

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Sekolah Dasar

Menurut Kukuh Andri Aka (2016), Jenjang pendidikan dasar bagi peserta didik yang ingin melanjutkan pendidikan lebih lanjut adalah Sekolah Dasar (SD). Pendidikan sekolah dasar membantu peserta didik mengembangkan landasan informasi yang dapat mereka gunakan untuk pendidikan tinggi, itulah sebabnya pendidikan tersebut diterapkan di sekolah. Fundamentalnya harus berfungsi sebaik mungkin. Menurut Mutia (2021), Pendidikan bukan sekedar perolehan ilmu pengetahuan saja, tetapi meliputi seluruh kegiatan yang mempengaruhi kekuatan, kesiapan, dan perkembangan manusia. Pendidikan mencakup segala perubahan budi pekerti, budi pekerti, dan akhlak yang secara tidak langsung didukung oleh faktor-faktor lain. Ketika seorang anak berpindah dari lingkungan rumah ke lingkungan sekolah, pengaruh sekolah dan masyarakat pada umumnya mulai memberikan pengaruh yang efektif terhadap perkembangan kepribadian anak dan pembentukan sistem sosial, moral, dan sosial anak. Pada masa ini, kondisi sosial dan pola hidup yang membentuk kepribadian anak bertentangan dengan pengaruh alam, genetika dan lingkungan keluarga, serta dengan fenomena perkembangan fisik, materialitas dan kecerdasan.

Menurut Mutia (2021), Setiap orang memiliki kualitas intrinsik dan kualitas yang mereka peroleh dari lingkungannya. Ciri-ciri bawaan adalah

sifat-sifat bawaan yang dimiliki seseorang sejak lahir, mencakup komponen biologis dan sosial-psikologis. Ciri-ciri yang berkaitan dengan psikologi sosial dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, sedangkan ciri-ciri yang berkaitan dengan evolusi faktor biologis cenderung lebih tahan lama. Guru perlu mengetahui lebih jauh tentang keadaan peserta didik, khususnya yang duduk di bangku sekolah dasar, agar dapat mengetahui karakteristik anak usia sekolah dasar. Mengetahui ciri-ciri peserta didiknya sangat penting bagi para pendidik karena mereka harus mampu menyesuaikan pendekatan pengajarannya dengan kebutuhan peserta didiknya. Selain atribut, Anda juga harus mempertimbangkan tuntutan peserta didik. Berikut pembahasan mengenai ciri-ciri dan kebutuhan peserta didik yang menerima pengajaran.

Pertama, anak-anak di sekolah dasar mempunyai satu kesamaan: mereka cenderung suka bermain. Oleh sebab itu, guru sekolah dasar harus menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis permainan, khususnya untuk kelas bawah. Tanggung jawab instruktur sekolah dasar adalah menciptakan model pembelajaran yang memasukkan komponen permainan. Instruktur harus menciptakan gaya mengajar yang tenang namun tenang. Pembuatan RPP harus bergantian antara kelas yang menekankan topik serius seperti sains dan matematika dan pelajaran yang memasukkan komponen permainan seperti pendidikan jasmani atau seni, budaya, dan keterampilan (SBK). Kedua, Ciri yang kedua adalah orang dewasa ingin aktif, sedangkan anak sekolah dasar hanya bisa berdiam diri dalam waktu singkat—kira-kira setengah jam. Oleh karena itu, pendidik perlu membuat rencana pembelajaran yang membuat anak tetap bergerak. Anak-anak menganggap disuruh duduk diam dalam waktu lama sebagai penyiksaan.

Ketiga, Ciri anak SD yang ketiga adalah ingin berkolaborasi dalam kelompok. Dengan berinteraksi dengan teman sebaya, anak memperoleh keterampilan sosialisasi yang penting. Keterampilan tersebut antara lain mengikuti peraturan, bergantung pada teman, tidak mengandalkan persetujuan orang lain, bertanggung jawab, belajar berkompetisi dengan orang lain secara sehat (sportivitas), dan mempelajari olahraga. Hal ini juga berarti bahwa pendidik harus mengembangkan rencana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja atau belajar dalam kelompok dan mengajarkan mereka tentang keadilan dan demokrasi. Kualitas tersebut menuntut pendidik untuk membuat rencana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja atau belajar dalam kelompok. Guru dapat meminta peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 4 orang untuk belajar atau bekerja sama.

Keempat, anak-anak di sekolah dasar lebih suka merasakan, merasakan melakukan, atau memamerkan sesuatu secara langsung. Ini adalah fitur keempat mereka. Anak usia sekolah dasar memasuki tahap operasional konkrit sesuai dengan teori perkembangan kognitif. Ia mampu menghubungkan konsep baru dan lama karena pendidikannya. Berdasarkan pengalaman tersebut, peserta didik mengembangkan gagasan tentang topik-topik seperti bilangan, ruang, waktu, fungsi tubuh, peran gender, dan moralitas. Peserta didik sekolah dasar akan lebih memahami pemaparan guru tentang suatu mata pelajaran jika mereka mempraktikkannya sendiri dan menjadi teladan bagi orang dewasa. Oleh karena itu, guru harus membuat rencana pembelajaran yang memungkinkan anak-anak berpartisipasi secara aktif dalam pendidikan mereka.

2. Pelajaran Matematika

Menurut Yufri Angraini (2021), pembelajaran matematika (SD) di sekolah dasar merupakan pedagogi menarik yang memerlukan pengembangan lebih lanjut. Anak usia sekolah dasar mengalami perkembangan berpikir dan belajar. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal dan abstrak yang menggunakan bahasa simbolik. Penting untuk memasukkan matematika di tahun-tahun awal sekolah dasar. Ketelitian dalam matematika berbeda dengan ilmu-ilmu lain, seperti ilmu-ilmu sosial. Pemikiran kritis dipupuk pada anak-anak melalui penggunaan matematika, yang merupakan ilmu yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah terkait kehidupan yang memerlukan pemikiran abstrak. Menurut Edison (2017), “aktivitas komputer menggunakan angka, simbol, dan rumus. Upaya pembelajaran matematika anak-anak juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka dengan memecahkan masalah, bernalar, dan bermain permainan logika”.

Menurut, Taufina dkk., (2019) Pembelajaran matematika merupakan ilmu yang menggunakan simbol, rumus, dan ide sehingga sangat mudah diakses oleh peserta didik tanpa rasa takut untuk belajar. Rumus, simbol, dan konsep tersebut akan membantu peserta didik dalam memecahkan dan mengatasi permasalahan kehidupan. Matematika memerlukan ketelitian. Ada banyak model yang membantu peserta didik mengembangkan pola berpikir matematis yang sistematis dan berpikir logis dan kritis Zaini dan Marsigit (2014). Salah satu karakteristik utama matematika adalah keberadaan konsep-konsep abstrak. Keabstrakan ini sering menjadi tantangan bagi banyak peserta didik dalam memahaminya. Abdulrahman mengungkapkan pentingnya

pengajaran matematika karena: a) matematika memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, b) semua bidang ilmu membutuhkan pemahaman matematika dan cara komunikasi yang jelas, c) memungkinkan penyajian informasi dengan beragam bentuk, d) melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan ketelitian, serta e) memberikan rasa puas dalam menyelesaikan masalah kompleks (Widyasari dkk., 2015)..

3. Model Pembelajaran

Menurut Fauza Djalal (2017), model pembelajaran sebenarnya adalah model konseptual yang mengatur pengalaman belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Sebaliknya, dia menyatakan bahwa model pembelajaran hanya membahas bagaimana secara sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu tanggung jawab model pembelajaran adalah membantu guru dan perancang pembelajaran. Beberapa faktor yang memengaruhi pemilihan model pembelajaran termasuk jenis mata pelajaran yang diajarkan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan tingkat bakat dan kemampuan peserta didik.

Menurut Putri Khoerunnisa & Syfa Masyhuril Aqwal (2020), banyak teori dan prinsip yang membentuk model pembelajaran mandiri. Model pembelajaran dibuat oleh para profesional yang mempertimbangkan berbagai teori pengetahuan. Para profesional menggabungkan teori seperti analisis sistem, psikologi, prinsip pembelajaran, dan teori lainnya. Joyce dan Weyl mengevaluasi empat model teori pembelajaran. Joyce dan Weil mengatakan model pembelajaran adalah kerangka umum perilaku belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mereka menyatakan bahwa model

pembelajaran dapat menjadi pola seleksi dan dapat diterapkan untuk merancang kurikulum, materi ajar, dan bimbingan pendidikan di kelas atau dalam konteks lain. Ini menunjukkan bahwa pendidik telah memilih strategi pembelajaran yang paling cocok untuk mencapai tujuan pendidikan.

4. Model Pembelajaran Problem Based Learning

Muhammad Fathurrohman (2015) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBM) menggunakan masalah dunia nyata (otentik), tidak terstruktur, dan terbuka sebagai konteks dalam membangun pengetahuan baru. PBM berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai penerapan konsepnya. Peserta didik secara kritis mengidentifikasi informasi yang relevan dan melakukan penelitian untuk memecahkan masalah. Mereka memperoleh atau memperoleh pengetahuan khusus serta meningkatkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah mereka dengan menyelesaikan masalah-masalah ini. Peserta didik mungkin masih memiliki pengetahuan informal, tetapi pengetahuan ini dapat diubah menjadi pengetahuan formal yang terkait dengan apa yang mereka pelajari selama diskusi.

a. Tujuan *Problem Based Learning (Problem Based Instruction)*

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) tidak bertujuan untuk memberi peserta didik banyak pengetahuan; sebaliknya, itu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah serta meningkatkan kemampuan mereka untuk secara aktif menambah pengetahuan mereka sendiri. Tujuan pembelajaran PBL adalah untuk mendorong peserta didik untuk terlibat dalam model pemecahan masalah. Dalam situasi seperti ini, orang dapat

belajar keterampilan pembelajaran langsung untuk menemukan masalah di tempat kerja. Pembelajaran kognitif memiliki tujuan seperti memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah secara langsung dan mandiri. Oleh karena itu, peserta didik harus belajar keterampilan belajar, membuat strategi untuk menemukan dan memecahkan masalah, dan mengetahui cara menggunakan berbagai sumber untuk belajar..

b. Prinsip-prinsip *Problem Based Learning*

Dengan menggunakan masalah dari dunia nyata, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah selain meningkatkan pemikiran kritis. Masalah kehidupan nyata adalah masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diselesaikan dengan mudah..

c. Langkah – Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Pada dasarnya, *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan peserta didik memecahkan masalah nyata dengan menggunakan aktivitas partisipan yang telah ditentukan atau disepakati. Proses pemecahan masalah tidak hanya membentuk pengetahuan baru tetapi juga mempengaruhi perkembangan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Proses ini dilakukan secara bertahap atau sintaks pembelajaran seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Sintaks Problem Based Learning

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan dan persyaratan pembelajaran. Guru adalah sarana atau logistik untuk memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang dipilih atau spesifik untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta didik
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mengidentifikasi dan mengatur tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah berorientasi masalah pada langkah sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi terkait dan melakukan eksperimen untuk mendapatkan pemahaman jelas yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik berbagi tugas dan merencanakan atau mempersiapkan pekerjaan yang sesuai setelah menyelesaikan masalah dalam bentuk laporan, video atau model.
Tahap 5 Analisis dan evaluasi pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik merefleksikan atau mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah mereka lakukan.

Sumber : M. Fathurrohman 2015

5. Higher Order Thinking Skill (HOTS)

Berdasarkan Sulis Setiawati (2019), pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan mutu proses belajar-mengajar serta kualitas lulusan. Sedangkan menurut, Budiarti (2018) Mengangkat HOTS dapat dipahami sebagai kapasitas berpikir canggih, yang melibatkan evaluasi, menghasilkan solusi atas masalah, dan memproses informasi. Peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat memecahkan masalah dari soal yang bertipe HOTS. Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan Tajudin Ramadhan, dkk.(2018) bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi berperan penting dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Lebih lanjut Murray Tanujaya, dkk. (2017) menunjukkan pentingnya keterampilan berpikir tingkat tinggi dan menyatakan bahwa peserta didik yang menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi lebih mampu mengambil keputusan, menghasilkan ide, dan memecahkan masalah yang sederhana dan lugas. Lebih lanjut Kholiq dan

Faridah (2019) mengemukakan bahwa dalam perkembangan abad 21 yang begitu pesat, penting bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir yang tinggi.

Menurut Annuuru, dkk., (2017) HOTS menunjukkan kemampuan untuk menggabungkan fakta dan ide dalam proses penyediaan tinjauan fakta atau analisis penelitian dan mengevaluasi semua ini dalam lingkungan kreatif dengan cara yang dapat dimasukkan ke dalam proyek penelitian. Proses analisis, evaluasi dan kreasi merupakan bagian dari taksonomi psikologis yang dibuat oleh Benjamin S Bloom pada tahun 1956. Akhirnya disempurnakan lebih lanjut oleh Anderson dan Krathwohl (2001) untuk mengingat C1, memahami C2, menerapkan C3, Analisis C4 (analisis), penilaian C5 dan penciptaan C6. Tanujaya (2017) Level 1-3 dianggap sebagai Keterampilan Berpikir Tingkat Bawah atau LOTS, Tingkat 4-6 dianggap sebagai Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau HOTS. Oleh karena itu, jika kita amati dalam bidang intelektual, HOTS adalah kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Keterampilan tingkat tinggi merupakan keterampilan yang berkaitan dengan tingkat kognitif tinggi dalam *Taksonomi Bloom*. *Taksonomi Bloom* mencakup enam tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam tingkat kognitif ini kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001) menjadi mengingat, memahami dan menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Tingkat satu sampai tiga adalah keterampilan tingkat rendah, dan tingkat empat sampai enam adalah keterampilan tingkat tinggi. Zuhri, dkk (2018).

Tabel 2.2 Proses Kognitif sesuai dengan level kognitif Bloom

Sebagaimana dilaporkan oleh Fahmi Qodrul Aspharl, Syarip Hidayat, dan Yusuf Suryana (2021), Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dianggap penting untuk pembelajaran. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk persaingan di masa depan dan meningkatkan kemampuan mereka untuk bersaing di tingkat yang lebih tinggi. Menurut Sani (2019), peran pendidik sangat penting untuk membawa peserta didik ke tingkat kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Penting bagi guru untuk mendorong peserta didik ke tingkat berpikir yang lebih tinggi (HOTS). Untuk mencapai hal ini, pendidik harus membuat modul pengajaran yang berfokus pada penggunaan kata kerja pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Namun, karena pendidik tidak tahu cara menggunakan kata kerja pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), pendidik harus menerapkan kata kerja pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

6. Hasil Belajar

Menurut Sunarti Rahman (2021), kata "hasil belajar" terdiri dari dua kata: "hasil" dan "pembelajaran." Kedua kata ini memiliki arti yang berbeda. Penulis menjelaskan arti masing-masing untuk membantu Anda memahami hasil belajar. Kegiatan paling penting dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah adalah belajar. Bagaimana peserta didik melihat aktivitas belajar sebagai pelajar menentukan keberhasilan pendidikan. Menurut Pupuu Fasahroman dan M. Sobry Sutikno (2010), belajar adalah "perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan suatu kegiatan tertentu." Namun, ada yang mengatakan bahwa belajar adalah "proses penyesuaian tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan." Oleh Oemar

Hamarik (2013) Belajar dapat didefinisikan sebagai "suatu proses atau interaksi yang dilakukan untuk mencapai sesuatu yang baru berupa perubahan tingkah laku yang dialami seseorang" menurut perspektif yang berbeda Hamzah B. Uno (2011). Menurut Sunarti Rahman (2021), pengertian belajar di atas menunjukkan bahwa belajar adalah ketika seseorang mendapatkan pengalaman baru yang mengubah tingkah lakunya. Berinteraksi dengan benda-benda dalam lingkungan belajar. Peserta didik mencapai hasil belajar ketika proses pembelajaran berakhir. "Apa yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran" adalah definisi hasil belajar, menurut Tohirin (2011). Selain itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai "hasil interaksi antara perilaku belajar dan perilaku mengajar." Dalam perspektif guru, evaluasi hasil belajar adalah langkah terakhir dalam proses pengajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyatakan bahwa "Dari sudut pandang mahasiswa didik, hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran dan mewakili akhir semester." Menurut Mulyono Abdurahman (2012), "keterampilan yang dimiliki anak setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar" adalah definisi hasil belajar. Sunarti Rahman (2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah apa yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat didefinisikan sebagai kompetensi, yang merupakan kumpulan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dipelajari peserta didik selama proses pembelajaran...

Sunarti Rahman (2021) menyatakan bahwa "hasil belajar" terdiri dari dua elemen: hasil dan pembelajaran, yang masing-masing memiliki arti yang berbeda. Penulis memberikan definisi masing-masing untuk membantu orang

memahami konsep hasil belajar. Aktivitas utama dalam pendidikan sekolah adalah belajar. Bagaimana peserta didik melakukan aktivitas belajar menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Belajar adalah "perubahan yang terjadi pada diri individu setelah melakukan kegiatan tertentu", kata Pupuu Fasahroman dan M. Sobry Sutikno (2010). Menurut Oemar Hamarik (2013), belajar adalah "proses penyesuaian tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan." Belajar dapat didefinisikan sebagai "proses atau interaksi yang dilakukan untuk mencapai perubahan baru dalam tingkah laku seseorang" menurut pendapat lain Hamzah B. Uno (2011). Sunarti Rahman (2021) menyatakan bahwa definisi belajar menunjukkan bahwa belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengalaman baru dan mengubah tingkah laku mereka karena interaksi dengan lingkungan mereka. Peserta didik mencapai hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai. "Apa yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran" adalah definisi hasil belajar, menurut Tohirin (2011). Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai "hasil interaksi antara perilaku belajar dan mengajar." Dari sudut pandang guru, evaluasi hasil belajar adalah akhir dari pengajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013), hasil belajar adalah inti dari semester dan proses pembelajaran. Hasil belajar adalah "keterampilan yang dimiliki anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar", menurut Mulyono Abdurahman (2012). Berdasarkan perspektif ini, Sunarti Rahman (2021) mengatakan bahwa hasil belajar menunjukkan apa yang dipelajari peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mereka peroleh selama proses pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik, menurut Agustin Sukses Dakhi (2020), adalah hasil yang dicapai peserta didik selama proses belajar mereka melalui ujian, latihan, dan kegiatan tanya jawab yang mendukung pencapaian standar hasil. Akademisi sering menyatakan bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai sertifikat atau diploma, tetapi oleh hasil belajar peserta didik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), “hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik berdasarkan standar atau nilai yang telah ditentukan” dan “keterampilan belajar peserta didik dan perilaku yang diamati pada peserta didik”. Nana Sujana menyatakan bahwa ranah kognitif meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, dan terdiri dari enam komponen: penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Bidang ini lebih menekankan kemampuan untuk berpikir rasional dan logis. Menurut Suprijono dalam Thobroni (2016), hasil belajar terdiri dari nilai, pemahaman, sikap, penghayatan, keterampilan, dan pola tingkah laku. Hasil pendidikan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di masyarakat. Dalam dunia saat ini yang sangat kompetitif, sumber daya manusia berkualitas tinggi sangat diperlukan.

Ada banyak variabel yang mempengaruhi hasil belajar dan keberhasilan proses pembelajaran, menurut Sunarti Rahman (2021). Faktor internal (di dalam) dan eksternal (di luar) adalah sumber faktor ini. Menyadari faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan akademik sangat penting untuk membantu peserta didik mencapai prestasi terbaik mereka. Sejumlah faktor internal, termasuk (1) kepribadian peserta didik, (2) sikap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan belajar untuk

mengolah materi pembelajaran, (6) kemampuan untuk mengeksplorasi hasil belajar, (7) kepercayaan diri sendiri, dan (8) kebiasaan belajar, dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Namun, Aunurrahman (2012) mengatakan bahwa elemen eksternal, seperti guru, lingkungan sosial, terutama teman sebaya, kurikulum sekolah, dan sarana dan prasarana, dapat memengaruhi.

Media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik didasarkan pada kebutuhan dasar mereka. Peserta didik di abad ini mungkin membutuhkan media pembelajaran interaktif digital. Peserta didik sangat membutuhkan materi pendidikan yang disajikan dalam materi pembelajaran berbasis teknologi Trinaldi dkk., (2022). Dengan demikian, mereka dapat membuat sesi pembelajaran yang berkualitas tinggi. Miskonsepsi yang disebabkan oleh penggunaan materi pembelajaran yang tidak efektif akan menyebabkan kualitas pembelajaran yang rendah. Widyatnyana dan Rasna juga menjelaskan bahwa sarana yang ada harus digunakan untuk pembelajaran yang baik. Abad ke-21 memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan sumber daya pembelajaran digital untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat penting untuk proses pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyedia bahan baru. Tafonao (2018) juga menjelaskan hal ini, menyatakan bahwa media pembelajaran harus digunakan karena mereka memainkan peran penting sebagai pemberi, pembimbing, pembimbing, dan motivator dalam dinamika pembelajaran. Bukan hanya sekedar alat pendidikan yang digunakan, tetapi juga sesuai dengan pembelajaran modern, yang menunjukkan bahwa instruktur menggunakan teknologi sebagai inovasi dalam membuat materi

pelajaran. Pembelajaran digital akan menjadi bagian dari pendidikan modern, menurut Rahayu dkk. (2022) yang mencakup penggunaan model dan media pembelajaran. Seringkali, materi pembelajaran hanyalah presentasi teks PowerPoint. Karena format materi pembelajaran tradisional, itu masih kurang efektif untuk digunakan. Di era Revolusi Industri 4.0, materi pembelajaran digital berbentuk lepas menawarkan solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran. Dari segi penyajian visual dan audio visual, pembelajaran akan beragam dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan bahan pembelajaran digital lepas adalah cara yang cerdas untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan membuat kelas lebih menarik, komunikatif, dan interaktif..

7. Mata Pelajaran Matematika Sifat Operasi Hitung Bilangan Cacah

Pembelajaran matematika di kelas 3 semester 1 SD Negeri 1 Karanganyar berfokus pada sifat-sifat bilangan cacah. Peserta didik sekolah dasar harus mahir dalam matematika, yang merupakan pelajaran wajib selama enam tahun.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Setelah mengkaji berbagai literatur, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Ade Novianti ,Alwen Bentri dan Ahmad Zikri	PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR	penelitian milik Ade Novianti, Alwen Bentri dan Ahmad Zikri untuk melihat pengaruh aktivitas dan hasil	Penelitian ini dengan penelitian punya Ade Novianti

No.	Nama Peneliti	Judul	Perbedaan
	PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS V SEKOLAH DASAR	belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning(PBL)dan kativitas serta hasil belajar yang diajar menggunakan metode konvensional sedangkan penelitian ini	,Alwen Bentri dan Ahmad Zikri sama dalam model pembelajaran yang dipakai PBL dan mencari pengaruhnya
1.	Ade Novianti, Alwen Bentri dan Ahmad Zikri	PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS V SEKOLAH DASAR	penelitian milik Ade Novianti, Alwen Bentri dan Ahmad Zikri untuk melihat pengaruh aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning(PBL)dan kativitas serta hasil belajar yang diajar menggunakan metode konvensional sedangkan penelitian ini
2.	Suratno, Kamid, dan Yulita Sinabang	PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASEDLEARNING (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI (HOTS) DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK	Penelitian milik suratno Mengetahui akan pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan (treatment) berupa motivasi. Treatment yang dimaksud peneliti adalah model pembelajaran PBL. Sedangkan penelitian ini mengetahui pengaruh atau akibat dari media flip book PDF Corporation terhadap bakat berpikir tingkat tinggi pada peserta didik

No.	Nama Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
3.	Rimba Sastra Sasmita dan Nyoto Harjono	Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Posing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasa	Penelitian milik Rimba Sastra menganalisis adanya perbedaan tingkat efektivitas antara model Problem-Based Learning dan Problem Posing dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik peserta didik di kelas V SD. Sedangkan pada penelitian ini pengaruh model pembelajaran PBL berbasis media pembelajaran flip book Pdf Corporation terhadap bakat berpikir tingkat tinggi pada peserta didik	Penelitian milik Rimba Sastra dan Nyoto Harjono dengan penelitian ini, memiliki persamaan dalam model yang di pakai model PBL dan tingkat capaian yang di pilih yaitu high order thinking skill
4.	Tri Puji Atil, Yohana Setiawan	EFEKTIVITAS PROBLEM BASED LEARNING- PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V	Penelitian milik Tri Puji Atil, Yohana Setiawan, mengetahui perbedaan efektivitas Problem Based Learning (PBL) - Problem Solving (PS) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V dalam pembelajaran matematika. Sedangkan penelitian ini mengetahui pengaruh atau akibat dari media flip book PDF Corporation terhadap bakat berpikir tingkat tinggi pada peserta didik	Penelitian milik Tri Puji Atil, Yohana Setiawan dengan penelitian ini memiliki persamaan pada tingkat capaian yang dipilih yaitu kemampuan berfikir kritis atau high order thinking skill

Setelah melihat sejumlah kajian penelitian yang relevan, dapat dikatakan bahwa kesamaan dalam penelitian yang akan digunakan yaitu sama menggunakan model PBL dan metode yang digunakan juga menggunakan quasi experiment.

Untuk pembeda dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah kebanyakan penelitian terkait model pembelajaran PBL di terapkan dalam pembelajaran tematik dan kali ini akan digunakan dalam pembelajaran khusus Matematika pada materi nilai tempat dan penjumlahan tanpa menyimpan untuk meningkatkan kemampuan berfikiri peserta didik.

C. Hipotesis Penelitian

Masalah penelitian telah ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan, dan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap kalimat tersebut (Sugiyono, 2012). Menurut Riduwan (2010), hipotesis adalah jawaban sementara untuk menjelaskan fenomena atau hubungan antara variabel yang akan diuji dalam penelitian. Hipotesis adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya dengan pengumpulan data dan analisis statistik untuk menentukan apakah dugaan awal peneliti benar atau salah. Hal ini didasarkan pada pendapat beberapa ahli..

Hipotesis penelitian diwakili oleh H_a (Hipotesis Alternatif). Dengan pertanyaan penelitian, hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab pertanyaan menggunakan teori belum didasarkan pada fakta, tetapi didukung oleh kumpulan data nyata. Pernyataan statistik yang benar tentang keadaan populasi disebut hipotesis. dievaluasi menggunakan sampel survei. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) dikenakan analisis statistik. Dalam pengujian statistik, hipotesis nol (H_0) adalah pernyataan awal yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara parameter populasi dan statistik sampel, atau antara dua kelompok data. Hipotesis alternative (H_a), sebagai lawan dari hipotesis nol, menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.

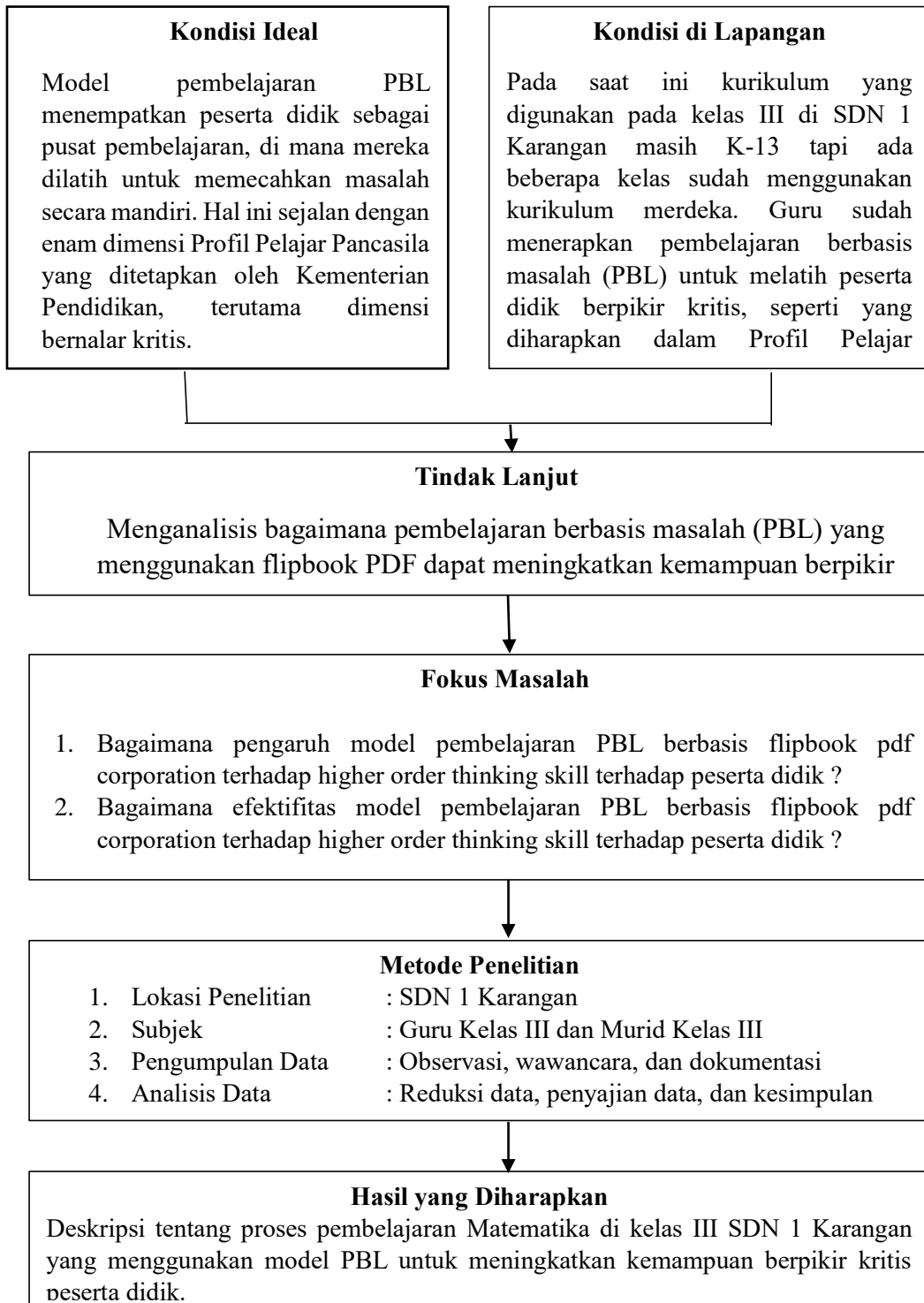
Peneliti mengusulkan hipotesis berikut di istilahkan dengan :

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar untuk pelatihan model PBL.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pelatihan dengan model PBL.



D. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Kerangka Pikir