

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

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

###### a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam belajar dengan berorientasi masalah. Menurut Bern dan Erickn (dalam Komalasari, 2011: 59) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan ketrampilan dari berbagai disiplin ilmu.

Strategi ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi, dan mempresentasikan penemuan. Arends (2008: 41) mengemukakan bahwa esensi model PBL yaitu menyuguhkan berbagai situasi masalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik sebagai landasan saat investigasi dan penyelidikan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu melatih peserta didik agar memiliki ketrampilan memecahkan masalah dengan memberikan permasalahan yang bersifat nyata sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus kepada penyampaian materi namun menciptakan pembelajaran yang bermakna

## **b. Tujuan Pembelajaran *Problem Based Learning***

Tujuan yang ingin dicapai dalam model *Problem Based Learning* adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dalam pemecahan sebuah masalah. Tujuan PBL menurut Arends (2008: 52) yaitu membantu peserta didik mengembangkan ketrampilan berpikir dalam ketrampilan pemecahan masalah-masalah memberikan dorongan kepada peserta didik untuk tidak hanya sekedar berpikir sesuai konkrit dengan apa yang peserta didik lihat, tetapi lebih berfikir terhadap ide-ide yang bersifat abstrak dan kompleks. Rusman (2012: 238) beranggapan bahwa tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah penguasaan isi belajar dari disiplin heuristic dan pengembangan ketrampilan pemecahan masalah. Dapat disimpulkan bahwa tujuan model PBL yaitu mengembangkan ketrampilan peserta didik dalam berpikir kritis dalam pemecahan masalah dan membantu peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

## **c. Keunggulan dan Kelemahan model *Problem Based Learning***

Model pembelajaran PBL memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Sanjaya (2010: 220) mengatakan bahwa :

Keunggulan pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 3) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru

Kelemahan pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- 1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, mereka akan enggan mencoba.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman “mengapa mereka berusaha” untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Kelemahan model PBL bisa diminimalisir dengan cara guru menumbuhkan rasa keingintahuan mereka, rasa selalu ingin berusaha dan yakin bahwa masalah yang dipelajari akan terpecahkan dibantu dengan media yang menarik. Dalam menggunakan model PBL juga harus dengan perencanaan yang matang, karena membutuhkan waktu untuk persiapan.

#### **d. Langkah-langkah *Problem Based Learning***

Model pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Arends (2008: 57) dapat dilihat pada tabel 2.1 dibawah ini:

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

<b>Tahap Pembelajaran</b>	<b>Perilaku Guru</b>
Fase 1: Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik.	Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan.
Fase 3: Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4: Mengembangkan dan	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak

mempresentasikan artefak dan exhibit	yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Tabel 2.1 menyebutkan langkah-langkah *Problem Based Learning*. Implementasi model *Problem Based Learning* pada fase 1 memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik, pada fase ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyajikan permasalahan untuk diselesaikan oleh peserta didik, kemudian guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terlibat dan berperan secara aktif menyelesaikan permasalahan yang disajikan oleh guru. Pada fase 2 mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti, pada fase ini guru memancing peserta didik untuk menemukan permasalahan yang terjadi dan peserta didik ditugaskan untuk bernalar tentang apa yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan dengan cara meneliti terlebih dahulu.

Fase 3 membantu investigasi mandiri dan kelompok, kegiatan investigasi pada fase ini guru membantu dan memberikan dorongan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dengan memahami, mencatat fakta-fakta mengenai permasalahan yang terjadi, melakukan peninjauan untuk memperoleh jawaban dan solusi mengatasi permasalahan yang terjadi. Fase 4 mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit, fase ini guru meminta

perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan kelompoknya, pada fase ini kelompok lain boleh menanggapi jawaban kelompok yang sedang melaksanakan presentasi, sehingga terjadi proses diskusi untuk pemecahan masalah. Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah, pada fase ini guru bersama peserta didik melakukan refleksi dari kegiatan awal mencari permasalahan, menemukan permasalahan, menyelesaikan permasalahan kemudian melakukan penyalidikiannya sampai peserta didik mampu memberikan solusi dan menyimpulkan. Guru memancing peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Fase-fase model *Problem Based Learning* yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasai pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi tertentu. Hal ini membuat peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri peserta didik.

## **2. Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ahira (dalam jurnal Vandini 2015: 213) bahwa prestasi belajar pada hakikatnya adalah hasil akhir dari sebuah proses belajar. Prestasi belajar yang diperoleh dari hasil belajar adalah

bentuk prestasi akademis sebagai bukti tertulis pencapaian pemahaman seorang peserta didik terhadap mata pelajaran yang dipelajari dalam kurun waktu tertentu. Prestasi belajar berkaitan dengan sikap atau psikolog peserta didik. peserta didik yang secara psikologis baik maka akan berpengaruh pada daya pikir intelektualitas. Syah (2008: 150) beranggapan yang sama untuk memperkuat teori diatas yaitu prestasi belajar adalah mengungkapkan hasil belajar ideal yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik.

Beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah ungkapan hasil usaha kegiatan pembelajaran secara individu maupun kelompok meliputi segenap ranah psikologi yang menambah pengalaman dan berpengaruh pada daya pikir intelektualitas peserta didik. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai tanda penghargaan dan sebagai tempat untuk mengukur hasil usaha yang telah dilakukan.

#### **b. Fungsi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar memiliki fungsi untuk mengukur kualitas dan kuantitas belajar. Arifin (2011: 12) mengungkapkan bahwa fungsi prestasi belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuaasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*couriusity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.

- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap siswa.

Fungsi prestasi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi prestasi belajar yaitu meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas dan kuantitas. Prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator intern dan ekstern institusi pendidikan untuk mengukur kemampuan daya serap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang menentukan kualitas dan kuantitas peserta didik tergantung pada faktor yang memengaruhi. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal seperti yang diungkapkan oleh Hamdani (2011: 139) bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian yaitu faktor dari dalam atau intern yang meliputi kecerdasan, faktor jasmaniah, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Selain itu juga terdapat faktor eksternal yang terdiri dari keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat.

#### **1) Faktor Internal**

Faktor internal adalah yang berasal dari dalam diri peserta didik, faktor ini antara lain:

a) Kecerdasan

Kecerdasan merupakan faktor internal terpenting yang mendukung kualitas dan kuantitas prestasi belajar peserta didik. Kartono dalam Hamdani (2011: 139) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan salah satu aspek penting dan sangat menentukan berhasil atau tidaknya studi seseorang. Seorang peserta didik mempunyai tingkat kecerdasan normal atau diatas normal, secara potensi dapat mencapai prestasi yang tinggi.

b) Jasmani atau Biologis

Belajar tidak hanya menyangkut segi intelek, tetapi juga menyangkut segi kesehatan mental. Uzer dan Lilis dalam Hamdani (2011: 140) mengatakan bahwa faktor jasmani, yaitu pancaindra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh, atau perkembangan yang tidak sempurna membawa kelainan tingkah laku

c) Sikap

Sikap yaitu satu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan dan keyakinan.

d) Minat

Minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus. Minat ini

erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu.

e) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yaitu dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

f) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk belajar.

2) Faktor Eksternal

a) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama, karena dalam keluarga anak pertama kali mendapat pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan anak adalah sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan, adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

b) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta

didik untuk belajar lebih giat. Lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong peserta didik belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, alat-alat pelajaran dan kurikulum.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena perkembangan pribadi anak dalam kehidupan sehari-hari lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat tinggalnya.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Paisah, dkk (2013: 29) menyatakan bahwa media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Walaupun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Nurseto (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif.

Penjelasan media menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan

peserta didik menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan tujuan agar menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu diperlukan media atau alat peraga agar peserta didik dapat menguasai materi dengan baik. Kadir (dalam Rusiana, tanpa tahun) mengatakan bahwa KOKAMI (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya berisi pesan-pesan dan pesan itu dapat berupa perintah, gambar, pertanyaan dan sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan karton yang dimasukkan ke dalam amplop tertutup.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 69-72) diantaranya yaitu menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan peristiwa atau objek tertentu dan motivasi belajar peserta didik. Penjelasan manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 69-72) dapat disimpulkan bahwa media dapat menampilkan suatu peristiwa atau objek yang telah dengan menggunakan foto, film dan video tanpa harus melihat langsung ke lokasi.

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi peserta didik karena kebermaknaan isi media yang dapat menyampaikan materi dengan

menarik dan tersampaikan. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

### **c. Media Kokami**

Media Kokami merupakan gabungan antara media dan permainan. Nurseto (2011: 20) berpendapat bahwa media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik. Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius sebab kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop akan diletakan di dalam suatu kotak sehingga isi kartu tidak diketahui. Kartu tersebut berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, atau sanksi.

Media pembelajaran ini mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif dan kritis peserta didik sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistematis.

Perlengkapan yang perlu dipersiapkan guru ketika menggunakan media kokami antara lain sebuah kotak, amplop, dan

kartu pesan. Kotak yang digunakan dalam kokami dapat diubah secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Agar permainan menjadi lebih menarik, maka kartu-kartu pesan yang dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.

Kelompok peserta didik dibentuk secara heterogen yang terdiri atas 5-6 peserta didik. Setiap kelompok yang terbentuk kemudian memilih satu juru bicara yang akan maju ke depan dan mengambil kartu dikotak. Juru bicara wajib membacakan isi dari kartu tersebut. Isi dari kartu tersebut merupakan tugas masing-masing kelompok. Tugas tersebut kemudian diselesaikan bersama dengan teman satu kelompoknya. Kegiatan berakhir ketika guru menyampaikan kesimpulan materi.

Media kokami memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan penggunaan media kokami dalam pembelajaran IPS adalah (1) media kokami mudah digunakan karena bentuknya yang sederhana dan cara pembuatannya yang mudah; (2) menarik bagi peserta didik untuk mengikutinya, karena media ini digunakan melalui permainan dalam kelompok; dan (3) biaya yang diperlukan untuk menggunakan media ini ekonomis. Kelemahan media ini adalah (1) kelas cenderung ramai ketika permainan

berlangsung apabila guru kurang bisa mengkondisikan kelas dengan baik; (2) media pembelajaran ini merupakan media sekali pakai, sehingga jika guru berganti materi, maka guru harus membuat media kokami yang baru dengan menyesuaikan materi yang akan dipelajarinya.

#### **d. Penerapan Model PBL Dengan Bantuan Media Kokami di Kelas**

Model *Problem Based Learning* menuntut peserta didik agar secara mandiri mengolah pengalaman yang mereka lalui menjadi pengetahuan yang bermanfaat bagi mereka dan mendorong peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum diketahuinya. Arends (2013: 100) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan ketrampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Media kokami merupakan media pembelajaran yang berdasarkan pada permainan dalam menggunakannya. Media ini berbentuk kubus yang di dalamnya berisi kartu yang terdapat pertanyaan dan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh kelompok peserta didik. Pembelajaran menggunakan kokami ini berlangsung dengan cara setiap kelompok peserta didik mengambil kartu yang berisi tugas dikotak. Setelah mengetahui tugasnya, kelompok peserta didik akan melakukan diskusi untuk menyelesaikan tugas kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantu media kokami adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada masalah autentik yang harus dipecahkan oleh kelompok peserta didik melalui media kartu yang dimainkan sehingga peserta didik dapat mengembangkan cara berpikir tingkat tinggi dan kepercayaan dirinya.

#### **e. Tujuan Model PBL Berbantuan Media Kokami**

Tujuan dari penerapan model PBL berbantuan Kokami yaitu:

- 1) Mendorong kerjasama antar peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang muncul
- 2) Mendorong pengamatan dan dialog dengan pihak lain, sehingga secara perlahan peserta didik dapat melakukan peran yang diamati
- 3) Menjadikan peserta didik untuk menafsirkan dan menjelaskan fenomena nyata, serta membangun pemahaman peserta didik secara mandiri mengenai fenomena yang terjadi.
- 4) Meningkatkan ketrampilan berpikir peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang muncul.

### **B. Penelitian Relevan**

Hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya menyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 2.3 dibawah ini:

**Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Relevan**

No	Nama Peneliti	Penelitian yang dilakukan	Persamaan	Perbedaan
1.	Dundem Inel, dkk. Judul “ <i>The Effects of Using Problem Based Learning in Science and Technology Teaching Upon Students</i> ”.	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantu media Kokami untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar peserta didik pada Tema 9 SD N 3 Sokawera	-Membahas Model <i>Problem Based Learning</i> -Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar	-Menggunakan kurikulum teknologi dan sains
2.	Rizka Vitasari, dll. Judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model <i>Problem Based Learning</i> peserta didik Kelas V SD Negeri 5 Kotasari”		-Membahas Model <i>Problem Based Learning</i>	- Satu siklus tiga pertemuan - Teknik Analisis
3.	Allamnakharah. Judul “ <i>Learning Critical Thinking in Saudi Arabia: Student Perception of Secondary Pre-Service Teacher Education Program</i> ”		-Meningkatkan ketrampilan berpikir kritis	
4.	Neneng Paishah. Judul “Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis pada peserta didik kelas VII SMP Negeri Purworjo”		-Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk peningkatan ketrampilan berpikir kritis	-Penelitian dilaksanakan di SMP -Pembelajaran IPA

Tabel 2.2 persamaan dan perbedaan antara penelitian yang baru akan dilakukan dengan penelitian relevan. Penelitian relevan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Dindem inel, dkk (2010) yang berjudul *“The Effects of Using Problem Based Learning in Science and Technology Teaching Upon Students” Academic Achievement and Levels of Structuring Concept* yang menggunakan metode eksperimen. Sampel yang digunakan merupakan peserta didik sekolah dasar di Turki, tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam pengajaran teknologi dan sains pada peserta didik sekolah dasar. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan metode PBL, sedangkan kelompok kontrol menggunakan kurikulum teknologi dan sains. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa model PBL dalam pengajaran teknologi dan sains lebih efektif dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Pembelajaran PBL memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran sehingga peserta didik mampu membangun konsep.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizka Vitasari, dkk (2013) yang berjudul *“Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning peserta didik Kelas V SD Negeri 5 Kotasari”* Subjek penelitian ini peserta didik kelas V yang berjumlah 16 peserta didik. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus tiga pertemuan. Analisis data menggunakan teknik analisis

kuantitatif dan kualitatif, meliputi reduksi data, sajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar disetiap siklusnya. Peningkatan keaktifan siswa menggunakan lembar observasi sedangkan hasil belajar matematika menggunakan tes.

3. Penelitian yang dilakukan Allamnakhrah (2013) telah melaksanakan penelitian di Universitas Arab Saudi dengan judul "*Learning Critical Thinking in Saudi Arabia: Student Perception of Secondary Pre-Service Teacher Education Program*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik di Arab Saudi karena belum maju dan kurang berpikir kritis, guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah dan mentransfer ilmu. Berdasarkan hal tersebut peserta didik merasa bosan karena pembelajarannya kurang menarik dan peserta didik kurang berpikir kritis. Hasil dari penelitian ini terbukti bahwa berpikir kritis sangat penting diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Penelitian yang dilakukan Paisah, dkk. (2013) telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 25 Purworjo dengan judul "Penerapan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Ketrampilan Berpikir Kritis pada peserta didik kelas VII SMP Negeri Purworjo". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik dengan penerapan media kotak dan kartu misterius (kokami) karena dalam pembelajaran guru cenderung lebih aktif dan peserta didik

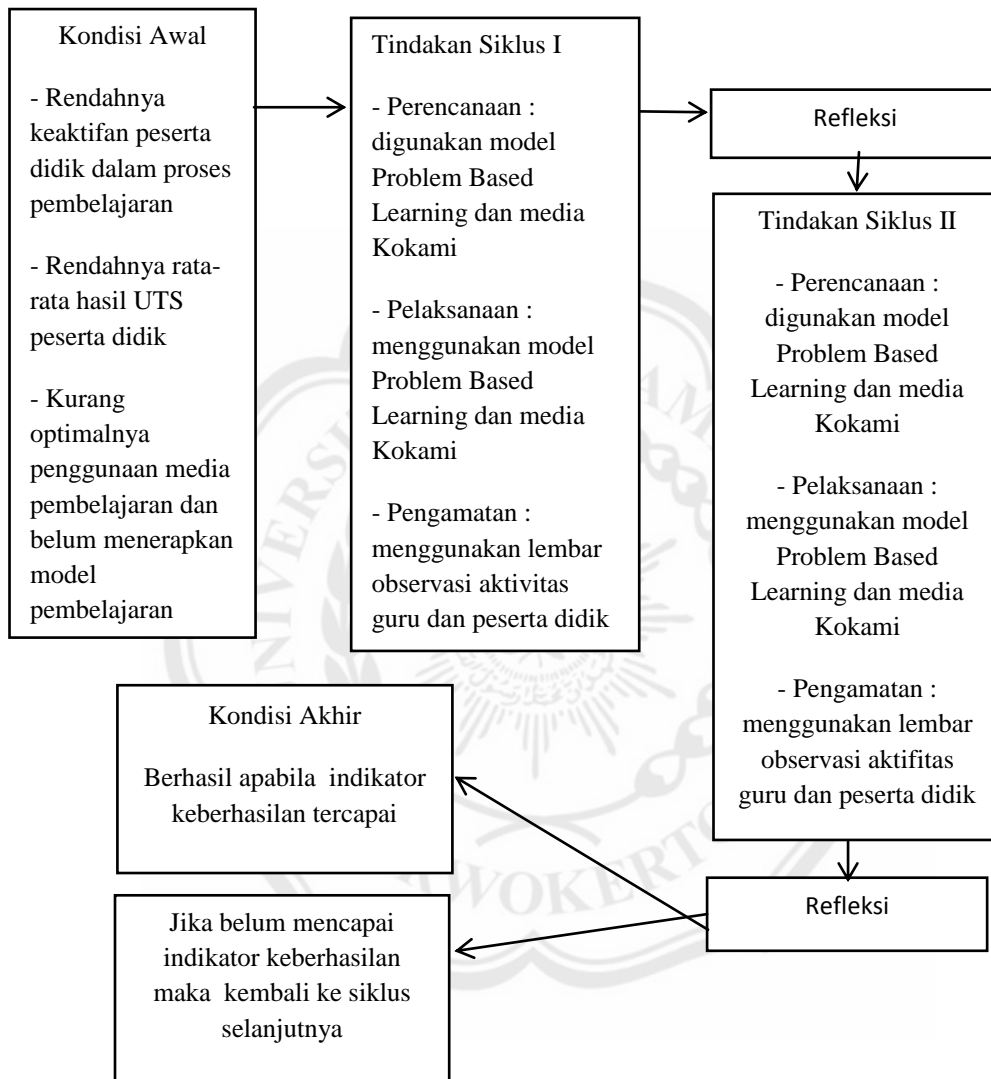
pasif, guru memberi peserta didik menerima, dan guru menjelaskan peserta didik mendengarkan. Sedemikian lemahnya interaksi guru-peserta didik sehingga pembelajaran belum mampu menumbuhkan rasa keingintahuan, daya kritis, daya kreatif, daya inovasi dan belum mampu mengaktualkan potensi peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik kelas VII SMP Negeri 25 Purworjo. Hal ini ditandai dengan meningkatnya hasil observasi ketrampilan berpikir kritis peserta didik dan hasil angket ketrampilan berpikir kritis peserta didik pada tiap siklusnya.

### **C. Kerangka Pikir**

Ketrampilan berpikir kritis peserta didik yang masih terbelah rendah sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, maka peneliti ingin menerapkan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan prestasi belajar peserta didik. Model PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, agar nantinya peserta didik dapat belajar secara mandiri menyelesaikan masalah dan membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dibuat kerangka pikir yang menjadi sebuah gambaran pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1

sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

Pada gambar 2.1 menjelaskan yang terjadi pada kelas IV SD N 3 Sokawera bahwa pada kondisi awal, rendahnya keaktifan peserta didik saat kegiatan proses pembelajaran dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran serta guru belum menerapkan model pembelajaran

mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Dengan adanya permasalahan tersebut perlu adanya tindakan pada siklus 1, yaitu melakukan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan. Jika siklus 1 dilaksanakan namun belum mendapatkan hasil yang diharapkan, maka peneliti akan melakukan upaya perbaikan dan melanjutkan tindakan pada siklus II. Setelah dilakukan refleksi pada siklus II hasil yang diharapkan sesuai dengan indikator keberhasilan, namun apabila belum tercapai maka kembali ke siklus selanjutnya.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media Kokami dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik materi IPS pada tema 9 di kelas IV SD N 3 Sokawera.