

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan kurikulum KTSP (depdiknas : 2006).

Istilah IPA adalah suatu pengetahuan yang bersifat objektif tentang alam sekitar beserta isinya. James Conant 1997 (dalam Samatowa Usman 2010:1) mendefinisikan sains sebagai “suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasilnya eksperimentasi dan observasi,serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut.

Fowler dalam Trianto (2010:136) berpendapat IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

Beberapa definisi dan juga pendapat yang sudah dipaparkan di atas , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD merupakan mata pelajaran yang tersusun sistematis, mempelajari tentang gejala-gejala alam, melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah, sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

2.1.1 Pembelajaran IPA SD

Pembelajaran IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, alat atau media belajar dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan serta kompetensi yang telah ditetapkan. Samatowa Usman (2010:26). Oleh karena struktur kognitif anak-anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, perlu adanya modifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka mengenai ketrampilan-ketrampilan proses IPA (Samatowa Usman 2010:5).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi dan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar, guru harus mengetahui kegunaan yang diperoleh dari pelajaran IPA. Perlu adanya modifikasi pembelajaran sehingga siswa pun merasa senang dalam pembelajaran dan tidak merasa pembelajaran itu monoton ataupun membosankan.

Tujuan Pembelajaran IPA yaitu :

1. IPA merupakan dasar teknologi sebagai dasar yang cukup luas
2. IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir kritis
3. IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan oleh anak
4. Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Samatowa Usman, 2010:6).

Seperti yang telah diuraikan bahwa IPA mengembangkan kemampuan berpikir kritis seperti yang dijabarkan di atas, maka dalam pembelajaran IPA memerlukan model pembelajaran. Ada beberapa pakar yang mendefinisikan mengenai model pembelajaran, beberapa diantaranya adalah

E Mulyasa (2003) menjelaskan ada lima model pembelajaran yaitu: (1) Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching Learning): (2) Bermain Peran (Role Playing): (3) Pembelajaran Partisipatif (Participative Teaching and Learning): (4) Belajar Tuntas (Mastery Learning): dan (5) Pembelajaran dengan Modul (Modular Instruction).

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2011: 133) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual sedangkan strategi lebih menekankan pada penerapannya di kelas sehingga model-model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan pada kegiatan perancang kegiatan yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa.

Peneliti berpendapat model yang cocok diterapkan untuk pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model tersebut cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA dikarenakan dalam model tersebut melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah dan berinteraksi dengan orang lain. Digunakannya *Problem Based Learning* dalam

pembelajaran IPA maka siswa dapat berperan aktif dalam berinteraksi dengan orang lain dan juga bereksperimen dengan kemampuan berpikir siswa tersebut.

2.1.2 Kompetensi Dasar Pembelajaran IPA SD

Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap Satuan Pendidikan.

Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan kerja ilmiah. Dalam penelitian ini standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan digunakan disajikan dalam Tabel 2.1

Tabel 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA untuk
SD/MI Kelas 5 Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami hubungan antara struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya, serta pemeliharaannya.	1.1 Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia. 1.2 Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan hewan

Sumber: Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi

2.2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.2.1 Pengertian *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam *Problem Based Learning* kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan

(Tan dalam Rusman 2014:229). Sedangkan menurut Hamdayana (2014:209) Model pembelajaran berbasis masalah yang biasa disebut PBL dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teoretik konstruktivisme. Dalam model pembelajaran berbasis masalah, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis (Hamdayana 2014:210).

Dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan, siswa juga dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan, siswa tidak hanya menggunakan konsep yang berhubungan dengan masalah, tetapi juga metode untuk memecahkan masalah.

2.2.2 Kekurangan dan Kelebihan *Problem Based Learning*

Warsono dan Hariyanto (2012:152) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu :

1. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran dikelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (*real world*).
2. Menumpuk solidaritas dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman.
3. Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
4. Membiasakan siswa melakukan eksperimen.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah dapat melatih siswa untuk berinteraksi dengan orang lain dalam penyelesaian masalah dan juga membiasakan siswa untuk berani bereksperimen. Adapun kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh Warsono dan Hariyanto (2012:152) yaitu :

1. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa pada pemecahan masalah.
2. Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang.
3. Aktivasnya susah dipantau

Dapat disimpulkan bahwa kelemahan model *Problem Based Learning* adalah lebih banyak membutuhkan biaya dalam bereksperimen.

2.2.3 Langkah –Langkah Pendekatan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah – langkah atau sintak *Problem Baseed Learning* menurut Ibrahim dan nur dan ismail dalam (Rusman 2014:243) adalah sebagi berikut :

Tabel 2.2

Sintak Problem Based Learning

Fase	Indikator	Tingkah laku guru
1.	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Membimbing pengalaman individual / kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

Sumber : Model-model pembelajaran (Rusman : 2014:243)

2.2.4 Komponen-Komponen *Problem Based Learning*

Komponen pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Hosnan 2014:300) adalah sebagai berikut:

- a. Pengajuan masalah atau pertanyaan
- b. Keterkaitan masalah dengan berbagai masalah disiplin ilmu
- c. Penyelidikan yang autentik
- d. Menyajikan atau memamerkan hasil karya
- e. Kolaborasi

2.3 Kreativitas Belajar

2.3.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah salah satu potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan di otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni, dan musik. Semua anak yang lahir di dunia pasti mempunyai sisi kreativitas, tapi dalam kadar yang berbeda. Tinggi rendahnya kreativitas anak di pengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetik (bawaan lahir) dan faktor lingkungan. Kreativitas ini akan tumbuh secara optimal jika kedua faktor dipadukan secara baik (Beni S. Ambarjaya 2012 :33-34).

Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas itu hanya dimiliki oleh segelintir orang yang berbakat. John Kao 1996 (dalam Beni S. Ambarjaya 2012: 34-35) membantah pendapat ini . “ Kita semua memiliki kemampuan kreatif yang mengagumkan, dan kreativitas bisa diajarkan dan dipelajari,” kata Kao. Terdapat beragam definisi yang terkandung dalam pengertian kreativitas. Menurut pandangan David Camp, kreativitas adalah salah satu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti. Definisi senada juga dikemukakan oleh Drevdahl. Menurutnya, kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru, berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan ditentukan , bukan fantasi semata (Beni S. Ambarjaya 2012 : 35).

Kreativitas berdasarkan pengertian para ahli diatas menjelaskan bahwa kreativitas dapat diajarkan dan dipelajari oleh setiap orang. Anak pada usia dini perlu untuk kita latih kekreativitasannya supaya mereka bisa mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Kreativitas yang dimiliki anak merupakan gagasan atau pemikiran yang masih baru yang selalu dapat dikembangkan oleh masing-masing pribadi, sehingga kreativitas yang dimiliki seseorang tidak dapat dibatasi.

2.3.2 Kreativitas pada Anak

A. Kreativitas Anak

Kreativitas yang tampak pada orang dewasa berbeda dengan yang tampak pada anak-anak. Kreativitas seseorang akan muncul bila diasah sejak dini, kreativitas pada anak-anak merupakan sifat yang komplitatif. Seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena ia telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Pada dasarnya, kreativitas anak-anak bersifat ekspresionis. Ini karena pengungkapan ekspresi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat dikembangkan melalui latihan-latihan. Ekspresi ini disebut dengan spontanitas, terbuka, tangkas, dan sportif.

Ada 3 ciri dominan pada anak kreatif, yaitu :

- Spontan;
- Rasa ingin tahu; dan
- Tertarik pada hal baru

Ternyata, ketiga ciri-ciri tersebut terdapat dalam diri anak. Berarti semua anak pada dasarnya adalah kreatif, faktor lingkunganlah yang menjadikan anak tidak kreatif. Usia dini

atau disebut juga sebagai usia prasekolah merupakan suatu masa ketika anak-anak belum memasuki masa sekolah. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orang tua tidak dapat memerhatikan pengembangan kreativitas anak secara benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya (Beni S. Ambarjaya 2012 : 35-36) .

B. Faktor Penghambat berkembangnya Kreativitas Anak

Ada beberapa faktor yang bisa menghambat perkembangan kreativitas anak, antara lain :

- a. Perasaan takut gagal.
- b. Terlalu terpaku pada tata tertib dan tradisi.
- c. Enggan bermain dan terlalu mengharapkan hadiah jika dihadapkan pada tugas tertentu.
- d. Orang tua yang terlalu melindungi anak dan ini biasanya terjadi banyak pada anak pertama sehingga kesempatan bagi dirinya untuk belajar justru berkurang.
- e. Setiap anak unik, jangan dibandingkan.

C. Peran Orang tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Beberapa langkah yang bisa dilakukan untuk membangun kreativitas anak, diantaranya adalah :

- a. Membangun Kepribadian
- b. Memilihkan Saran Bermain yang Sesuai
- c. Kenalkan dengan Lingkungan Sosial
- d. Ajak Berhubungan dengan Alam
- e. Jangan Asal Melarang
- f. Memfasilitasi Anak untuk Menilai Dunia Sebagai Hal yang Penting
- g. Memfasilitasi Anak untuk Tetap Memiliki Penilaian dan Pemahaman yang Unik
- h. Menggugah Anak dengan Rangsangan yang Beragam
- i. Melakukan Aktivitas-aktivitas Kreatif
- j. Menumbuhkembangkan Motivasi
- k. Mengendalikan Proses Pembentukan Anak Kreatif
- l. Mengevaluasi Hasil Kreativitas

2.4 Hasil Belajar IPA

Suatu proses belajar mengajar terdapat sesuatu yang telah tercapai. Hasil dari proses pembelajaran yang telah tercapai ini disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar yang didapatkan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil belajar harus diidentifikasi melalui informasi hasil pengukuran penguasaan bidang/materi dan aspek perilaku baik melalui teknik tes maupun non tes.

Naniek,dkk (2012:399) mendefinisikan keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari hasil belajarnya, keberhasilan peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu :

- a. Domain kognitif, yaitu pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika - matematika
- b. Domain afektif, yaitu sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional.
- c. Domain psikomotor, yaitu keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Hanya tetapi dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diteliti hanya domain kognitif. Berikut beberapa pendapat mengenai pengertian hasil belajar, menurut Nana Sudjana (2009:3) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oemar Hamalik (2013:33) juga menyatakan bahwa Hasil belajar adalah bila seseorang belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Senada dengan pendapat tersebut Abdul Majid (2014:28) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, yang merupakan akibat dari proses belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Atau adanya perubahan dalam

tingkah laku misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

2.5 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Perida, Frizta Wahyu Pety dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Sumber Daya Alam Melalui Penggunaan Model Problem Based Learning Siswa Kelas 4 SDN 6 Depok Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun 2012/2013” Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis, S dan Mc Taggart, R dengan menggunakan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 tahap yakni (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan (3) refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 6 Depok Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Sebanyak 24 siswa. Hal ini nampak pada perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa pada kondisi prasiklus sebesar 29,17%, siklus I meningkat menjadi 66,7% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,7% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=70). Hasil penelitian ini disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di SD terutama dalam menggunakan model Problem Based Learning.
- b. Penelitian yang dilakukan Ruswinarno dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 6 Semester I SD Negeri Batiombo 02 Kecamatan Bandar Tahun Pelajaran 2013/2014”. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini ialah hasil belajar matematika siswa kelas 6 SD Negeri Batiombo 02 hasilnya rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes matematika 23 siswa kelas 6 yang tuntas hanya 14 siswa (60,26%), dan 9 siswa (39,13%) tidak tuntas, dan nilai rata-rata kelas 63,26. Kondisi tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran matematika dalam kurikulum KTSP kelas 6 SD Negeri Batiombo 02 dianggap tuntas apabila 75% siswanya mencapai nilai ≥ 60 . Dalam pengumpulan data metode yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, sebelum penelitian ketuntasan hanya 39,13% dengan rata-rata kelas 63,26 setelah dilakukan tindakan, pada siklus I ketuntasan

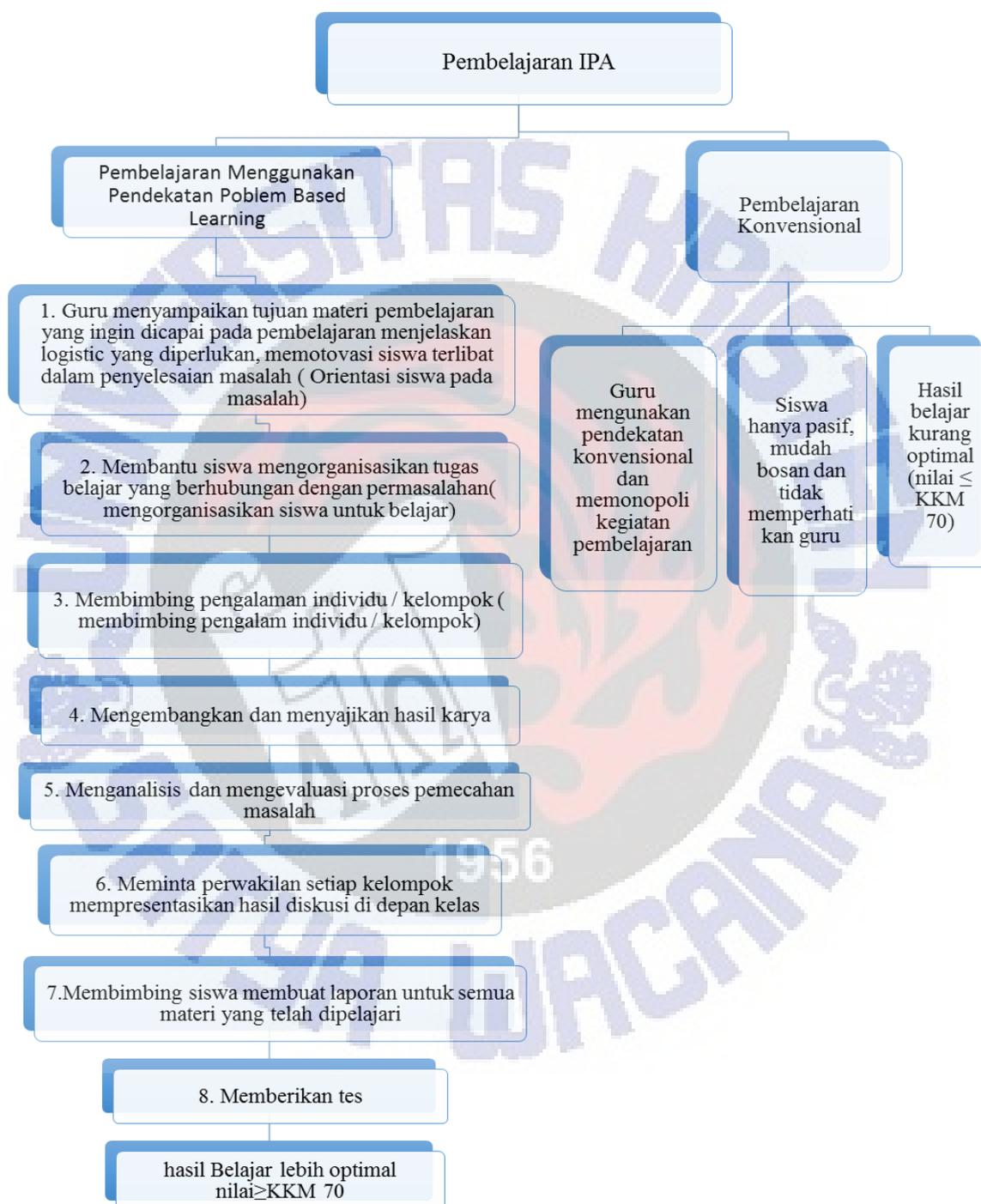
belajar siswa 73,91% dengan nilai rata-rata 66,30. Pada siklus 2 ketuntasan belajar siswa 100% dengan nilai rata-rata kelas 71,08 Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 SD Negeri Batiombo 02 Kecamatan Bandar Kabupaten Batang

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Andriastutik, Siti dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Matematika Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Semester II Sekolah Dasar Negeri 6 Sindurejo Tahun Ajaran 2012/2013” Penelitian dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model problem based learning dalam proses pembelajaran matematika di kalangan siswa kelas 5 semester II SD Negeri 6 Sindurejo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui tingkah laku siswa dan aktifitas guru selama proses pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan data yang diperoleh dari prasiklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model problem based learning dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar matematika siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan yaitu 62,3 pada prasiklus, 66,9 pada siklus I dan meningkat menjadi 77,5 pada siklus II. Serta ketuntasan hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus yaitu 44% pada prasiklus, 72% pada siklus I serta meningkat menjadi 94% pada siklus II. Saran, kegiatan pembelajaran matematika hendaknya menggunakan model problem based learning karena model tersebut dapat menjabatani karakteristik siswa pada operasional kongkrit dengan karakteristik matematika yang abstrak.

Dari ketiga penelitian diatas menunjukkan bahwa metode Problem Based Learning dapat mencapai KKM yang diharapkan. Oleh sebab itu, metode Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi referensi bagi yang akan menggunakan metode ini.

2.6 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dengan pendekatan Problem Based Learning dijelaskan pada skema berikut :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir Pembelajaran IPA melalui pendekatan *Problem Based Learning* (Model-model pembelajaran Rusman : 2014)

2.7 Hipotesis

Kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan jika diterapkan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* maka akan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada siswa kelas 5 SD Taruna Bangsa Tahun Pelajaran 2017/2018.

