual

Teori yang mendasari penelitian ini adalah Teori Konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak diberikan secara pasif kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan proses berpikir. Menurut Schunk (2020: 167), konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pemahaman baru dengan mengaitkan informasi yang diterima dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Dalam konteks penggunaan media *audiovisual*, proses konstruksi pengetahuan menjadi semakin optimal karena rangsangan visual dan auditori membantu memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan, serta mempermudah siswa dalam menginterpretasi dan memecahkan masalah yang disajikan pada skenario PBL.”

Teori konstruktivisme sangat relevan dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, karena *Problem Based Learning* menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar, di mana siswa dituntut untuk memecahkan masalah nyata sehingga membangun sendiri konsep dan pengetahuannya. Selain itu, penggunaan media *audiovisual* memperkuat proses konstruksi pengetahuan karena memberikan gambaran visual, konteks nyata, serta pengalaman multisensori yang membantu siswa memahami masalah secara lebih mendalam.

Dengan demikian, teori konstruktivisme menjadi landasan utama dalam penelitian ini, karena peningkatan hasil belajar terjadi ketika siswa secara aktif

mengonstruksi pemahaman melalui proses pemecahan masalah yang didukung oleh media *audiovisual*.

2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya dengan topik penelitian yang relevan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 2
Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Tahun	Judul	Hasil
1.	Eko Nurbiyanto	2019	“Implementasi Problem based learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Yogyakarta”	Berdasarkan hasil penelitian implementasi model pembelajaran Problem based learning (PBL) pada mata pelajaran PKKR kelas XI TKR 4 di SMK N 2 Yogyakarta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini selaku penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam 2 siklus. Terbukti dari hasil penelitian pada data nilai awal sebelum diterapkan PBL rata-ratanya 49,33 kemudian pada siklus I menjadi 77,33 dan akhirnya pada siklus II menjadi 83,81. Jika dilihat dalam persentasenya ketuntasan kelas pada data awal adalah 0 % , kemudian meningkat menjadi 66,67 % pada siklus I dan 85,71 % pada siklus II.
2.	Bekti Ariyani	2021	“Model Pembelajaran Problem based learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD.”	Penerapan model Pembelajaran Problem Based Learning memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran Problem based learning. Dengan demikian maka model Problem Based Learning efektif digunakan dalam pembelajaran dibandingkan model belajar kelompok tradisional terhadap hasil belajar IPS SD. Diharapkan guru mampu menggunakan model pembelajaran

				Problem Based Learning secara optimal dan tidak hanya menjadikan model pembelajaran Problem Based Learning sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik, khususnya pada mata pelajaran IPS. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3.	Fawziah Zahrawati	2020	“Penerapan Model Problem based learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa”	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pada siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar. Pada siklus I yang tuntas 10 siswa atau 47,62% dengan nilai rata-rata hasil yang di peroleh sebesar 71,43 dan pada siklus II meningkat 17 atau 80,95% dengan nilai rata-rata sebesar 77,86. Penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dapat meningkatkan perhatian siswa, keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, ini terlihat dari antusias siswa menganalisis masalah yang ada, mencari informasi tambahan dari sumber lain, mensintesa/ menggabungkan dan menguji informasi baru kemudian membuat laporan untuk dipresentasikan.
4.	I Ketu Narsa	2021	“Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui	Pada penelitian ini disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>problem based learning</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks cerita fantasi kelas VIII.12

			Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ”	semester ganjil SMP Negeri 1 Kuta Selatan. Implikasi penelitian ini adalah mengajarkan siswa bekerjasama secara kelompok, menggunakan informasi untuk mencoba memecahkan masalah dan siswa dilatih untuk mensintesis pengetahuan serta keterampilan sebelum mereka menerapkannya pada masalah.
5.	Ewo Rahmat	2019	“Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi pembangunan ekonomi melalui model pembelajaran problem based learning (PBL). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Mutiara 2 Bandung tahun pelajaran 2016/2017, yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan prestasi belajar Ekonomi siswa. Hal ini terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 73,00. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 77,75. Jumlah siswa yang mencapai batas tuntas pada siklus I sebanyak 32 siswa atau 80% sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 33 siswa dari 40 siswa atau sebesar 82,50% dan pada siklus III jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 37 siswa dari 40 siswa atau sebesar 92,50% (mengalami peningkatan sebesar 10%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan prestasi belajar Ekonomi siswa.
6.	Uswatun Khasanah; Siswandari;	2023	“Implementation of <i>Problem Based Learning</i>	The Problem-Based Learning model employed to teach Economics in class XI IPS could improve student

	Tri Murwaningsih		to Improve Student Learning Outcomes for Economic Subjek” (“Implementasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi.”)	learning outcomes and increase classroom participation. Based on the test results in each research cycle, the students' mean score was 35 in the Pre-cycle, 69 in Cycle I, and 78.9 in Cycle II. Regarding the passing grade percentage, the results were 18% for the Pre-cycle, 50% for Cycle I, and 79% for Cycle II. (Model Problem-Based Learning yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Berdasarkan hasil tes pada setiap siklus penelitian, nilai rata-rata siswa adalah 35 pada Pra-siklus, 69 pada Siklus I, dan 78,9 pada Siklus II. Terkait persentase ketuntasan belajar, hasilnya adalah 18% pada Pra-siklus, 50% pada Siklus I, dan 79% pada Siklus II.
--	------------------	--	---	---

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Eko Nurbiyanto (2019) dengan judul “Implementasi *Problem based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKR SMK Negeri 2 Yogyakarta”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran PKKR kelas XI TKR 4 di SMK N 2 Yogyakarta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini selaku penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam 2 siklus. Terbukti dari hasil penelitian pada data nilai awal sebelum diterapkan PBL rata-ratanya 49,33 kemudian pada siklus I menjadi 77,33 dan akhirnya pada siklus II menjadi 83,81. Jika dilihat dalam persentasenya ketuntasan kelas pada data awal adalah 0 % , kemudian meningkat menjadi 66,67 % pada siklus I dan 85,71 % pada siklus II.

Berdasarkan penelitian Bakti Ariyani (2021) yang berjudul “Model Pembelajaran *Problem based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD.” Hasil penelitian tersebut Penerapan model *Pembelajaran Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar

siswa. Hal itu ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Problem based learning*. Dengan demikian maka model *Problem Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran dibandingkan model belajar kelompok tradisional terhadap hasil belajar IPS SD. Diharapkan guru mampu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* secara optimal dan tidak hanya menjadikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik, khususnya pada mata pelajaran IPS. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fawziah Zahrawati (2020) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Problem based learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pada siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar. Pada siklus I yang tuntas 10 siswa atau 47,62% dengan nilai rata-rata hasil yang di peroleh sebesar 71,43 dan pada siklus II meningkat 17 atau 80,95% dengan nilai rata-rata sebesar 77,86. Penerapan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan perhatian siswa, keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, ini terlihat dari antusias siswa menganalisis masalah yang ada, mencari informasi tambahan dari sumber lain, mensintesa/menggabungkan dan menguji informasi baru kemudian membuat laporan untuk dipresentasikan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Narsa (2021) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks cerita fantasi kelas VIII.12 semester ganjil SMP Negeri 1 Kuta Selatan. Implikasi penelitian ini adalah

mengajarkan siswa bekerjasama secara kelompok, menggunakan informasi untuk mencoba memecahkan masalah dan siswa dilatih untuk mensintesis pengetahuan serta keterampilan sebelum mereka menerapkannya pada masalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Ewo Rahmat (2018), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Ekonomi siswa. Hal ini terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 73,00. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 77,75. Jumlah siswa yang mencapai batas tuntas pada siklus I sebanyak 32 siswa atau 80% sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 33 siswa dari 40 siswa atau sebesar 82,50% dan pada siklus III jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 37 siswa dari 40 siswa atau sebesar 92,50% (mengalami peningkatan sebesar 10%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Ekonomi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah, Siswandari, dan Tri Murwaningsih (2023), yang berjudul “Implementasi *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi.” Berdasarkan hasil penelitian bahwa model *Problem Based Learning* yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Berdasarkan hasil tes pada setiap siklus penelitian, nilai rata-rata siswa adalah 35 pada Pra-siklus, 69 pada Siklus I, dan 78,9 pada Siklus II. Terkait persentase ketuntasan belajar, hasilnya adalah 18% pada Pra-siklus, 50% pada Siklus I, dan 79% pada Siklus II.

Dari ke lima hasil penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Baik penelitian saya maupun penelitian sebelumnya sama-sama menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Selain memiliki beberapa persamaan, penelitian ini juga menunjukkan sejumlah perbedaan dengan penelitian terdahulu. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan media pendukung dalam penerapan model *Problem Based Learning*. Pada penelitian saya, model *Problem Based Learning* dipadukan dengan media *audiovisual* sebagai sarana untuk membantu siswa memahami permasalahan dan konsep secara lebih konkret serta menarik. Sementara itu, penelitian terdahulu hanya menerapkan model *Problem Based Learning* tanpa menggunakan media tambahan, sehingga proses pembelajaran lebih berfokus pada diskusi dan pemecahan masalah.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan jalur pemikiran yang dirancang berdasarkan kegiatan peneliti yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2019:95) “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang di dalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Dalam kerangka berpikir menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti.

Hasil belajar di dalam pembelajaran merupakan indikator yang sangat penting baik bagi keberhasilan seorang guru maupun siswa. Hasil belajar siswa yang bagus pada dasarnya bukan hanya merupakan tanggung jawab siswa itu sendiri, tetapi seorang guru pun berhak terlibat di dalamnya karena tanpa adanya seorang guru tidak akan terjadi proses pembelajaran.

Penelitian ini berdasarkan pada teori belajar kognitif. Pengetahuan berasal dari tindakan, perkembangan kognitif bergantung pada seberapa aktif siswa dalam memanipulasi dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Hendrawan: 2019:137). Dalam hal ini, guru harus mendorong siswanya untuk terlibat dalam proyek berorientasi masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran dengan cara menyajikan suatu permasalahan dan siswa dituntut untuk

berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk memecahkan permasalahan tersebut dan mencari solusinya. Di awal pembelajaran guru akan memberikan siswa suatu permasalahan dan siswa ditekankan untuk bisa menganalisis, mencari solusi, mengevaluasi, serta menyimpulkan. Dalam hal ini siswa dilatih juga kemampuan berinteraksi dengan sesama temannya serta kemampuannya dalam menyampaikan pendapat. Dengan model ini proses pembelajaran berpusat pada siswa.

Agar penerapan *Problem Based Learning* lebih efektif, penelitian ini menambahkan media *audiovisual* sebagai pendukung proses pembelajaran. Media *audiovisual*, membantu siswa memahami masalah secara lebih konkret dan menarik. Penyajian informasi visual dan audio mampu meningkatkan fokus siswa, memperjelas materi, serta membantu siswa membangun pemahaman awal sebelum terlibat dalam proses pemecahan masalah.

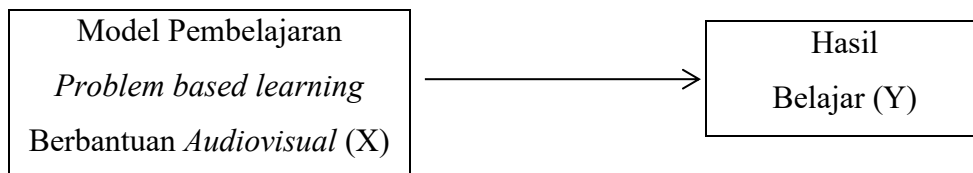
Dengan menggabungkan *Problem Based Learning* dan media *audiovisual*, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengetahui inti masalah, memahami konteks materi ekonomi yang dipelajari, serta memperoleh stimulus visual yang dapat meningkatkan daya ingat. Kombinasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Berdasarkan landasan teoritis tersebut, penelitian ini berasumsi bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini terjadi karena siswa tidak hanya belajar melalui penjelasan verbal guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif melalui pemecahan masalah dan dukungan media visual.

Dengan demikian, kerangka pemikiran dalam penelitian ini menggambarkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat diatasi melalui penerapan *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media *audiovisual*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual (X) yang menjadi variabel bebas

dan Hasil Belajar (Y) yang menjadi variabel terikat. Secara sistematis kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, maka hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yakni: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif pada kelas kontrol sesudah perlakuan.