

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran dengan tepat dapat menjadi penentu keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Rosmala (2020) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menjadi panduan dalam melakukan langkah-langkah kegiatan. Model pembelajaran dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi terarah hingga mampu mempengaruhi tingkat ketercapainnya dalam kegiatan pembelajaran.

Shoimin (2014) menuliskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu serta berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru dalam mengajar.

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan guru, hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan dengan usaha yang dilakukan oleh guru, salah satu diantaranya yaitu menggunakan model atau strategi pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan salah satunya yaitu melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

2.1.2 Kajian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang dicirikan dengan adanya permasalahan nyata sebagai konteks peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Model ini pertama kali dipopulerkan oleh Barrows dan Tamblyn (1980) pada akhir abad ke 20. Sebuah model pembelajaran yang berpusat pada masalah, tidak hanya sekedar transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik, melainkan kolaborasi antara guru dan peserta didik begitupun peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk dapat memecahkan masalah yang ada.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada masalah dunia nyata (*real word*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dalam memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik (Hotimah, 2020). Utami & Giarti (2020) menjelaskan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah yang terjadi di dunia nyata, model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajarnya serta cara bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya.

Sedangkan Mamuaya *et al.*, (2021) memberikan pengertian bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar melalui berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi

pelajaran. Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada masalah nyata sebagai bentuk aktivitas dalam memperoleh pengetahuan melalui berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

2.1.2.2 Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Darwati & Purana (2021) menjelaskan 6 karakteristik dari PBL, yaitu sebagai berikut:

1. Masalah atau isu-isu: titik awal pembelajaran dan aktivitas *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah atau isu yang menarik. Bidang kajian diarahkan pada masalah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik dari pada masalah yang ada dalam disiplin akademik.
2. Otentik: peserta didik mencari solusi yang realistis dengan dunia nyata dan masalah yang autentik. Masalah yang fokus pada peserta didik dan menjadi pertanyaan sosial yang penting dan nantinya peserta didik akan mendapatkan masalah yang sama dalam kehidupan.
3. Penyelidikan dan pemecahan masalah. Peserta didik dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) secara aktif terlibat dalam belajar melalui penyelidikan dan pemecahan masalah daripada memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui mendengarkan ataupun membaca.
4. Pandangan interdisipliner. Peserta didik mengeksplorasi berbagai disiplin ilmu dan memberikan gambaran dari beberapa perspektif mereka ketika terlibat dalam penyelidikan *Problem Based Learning* (PBL).

5. Kolaborasi kelompok kecil. Pembelajaran terjadi dalam kelompok yang terdiri dari 5 – 6 orang anggota kelompok.
6. Produk, artefak, *exhibitions* dan presentasi. Peserta didik dapat menunjukkan atau mempresentasikan hasil pembelajaran mereka dengan menciptakan produk, artefak dan pameran.

2.1.2.3 Tahapan-Tahapan *Problem Based Learning* (PBL)

PBL memiliki lima tahapan utama yang berawal dari situasi/keadaan masalah hingga sampai penyajian serta menganalisis hasil kegiatan peserta didik. Tahapan model pembelajaran PBL yang dituliskan dalam penelitian Sugesti (2020) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Tahapan-Tahapan Pembelajaran PBL

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
Tahap 1: Orientasi Peserta Didik Kepada Masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	Setiap kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan oleh gurunya atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Tahap 2: Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik saling berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 3: Membimbing Penyediaan Individual dan Kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Tahap 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk	Setiap kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
	dipresentasikan.	hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Tahap 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

2.1.2.4 Keunggulan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Susanti (2021) dalam penelitiannya menuliskan bahwa dengan menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* maka peserta didik akan memperoleh beberapa manfaat yaitu: meningkat kecakapan pemecahan masalahnya, lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahamannya, meningkat pengetahuannya yang relevan dengan dunia praktik, mendorong mereka penuh pemikiran, membangun kemampuan kepemimpinan dan kerja sama, kecakapan belajar dan hasil belajar peserta didik dalam belajar.

Selain itu, pembelajaran *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pembelajaran menjadi bermakna, menimbulkan motivasi internal untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. Melalui pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik belajar memecahkan masalah, memadukan pengetahuan dan keterampilan secara simultan serta menerapkannya dalam konteks yang relevan. Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar IPA (Suswati, 2021).

Selanjutnya, menurut Nuraini (2017), model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- 1) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran.
- 2) *Problem Based Learning* (PBL) dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 3) *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada peserta didik setiap mata pelajaran (matematika, IPA dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja.
- 5) *Problem Based Learning* (PBL) dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
- 6) *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengem-bangkan kemampuan berpikir.
- 7) *Problem Based Learning* (PBL) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka milik dalam dunia nyata.
- 8) *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengembangkan minat peserta didik untuk belajar secara terus-menerus sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat mendorong peserta didik

untuk melakukan aktivitas, memberikan kesempatan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, lebih menyenangkan dan disukai oleh peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman bagi peserta didik.

2.1.3 Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur (Sundayana, 2015). Media merupakan sebuah perantara untuk memperoleh informasi dalam belajar. Sebab dengan menggunakan media proses pembelajaran jadi lebih menarik dan peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Pada penelitian ini media yang peneliti gunakan yaitu Teka-Teki Silang (TTS). Banyak penelitian yang terkait dengan penggunaan media Teka-Teki Silang sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang dipandang ampuh dan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Sedangkan yang dimaksud dengan Teka-Teki Silang adalah salah satu bentuk permainan bahasa dilengkapi kata-kata yang disusun dan disesuaikan dengan pertanyaan atau definisi yang diinformasikan (Marpaung & Suyati, 2023). Lebih lanjut Telaumbanua & Laoli (2023) menuliskan bahwa Teka-Teki Silang merupakan suatu jenis permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.

Sedangkan Widaningsing (2023) menjelaskan Teka-Teki Silang adalah suatu jenis permainan kata dengan *template* berbentuk segi empat, yang berisi kotak berwarna hitam dan putih secara mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal). Permainan ini menyediakan sejumlah perkataan dengan kata frasa atau potongan huruf sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang disusun sedemikian rupa. Syufiani *et al.* (2019) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa tujuan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran ini adalah untuk mengasah otak peserta didik dalam berpikir dan menambah perbendaharaan kosa-kata pada suatu mata pelajaran IPA. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Teka-Teki Silang membuat peserta didik bersemangat untuk belajar dan juga menambah perbendaharaan kata karena dalam Teka-Teki Silang terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Teka-Teki Silang merupakan sebuah perantara peserta didik dalam belajar dengan cara mengisi kotak-kotak kosong dengan frasa atau kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang telah disediakan. Permainan Teka-Teki Silang mampu mengembangkan kognitif anak dan bertujuan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman yang diperoleh dari aktivitas pemecahan suatu soal baik berupa gambar, kata ataupun huruf (Hamidah, 2020).

Adapun beberapa kelebihan dalam menggunakan metode pembelajaran Teka-Teki Silang ini diantaranya: (Oktavia & Has, 2017)

a) Dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar

- b) Dapat mengembangkan kemandirian peserta didik
- c) Dapat memperdalam pemahaman peserta didik dalam belajar
- d) Menumbuhkan tanggung jawab dan kedisiplinan peserta didik
- e) Adanya persaingan yang sehat antar peserta didik
- f) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar

Banyak manfaat yang diperoleh melalui media Teka-Teki Silang ini diantaranya dapat membuat peserta didik aktif, menyenangkan, memunculkan semangat belajar, menumbuhkan rasa termotivasi, menumbuhkan kreatifitas dan mengasah daya ingat peserta didik. Selain itu, media Teka-Teki Silang juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karna dalam mengisi Teka-Teki Silang peserta didik memerlukan pemikiran yang jernih, rileks dan juga tenang. Adanya permainan Teka-Teki Silang ini membuat peserta didik lebih berpikir, mencari dan menemukan jawaban tetapi tetap dalam kondisi bermain yang menyenangkan.

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik adalah suatu keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek pelajar itu dapat tercapai (Haryanto, 2020). Peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi dalam kegiatan belajar. Menurut Hestiningrum (2022) menuliskan bahwa motivasi belajar dorongan yang muncul pada diri anak sehingga menggerakkan anak untuk belajar dan mengadakan perubahan tingkah laku,

sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Motivasi belajar dapat berasal dari luar, tetapi motivasi sesungguhnya tumbuh dari dalam diri seseorang.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang ada dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Haryanto, 2020). Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar. Motivasi menjadi dasar bagi peserta didik untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, selanjutnya hasil belajar tersebut akan dijadikan sebagai penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Rahman, 2021).

Saat kegiatan belajar mengajar, peran motivasi baik dari dalam atau luar individu sangat dibutuhkan. Adanya motivasi, peserta didik lebih mengembangkan aktivitas dan inisiatif sehingga dapat bersungguh-sungguh dalam melaksanakan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk atau cara yang bisa digunakan untuk mengembangkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah diantaranya yaitu pemberian nilai, penghargaan, kompetisi, pemberian tes, mengetahui hasil, pujian, hukuman, rasa ingin tahu, minat dan tujuan yang diakui (Putri, 2022).

Terdapat 3 fungsi motivasi dalam belajar yang dituliskan oleh Hestiningrum (2022), antara lain sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, berperan sebagai penggerak atau mesin yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini diibaratkan sebagai mesin penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah tujuan, terutama terhadap tujuan yang ingin dicapai.

3. Menentukan tindakan, yaitu mengidentifikasi tindakan yang harus selaras untuk mencapai tujuan dan meninggalkan tindakan yang tidak berhubungan dengan tujuan tersebut.

Adapun Indikator motivasi belajar yang ditulis oleh Masitoh, (2023) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Adanya hasrat dan keinginan berhasil, yang meliputi kemampuan untuk bertanya apabila belum paham, memperhatikan penjelasan guru, rajin belajar secara mandiri, konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, tanggap terhadap pertanyaan guru dan teliti.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yang meliputi kemauan untuk belajar, disiplin, bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan.

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, meliputi kemampuan untuk mengingat materi pelajaran yang telah dijelaskan, keinginan untuk berprestasi dan melaporkan hasil belajar kepada orangtua dan faktor eksternal.

- 4) Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya penghargaan dalam belajar, yaitu jika peserta didik memperoleh hasil belajar yang memuaskan maka ia layak mendapatkan penghargaan baik berupa penguatan verbal berupa pujian, tepuk tangan, acungan jempol, elusan maupun hadiah.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar itu penting sebagai pendorong dan memberikan arah kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar yang kuat membuat peserta didik mampu melakukan kegiatan belajar dan adanya motivasi yang tepat mampu membuat hasil belajar menjadi lebih optimal. Selain itu, guru memiliki peran penting bagi peserta didik dalam memberikan motivasi yang tepat dalam kegiatan belajarnya (Hestiningrum, 2022).

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar serta hasil yang didapatkan sebagai bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik selama belajar (Sari *et al.*, 2020). Menurut Anggita *et al.*, (2021) hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Lestari *et al.*, (2020) mendefinisikan hasil belajar sebagai sebuah kemampuan dari seorang anak yang didapatkan setelah mendapatkan pelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui proses belajar. Setiawan & Bahtiar (2023) menyebutkan hasil belajar sebagai hasil dan bukti belajar seseorang yang ditunjukkan dengan adanya

perubahan tingkah-laku. Menurut Kulsum (2020) menyatakan hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan semua materi yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi apa yang diketahui peserta didik. Hasil belajar sebagai suatu perubahan perilaku peserta didik akibat belajar.

Demikian, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dan perubahan perilaku akibat kegiatan belajar baik jenjang pendidikan ditingkat dasar maupun pada jenjang yang lebih tinggi (Kulsum, 2020). Merujuk pada Taksonomi Bloom menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah meliputi; ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Ulfah & Arifudin, 2023). Penjelasannya yaitu sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.
2. Ranah afektif, ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar. Penguasaan ranah afektif peserta didik, dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi dan sikap peserta didik.
3. Ranah psikomotorik, ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan

dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka hasil belajar disimpulkan sebagai perubahan perilaku baik dari segi kognitifnya, afektifnya ataupun psikomotorik yang diperoleh setelah proses belajar. Demikian hasil belajar IPA merupakan perubahan perilaku baik dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh setelah mempelajari IPA sehingga peserta didik bisa mencapai hasil yang diharapkan dan memiliki kemampuan dalam menguraikan dan merumuskan permasalahan IPA dengan teratur dan logis.

Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang terdiri dari kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasikan sesuatu. Sastriani (2017) menjelaskan sebagai berikut:

1. Mengingat, didefinisikan sebagai mengulang materi pelajaran sebelumnya. Pada tingkat ini peserta didik dituntut untuk mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah dan lain sebagainya, tanpa harus memahami atau dapat menggunakan.
2. Memahami, didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap atau membangun makna dari materi. Pada tingkat kemampuan ini peserta didik dituntut untuk memahami yang berarti mengetahui sesuatu hal dan dapat melihatnya dari beberapa segi.
3. Menerapkan, didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan bahan belajar, atau untuk menerapkan materi dalam situasi baru pada tingkat ini peserta didik dituntut mampu memilih dan menggunakan teori, hukum atau metode secara tepat ketika berhadapan dengan situasi baru.

4. Menganalisis, didefinisikan sebagai kemampuan memecahkan atau membedakan bagian dari bahan ke dalam komponen sehingga memudahkan untuk memahami struktur organisasinya.
5. Mengevaluasi, didefinisikan sebagai kemampuan menilai, memeriksa dan bahkan kritik nilai bahan untuk tujuan tertentu.
6. Mengkreasi, didefinisikan sebagai kemampuan dalam mengaplikasikan konsep materi pelajaran menjadi suatu produk atau membuat suatu pola atau struktur dari berbagai unsur sehingga dapat membentuk struktur atau makna baru.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan tersebut diantaranya mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar kognitif peserta didik.

2.2 Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian Abdiana Gulo (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA SMP Negeri 4 Satu Atap Moro’o tahun pelajaran 2021/2022 dapat diterima pada taraf signifikan 5%.
- b. Penelitian yang ditulis oleh Raudah Awal *et al.* (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gallery Walk* Berbantuan Teka-Teki Silang

Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *gallery walk* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII MTs Negeri 2 Pekanbaru.

- c. Penelitian Aunillah Insani *et al.* (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Pallangga Kab. Gowa”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terdapat pengaruh positif model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 5 Pallangga Kab. Gowa studi pada materi pokok pencemaran lingkungan serta terdapat pengaruh positif model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 5 Pallangga Kab. Gowa studi pada materi pokok pencemaran lingkungan.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa penelitian tersebut berkaitan dengan judul penelitian ini sehingga tidak ada keraguan untuk menyakini bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA. Penelitian tersebut serupa dengan yang peneliti lakukan, yakni membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA. Adapun dari aspek lain penelitian ini memiliki beberapa perbedaan diantaranya latar belakang,

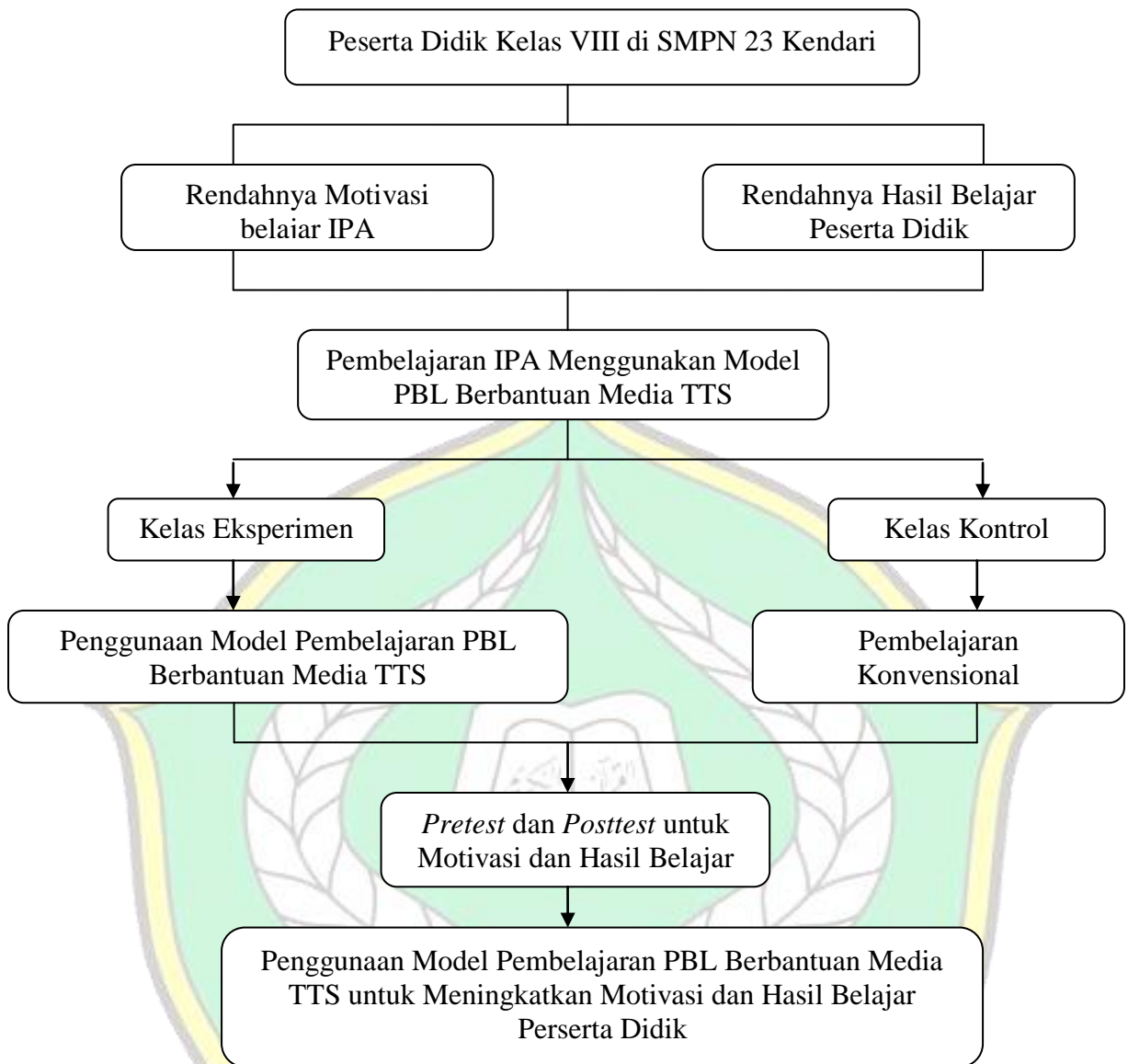
kajian teori, lokasi dan waktu penelitian berbeda satu sama lain, populasi dan sampel serta jumlah variabel yang diteliti.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran IPA, banyak sekali persoalan yang dalam pemecahannya membutuhkan motivasi yang tinggi, dengan adanya motivasi yang tinggi peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar dan lebih bersemangat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada yang berkaitan dengan IPA. Adanya motivasi yang tinggi akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Selama ini peserta didik belajar dengan model yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik mudah bosan dan mengakibatkan motivasi belajarnya rendah. Sehingga guru harus lebih kreatif dalam mengondisikan kelas agar peserta didik tidak mudah merasa bosan, salah satunya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS), dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Diharapkan dengan diterapkan model *Problem Based learning* (PBL) berbantuan media Teka-Teki Silang (TTS) ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA di SMPN 23 Kendari.

Penulis memberikan gambaran yang jelas pada penelitian ini dengan menggunakan skema yang digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Peneliti mengambil hipotesis atau dugaan sementara untuk menjawab rumusan masalah. Berdasarkan deskripsi konseptual dan kerangka berpikir yang dipaparkan sebelumnya, maka diajukan hipotesis yaitu:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap motivasi belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar IPA Terpadu di SMPN 23 Kendari.

Adapun hipotesis statistik pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Uji Hipotesis Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk menguji tingkat signifikan dari pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Hipotesis statistik yang diajukan sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis, uji hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1):

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) (X) terhadap motivasi belajar (Y_1) IPA Terpadu.

H1 : Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) (X) terhadap motivasi belajar (Y₁) IPA Terpadu.

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) (X) terhadap hasil belajar (Y₂) IPA Terpadu.

H1 : Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) (X) terhadap hasil belajar (Y₂) IPA Terpadu.

- b. Taraf nyata yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dengan ketentuannya sebagai berikut:

Jika nilai $\text{sign} < 0,05$, maka H0 ditolak, H1 diterima.

Jika nilai $\text{sign} > 0,05$, maka H0 diterima, H1 ditolak.

2. Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk menguji tingkat signifikan dari pengaruh variabel independen secara serempak terhadap variabel dependen. Hipotesis statistik yang diajukan sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis, uji hipotesis nol (H0) dan hipotesis alternatif (H1):

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) (X) terhadap motivasi (Y₁) dan hasil belajar (Y₂) IPA Terpadu.

H1 : Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) (X) terhadap motivasi (Y₁) dan hasil belajar (Y₂) IPA Terpadu.

- b. Menentukan taraf nyata (signifikan) yang digunakan yaitu $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika nilai sign $< 0,05$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

Jika nilai sign $> 0,05$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak.

