

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Menurut Nurlina et all (2021) “Konstruktivisme memandang belajar sebagai suatu proses di mana pembelajar secara aktif mengkonstruksi atau membangun gagasan-gagasan atau konsep-konsep baru didasarkan atas pengetahuan yang sudah dimiliki di masa lalu pada saat itu”. Belajar menurut konstruktivis yaitu upaya keras yang sangat personal, sedangkan internalisasi konsep, hukum, dan prinsip-prinsip umum sebagai konsekuensinya yang seharusnya diaplikasikan dalam konteks dunia nyata. Guru bertindak sebagai fasilitator yang harus meyakinkan siswa untuk menemukan sendiri prinsip-prinsip dan mengkonstruksi pengetahuan dengan memecahkan problem-problem yang realistik.

Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang meyakini bahwa orang secara aktif membangun atau menyusun pengetahuannya sendiri dan juga realitas ditentukan oleh pengalamannya sendiri. Pembelajaran yang mengacu pada teori belajar konstruktivisme yaitu lebih memfokuskan pada kesuksesan siswa dalam refleksi atas apa yang diperintahkan oleh guru. Siswa lebih didorong untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui kegiatan asimilasi dan akomodasi Nurlina et all (2021).

Menurut Nurlina et all (2021) “Teori belajar konstruktivisme berlandaskan pada pembelajaran generatif, yaitu tindakan menciptakan suatu makna dari apa yang sudah dipelajari. Ciri dari pembelajaran konstruktivisme yaitu mengutamakan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan juga pengalaman belajar yang bermakna”. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pendekatan kontekstual, dimana pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit).

Pengetahuan bukan merupakan serangkaian fakta, konsep, dan kaidah yang siap dipraktikkan. Maka dari itu manusia harus bisa mengkonstruksinya terlebih dahulu,

sehingga dapat memberikan makna melalui pengalamannya yang nyata. Dengan demikian, siswa harus dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya, dan mengembangkan ide-ide yang ada. Dalam mengkonstruksi pengetahuan tersebut, maka siswa harus memiliki kemampuan awal untuk membuat suatu hipotesis, siswa juga harus menguji hipotesis tersebut, mencari jawaban dari setiap persoalan yang ditemui, mengadakan renungan, dan mengekspresikan ide dan juga gagasan, sehingga dapat memperoleh konstruksi yang baru Nurlina et all (2021)

### **2.1.2 Konsep Hasil Belajar Berupa Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Menurut Kurniawan dkk (2018) “hasil belajar merupakan penerimaan informasi yang didapati dalam setiap proses belajar, dimana untuk mencapai hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor ekstern dan faktor intern”. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang begitu penting dalam proses belajar, karena hasil belajar sehingga kita dapat mengetahui seberapa besar keberhasilan atau kekurangan kita dalam proses pembelajaran di sekola. Menurut Tohari dkk (2019) “hasil belajar adalah suatu kemampuan yang sudah diperoleh oleh seorang anak setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap”.

Hasil belajar juga dapat dijadikan suatu acuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, selanjutnya dapat mengetahui seberapa efektifnya proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku seseorang dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendidikan dapat memberikan suatu penelitian kepada siswa berupa perkembangan dan juga pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap yang diperoleh setelah siswa tersebut melaksanakan proses pembelajaran.

### 2.1.3 Faktor Hasil Belajar

Menurut Samsudin (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga faktor (1) Faktor Internal, (2) Faktor Eksternal dan (3) Faktor pendekatan belajar.

#### 1) Faktor Internal

##### a. Faktor Bawaan Sejak Lahir

Setiap manusia memiliki karakteristik masing-masing yang sudah dibawa sejak mereka lahir yang berasal dari keturunan. Perbedaan karakteristik individu anak sebagai suatu subjek didik dapat dilihat dari berbagai aspek. Aspek fisik, intelektual, emosial, sosial, bahasa, bakat, nilai, moral dan sikap. Setiap aspek tentunya menunjukkan karakteristik yang berbeda, sehingga setiap individu dikatakan sebagai satu kesatuan jasmani dan rohani yang dapat mewujudkan dirinya sendiri secara utuh dengan keunikannya.

##### b. Inteligensi

Inteligensi yaitu kesanggupan seseorang untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan yang baru dengan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya. Inteligensi sebagian besar tentunya bergantung kepada keturunan dan juga pengalaman hidup yang pernah dialaminya.

##### c. Kondisi fisik dan kecakapan psikomotorik

Faktor ini juga berpengaruh untuk merespon rangsangan yang datang dari luar. Anak-anak akan melakukan asimilai dan akomodasi melalui fisik dengan cara memanipulasi lingkungan mereka dalam pembelajaran aktif. Maka dari itu, sebagai seorang guru dituntut harus aktif dalam mengolah metode dan juga pendekatan individual ketika menghadapi siswa yang mempunyai kelainan (cacat fisik atau mental) dalam kegiatan belajar.

##### d. Situasi emosional

Dalam konteks untuk memahami kondisi emosional anak, sebelum memulai kegiatan pembelajaran, prinsip dasar yang harus dibangun yaitu

tidak ada anak yang memasuki lingkungan belajar ketika dalam kondisi kosong tanpa membawa pengetahuan.

e. Usia siswa

Usia siswa yaitu lamanya waktu hidup yang sudah dijalani oleh seseorang. Jika dikembalikan kepada arti belajar, yaitu proses perubahan perilaku seseorang yang diperoleh dari latihan dan juga pengalaman, maka usia siswa tersebut akan sangat berpengaruh terhadap penyerapan pengalaman berikutnya.

f. Jenis Kelamin Siswa

Jenis kelamin siswa juga suatu hal yang harus diperhatikan. Siswa perempuan misalnya, mereka akan cenderung manja kepada gurunya dan juga membutuhkan perhatian yang penuh karena memiliki sifat yang lemah lembut dan mengutamakan perasaan. Berbeda halnya dengan siswa laki-laki yang memang berkarakter mandiri.

2) Faktor Eksternal

a. Lingkungan Keluarga

Keluarga yang tentunya akan peduli dengan pendidikan anak-anaknya dan merupakan penguat untuk meraih keberhasilan dan kesuksesan.

b. Lingkungan Kelas

Menurut Syaiful suasana kelas yang nyaman dan juga harmonis dalam belajar, yaitu syarat yang mutlak untuk berkembangnya watak anak menjadi lebih baik.

c. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Dalam hal ini yaitu lingkungan dimana siswa tersebut tinggal bersama dalam satu komunitas masyarakat. Dengan siapa saja siswa itu bergaul. Faktor lingkungan tentunya sangat memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter siswa tersebut.

### 2.1.4 Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore dalam Ricardo & Meilani (2017) indikator hasil belajar memiliki tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab dan menentukan suatu nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement and creative movement*.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar yang terdiri dari 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari ketiga ranah tersebut dalam penelitian ini hanya menggunakan aspek kognitif saja. Dikarenakan hanya untuk mengukur kemampuan siswa dari segi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan dan evaluasi yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan.

### 2.1.5 Konsep Model Pembelajaran

Menurut Mirdad (2020) “model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran yang dilaksanakan di kelas”. Model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pola pilihan yang artinya para guru boleh memilih model pembelajaran apa saja yang sesuai dan juga efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

### 2.1.6 Teori Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa untuk *student center* dan juga diharapkan siswa dapat berperan secara aktif dan optimal, meliputi siswa dapat melakukan eksplorasi, investigasi, dan juga mampu memecahkan masalah serta dapat mengevaluasi pada proses untuk mengatasi setiap masalah, sehingga secara tidak langsung minat belajar akan tumbuh dengan sendirinya dan menghasilkan hasil belajar yang baik dan optimal (Ningsih dkk, 2018).

Menurut Purnasari dan Sadewo (2019) “Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk

mengajarkan dan juga mampu menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran”. *Problem Based Learning* (PBL) juga sebagai model yang memberikan masalah sebagai media, oleh karena itu siswa dituntut untuk aktif berpikir guna untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

### 2.1.7 Sintak Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

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

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan, logistik yang dibutuhkan.</li> <li>• Memotivasi siswa terlibat aktif pemecahan masalah yang dipilih.</li> </ul>
Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.</li> </ul>
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</li> </ul>
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagai tugas dengan teman.</li> </ul>
Tahap 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.</li> </ul>

### 2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Learning (PBL)

- 1) Kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Husnidar & Hayati (2021) antara lain :
  1. Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata.

2. Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
  3. Pembelajaran berfokus pada setiap masalah yang tentu tidak ada hubungannya dan tidak perlu dipelajari oleh peserta didik.
  4. Terjadi aktivitas ilmiah yang terjadi antara peserta didik dengan kelompok.
  5. Peserta didik akan terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
  6. Peserta didik memiliki kemampuan untuk menilai kemajuan belajarnya sendiri.
  7. Peserta didik memiliki kemampuan untuk berkomunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi ataupun perseentasi hasil pekerjaan mereka.
  8. Kesulitan belajar peserta didik secara individu tentu dapat diatasi dengan kerja kelompok.
- 2) Kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Husnidar & Hayati (2021) antara lain antara lain :
1. Model *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat diterapkan pada setiap materi pembelajaran, dan ada bagian guru yang berperan aktif dalam menyampaikan dan menyajikan materi. *Problem Based Learning* (PBL) lebih cocok digunakan pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan tertentu dan berkaitan dengan pemecahan suatu masalah.
  2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman yang berbeda antar peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pembagian tugas.

### **2.1.9 Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan suatu pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses belajar untuk membangkitkan keinginan dan juga

minat baru, membangkitkan motivasi dan juga rangsangan untuk belajar, dan bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Di dkk, 2022).

### 2.1.10 Teori Media Pembelajaran Roda Berputar



**Gambar 2.1**

#### **Media Pembelajaran Roda Berputar**

Sumber : Google.com

Menurut Jurnal et al (2022) menyatakan bahwa “Roda keberuntungan (pintar) adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat kartu soal”. Sedangkan menurut (Aulia, 2016) menyatakan bahwa “Roda keberuntungan (pintar) adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor”. Pada sektor-sektor tersebut terdapat sebuah beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dan mencantumkan ke dalam bentuk nomor tertentu dalam lingkaran tersebut.

Pada penggunaan roda berputar ini melibatkan siswa untuk aktif, interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan menyenangkan. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media roda berputar adalah alat untuk membangun kemampuan membaca yang berbentuk lingkaran dan menyerupai roda yang bisa diputar atau berkeliling dan juga bisa digunakan sebagai suatu media pembelajaran. Pada penggunaan media roda berputar ini tentunya akan

membuat siswa aktif, interaktif dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman serta proses pembelajaran akan berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

### 2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Roda Berputar

- 1) Kelebihan Media Pembelajaran Roda Berputar
  - a. Sifatnya konkrit
  - b. Mudah digunakan
  - c. Siswa lebih tertarik karena menggunakan variasi berbagai warna
  - d. Terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain.
- 2) Kekurangan Media Pembelajaran Roda Berputar
  - a. Ketika memutar media roda berputar tersebut terkadang sedikit terlambat

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

**Tabel 2.2**  
**Penelitian yang Relevan**

No	Identitas Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Judul : <i>Application of Problem-Based Learning Methods to Improve Economic Learning Outcomes and Motivation</i> Penulis : Khusaini, Sr Lestari, Nita Aulia Agustin Penerbit : Dinamika Pendidikan Volume : 13 Nomor : 2 Tahun : 2018	Penelitian ini menggunakan eksperimen semu dan teknik pengumpulan datanya adalah tes, angket, lembar observasi, dan dokumen	Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode <i>Problem Based Learning</i> dengan konvensional pada mata pelajaran ekonomi materi pendapatan nasional siswa kelas XI SMA Negeri 20 Kabupaten Tangerang. Penelitian ini juga menemukan bahwa metode <i>Problem Based</i>

			<i>Learning</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.
2	Judul : <i>Problem-Based Learning as an Effort to Improve Student Learning Outcomes</i> Penulis : Wa malmia, Siti Hajiyanti Makatita,dkk. Penerbit : Jurnal internasional penelitian sains & teknologi Volume : 8 Nomor : 9 Tahun : 2019	Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest control group design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan pembelajaran berbasis masalah kelas XI IMIA 3 SMA Negeri 2 Namlea.
3	Judul : Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan dengan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi di Kelas XI IPA SMAN 1 Kawangkoan Penulis : Glenda Aprilia Bororing, Fanny, dkk. Penerbit : Jurnal sains pendidikan biologi Volume : 1 Nomor : 2 Tahun : 2020	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) Sampel yang diambil dari 2 kelas yang homogen yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 25 peserta didik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes akhir menggunakan model pembelajaran PBL sebesar 83, rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol sebesar 78. Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan media alat peraga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4	Judul : Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantu Media Alat Peraga Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas XI IPA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Penulis : Kismiati, Nurlaeli, dkk Jurnal : Jurnal Bioilmi Volume : 4 Nomor : 1	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan penelitian menggunakan <i>non-equivalent control group design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model <i>problem based learning</i> berbantu media alat peraga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi sistem peredaran darah kelas XI.

	Tahun : 2018		
5	Judul : Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Penulis : Siti Nurul Qomariyah Penerbit : Jurnal internasional tinjauan penelitian pendidikan Volume : 4 Nomer : 2 Tahun : 2019	Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol <i>pretest-posttest</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari segi pemahaman materi dan motivasi belajar siswa dengan metode PBL. Metode pembelajaran PBL dapat diadopsi untuk diterapkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan peneliti saat ini yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan, dari tabel diatas menunjukkan bahwa penelitian terdahulu tidak banyak menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung dan hanya mengandalkan dari model pembelajaran saja. Sedangkan pada penelitian ini model pembelajaran akan dibantu dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan di kelas nanti.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Damayanti & Ismayani (2019) dalam Sugiyono (2006) menyatakan bahwa “ kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Menurut Nurlina et all (2021) “Teori belajar konstruktivisme berlandaskan pada pembelajaran generatif, yaitu tindakan menciptakan suatu makna dari apa yang sudah dipelajari. Ciri dari pembelajaran konstruktivisme yaitu mengutamakan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan juga pengalaman belajar yang bermakna”

Pengajaran konstruktivisme didasarkan pada pembelajaran yang akan terjadi dengan melibatkan keaktifan siswa dalam konstruksi makna dan pengetahuan. Pengajaran konstruktivisme sendiri hanya mendorong kepada motivasi dan juga pemikiran kritis siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk bisa belajar mandiri.

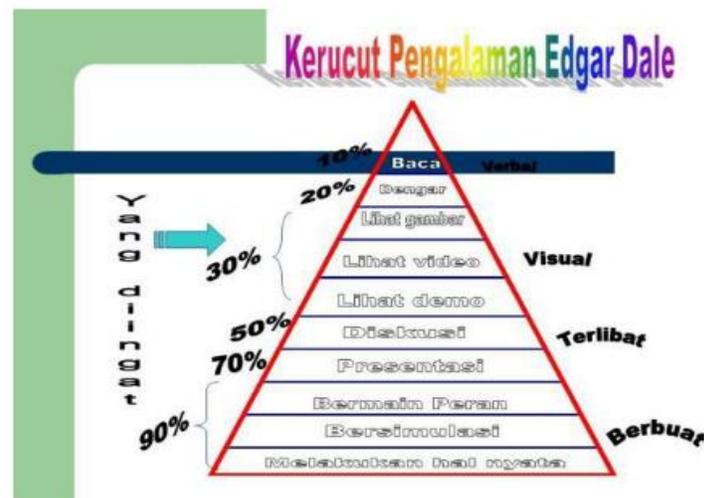
Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dikategorikan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran tidak terlaksana dengan baik karena ada kesalahan yang terjadi yaitu penggunaan model dan media yang kurang cocok serta kurang kreativitasnya guru untuk menggunakan berbagai media dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu model *Problem Based Learning* (PBL), dimana model tersebut mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dengan diawali dengan pemberian suatu masalah kemudian siswa secara aktif untuk memecahkan masalah tersebut.

Kaitannya dengan teori belajar *Vygotsky* dan pandangan konstruktivisme dengan *Problem Based Learning* adalah prinsip-prinsip *Problem Based Learning* sejalan dengan pandangan teori belajar tersebut. Teori *Vygotsky* lebih menekankan pada kemampuan siswa memecahkan masalah dengan prinsip-prinsip sosial pembelajaran.

Teori *Vygotsky* ini, lebih menekankan pada aspek social dari pembelajaran. Menurut *Vygotsky* bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan mereka disebut dengan *zone of proximal development*, yakni daerah tingkat perkembangan diatas daerah perkembangan seseorang saat itu. *Vygotsky* meyakini bahwa fungsi mental lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan kerja sama antar-individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut (Trianto, 2009).

Contoh dari *zone of proximal development* yaitu siswa dihadapkan pada situasi atau permasalahan yang tentunya membuat siswa harus berpikir kritis untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut.

Kerucut pengalaman Edgar Dale dan juga konsep mengenai gaya belajar bukan hal yang asing bagi seorang guru. Terutama jika kaitannya dengan media pembelajaran. Bahkan, sebagaimana yang dikatakan oleh Arsyad yaitu salah satu gambaran yang paling banyak untuk dijadikan acuan yaitu landasan teori penggunaan media ketika proses belajar yaitu dengan menggunakan kerucut pengalaman Edgar Dale (Sari, 2019).



**Gambar 2.2**

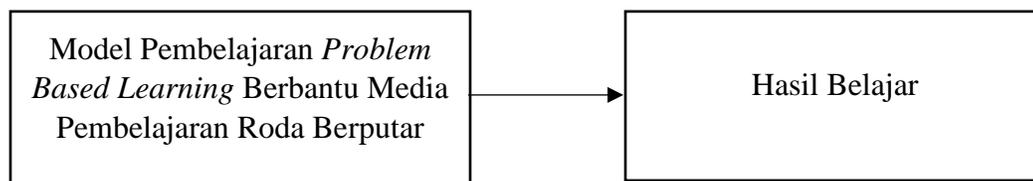
### **Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Sumber : Sari (2019)

Kita lihat dari gambar 2.2, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran roda berputar yang digunakan oleh peneliti berada pada tingkatan 50% (diskusi). Ketika media roda berputar ditayangkan, siswa akan berperan secara aktif untuk berdiskusi bersama teman sekelompoknya mengenai permasalahan yang harus diselesaikan. Dikarenakan ketika proses pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator saja selebihnya siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media pembelajaran Roda Berputar merupakan alternatif untuk menjadikan proses pembelajaran aktif, kreatif, serta siswa juga akan lebih mudah mengingat materi yang

disampaikan oleh guru. Melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tersebut diharapkan hasil belajar ekonomi terutama pada materi pokok perdagangan internasional siswa kelas XI IPS SMAN 9 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2022/2023 dapat meningkat dan lebih baik lagi dari sebelumnya. Maka dari itu kita dapat melihat skema kerangka berpikir tersebut.



**Gambar 2.3**

### **Kerangka Berpikir**

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, dimana masalah tersebut dapat diungkapkan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media roda berputar pada kelas eksperimen siswa kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Tasikmalaya.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol siswa kelas XI IPS 2 SMAN 9 Kota Tasikmalaya.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol siswa kelas XI IPS SMAN 9 Kota Tasikmalaya.