

BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Landasan Teori

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Menurut Rahayu, Riyono & Nurhidayati (2015) menyatakan efektivitas adalah adanya kesesuaian antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan sasaran yang dituju dalam usaha mewujudkan hasil belajar yang baik. Rinawan & Krismiyati (2014) efektivitas adalah suatu tujuan pengukuran keberhasilan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Ayu (2017) berpendapat bahwa efektivitas adalah keadaan yang telah dilakukan untuk mencapai kehendak lebih baik dalam pembelajaran. Arnanto & Triyono (2014) menyatakan bahwa, keefektifan adalah suatu tingkat keberhasilan terhadap suatu pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah keadaan atau ukuran yang menyatakan ketercapaian suatu hasil sesuai dalam pembelajaran menjadi keberhasilan dalam kegiatan belajar.

b. Indikator Efektivitas

Menurut Sonda, Alimuddin & Asdar (2016) indikator efektivitas yaitu sebagai berikut:

- 1) Teknik analisis data terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran, bermaksud siswa dalam melakukan aktivitas saat kegiatan belajar dilakukan dengan baik.
- 3) Respons siswa dalam pembelajaran, bermaksud siswa memiliki respon yang baik dalam kegiatan belajar dilakukan dengan baik.
- 4) Hasil belajar siswa, bermaksud siswa sudah dapat mencapai hasil tes sesuai dengan kriteria sekolah.

Menurut Jusmawati & Darwis (2015) setiap indikator keefektifan pembelajaran yaitu:

- 1) Hasil belajar matematika siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan.
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan mandiri.
- 3) Respon siswa yang aktif saat proses pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran yang digunakan oleh peneliti meliputi tiga indikator sebagai berikut:

- 1) Mencapai kriteria ketuntasan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Terdapat keaktifan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* terhadap hasil belajar siswa.
- 3) Hasil tes belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model konvensional.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan efektivitas dalam peneliti ini adalah dimana siswa telah mencapai kriteria ketuntasan dalam pembelajaran, siswa juga telah aktif dalam proses belajar dan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Funny Worksheet*, *Guided Discovery* berbantu *Funny Worksheet* dapat memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dari model pembelajaran konvensional.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara teori cukup banyak. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata adalah Pembelajaran Berbasis Masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) yaitu dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa, serta dapat mengoptimalkan kemampuan metakognisinya (Oktafoura & Intansari, 2016). Kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran biasa yaitu pembelajaran konvensional (Fatimah, 2012).

Fitriani, Lestari & Himmawati (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menyajikan suatu masalah kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan membutuhkan solusi atau keputusan yang tepat, sehingga akan terus berkembang potensi dalam diri siswa. Selain siswa harus dapat menyelesaikan suatu pemecahan masalah siswa juga harus dapat aktif dalam mengumpulkan informasi untuk kegiatan belajar.

Menurut (Trianto, 2017) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan penyelesaian autentik, yakni membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata juga.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan dengan menggunakan teori atau konsep yang mereka miliki

b. Strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah dapat diterapkan dengan kondisi sebagai berikut (Hamdayama, 2014).

- 1) Manakala guru menginginkan agar siswa tidak hanya sekedar dapat mengingat materi pelajaran, tetapi menguasai dan memahaminya secara penuh.
- 2) Apabila guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa, yaitu kemampuan menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi baru, mengenal adanya perbedaan antara fakta dan pendapat, serta mengembangkan kemampuan berpikir.
- 3) Manakala guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual siswa.
- 4) Jika guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dengan belajarnya maka sering memberikan suatu masalah.
- 5) Jika guru ingin siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya (hubungan antara teori dan kenyataan) maka selalu menggabungkan antara masalah nyata dan penyelesaian nyata.

Prinsip reaksi pada pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) disetiap pertemuan menggambarkan bagaimana guru menghargai dan merespon siswa. Guru menghargai pendapat siswa dengan cara memberikan pujian, tepuk tangan dan merespon pertanyaan yang diajukan oleh siswa saat proses pembelajaran. Guru juga membimbing setiap kelompok terutama untuk kelompok yang mengalami kesulitan saat mengerjakan lembar diskusi.

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut: (Hamdayama, 2014)

1) Orientasi siswa kepada masalah

Peran guru: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan segala hal yang akan dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Peran guru: Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Peran guru: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Peran guru: Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, melaksanakan eksperimen atau pengamatan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Peran guru: Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan atau lakukan.

Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu penjelasan masalah, menyusun masalah, bimbingan masalah, menyajikan hasil masalah, dan evaluasi atau refleksi hasil masalah.

d. Adapun Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Sanjaya dalam Sutirman (2013) sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
- 2) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran
- 3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa
- 4) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka

lakukan

- 5) Pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pembelajaran padadasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja.
- e. Sedangkan untuk Kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Sanjaya dalam Sutirman (2013) sebagai berikut:
- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
 - 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
 - 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

3. Model Pembelajaran *Guided Discovery*

a. Pengertian Model *Guided Discovery*

Menurut Ubaidah & Aminudin (2018), model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) adalah suatu rangkain kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa mandiri untuk mencari, meneliti dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, wawasan, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan pada diri sendiri.

Rochani (2016) penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) adalah belajar untuk menemukan, dimana siswa dihadapkan suatu masalah atau situasi yang tampaknya harus aktif sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan dan berpusat pada siswa.

Menurut Paul Eggen & Kauchak (2012), Model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) digunakan untuk mengajarkan konsep dan hubungan antar konsep.

Dari beberapa pendapat di atas maka Model pembelajaran *Guided Discovery* (penemuan terbimbing) dapat disimpulkan merupakan suatu model pengajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antar konsep.

Guru menyajikan contoh-contoh pada siswa, memandu mereka saat mereka berusaha menemukan pola masalah dalam contoh-contoh tersebut, dan memberikan semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang diajarkan oleh guru. Selama berlangsung guru masih memberikan susunan dan bimbingan untuk memastikan bahwa penyelidikan masalah yang sedang di pelajari sudah akurat dan lengkap.

b. Manfaat Model Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) menurut Paul Eggen dan Don Kauchak (2012) sebagai berikut:

- 1) Menerapkan pelajaran dengan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) penekanan pada berpikir dan memahami. Di dalam merencanakan dan menerapkan pelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*), fokus terangnya adalah pada tujuan pembelajaran materi. Akan tetapi, perkembangan berpikir kritis siswa merupakan bagian tak terpisahkan dari proses itu. Memberikan bukti bagi kesimpulan adalah inti dari berpikir kritis, manakala guru mengajukan pertanyaan.
- 2) Menerapkan pelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) meningkatkan motivasi siswa. Keterlibatan adalah faktor utama yang meningkatkan minat intrinsik orang terhadap satu kegiatan. Semakin besar siswa terlibat, semakin besar minat mereka. Keterlibatan juga meningkatkan motivasi belajar
- 3) Mengadaptasi model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) di dalam lingkungan belajar berbeda. Secara umum, semakin belia siswa atau semakin sedikit pengalaman mereka tentang suatu topik, semakin besar kebutuhan akan contoh-contoh konkret berkualitas tinggi. Bagi anak contoh tersebut penting.

c. Kelebihan Model Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) menurut Amrin (2013) yaitu sebagai berikut :

- 1) Penemuan terbimbing cenderung menghasilkan penyimpanan dan transfer jangka panjang lebih baik dibandingkan mengajar dengan pemaparan.
- 2) Model ini sangat fleksibel
- 3) Memberikan hasil yang sangat memuaskan
- 4) Siswa berperan aktif
- 5) Terampil dalam memecahkan suatu masalah
- 6) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif

d. Kekurangan Model Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) menurut Amrin (2013) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyita waktu lebih banyak
- 2) Beberapa siswa masih terbiasa dengan model ceramah

e. Langkah-langkah Model Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) menurut Amrin (2013) yang ditempuh oleh guru dalam pembelajaran adalah

- 1) Merumuskan masalah yang diberikan kepada siswa dengan data secukupnya. Perumusan harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah.
- 2) Dari data yang diberikan oleh guru, siswa menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut. Bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan. Bimbingan sebaiknya mengarah siswa untuk melangkah ke arah yang hendak dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan, atau lembar kerja siswa (*work sheet*).
- 3) Siswa menyusun konjektur (perkiraan) dari hasil analisis yang dilakukan
- 4) Konjektur yang telah dibuat siswa, diperiksa oleh guru. Hal ini digunakan untuk meyakinkan kebenaran perkiraan siswa, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.
- 5) Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan kepada siswa untuk menyusunnya.
- 6) Sesudah siswa menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan.

Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam model pembelajaran *Guided Discovery* yaitu merumuskan masalah, menyusun data, menyusun perkiraan, cek hasil perkiraan siswa, bila benar serahkan kembali perkiraan tersebut ke siswa, lalu diberi soal tambahan.

4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam proses pembelajaran konvensional terlihat guru lebih mendominasi dalam mentransfer ilmu kepada siswa, sehingga siswa pasif. Pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran langsung, pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan pembelajaran konvensional mengkombinasikan berbagai metode diantaranya ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Meidawati, 2014). Menurut (Nita, 2014) mengatakan, pembelajaran konvensional lebih

didominasi guru dalam mentransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima informasi. Jadi pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran *teacher center* yang pembelajarannya masih berpusat pada guru, sehingga komunikasi yang terjadi hanya satu arah. Adapun kelebihan pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap siswa mendapat penjelasan yang sama dari guru.
- 2) Siswa dapat mengorganisasi pertanyaan-pertanyaan yang lebih baik dan bebas atas materi pelajaran yang diajarkan.
- 3) Siswa yang mempunyai kemampuan memahami materi lebih cepat dapat membantu temannya yang lambat sehingga tidak perlu menemukan konsep secara mandiri.
- 4) Guru lebih mudah memahami kemampuan dan karakteristik siswa.

Sedangkan kekurangan pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa cenderung pasif.
- 2) Pelajaran berjalan membosankan.
- 3) Sering kali siswa belajar secara individual.
- 4) Pembelajaran bersifat abstrak dan teoritis.
- 5) Perilaku dibangun atas kebiasaan.

5. Media Pembelajaran

Arsyad (2014) Media adalah perantara dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa dapat menerima pengetahuan dengan tepat. Sutirman (2013) Mengatakan bahwa media adalah membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap yang baik. Sundayana (2015) adalah sebagai alat bantu media untuk belajar mengajar yang maksimal atau efektif.

Berdasarkan penjelasan tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media yang mempunyai komponen penting dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar berjalan dengan maksimal yang mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap dengan baik. Sehingga media pembelajaran yang dimaksud sebagai alat bantu (media) pembelajaran agar memudahkan siswa saat proses belajar.

6. *Funny Worksheet*

Penelitian ini menggunakan bantuan lembar kerja untuk membantu siswa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery*. Lembar kerja dalam penelitian ini yaitu *Funny Worksheet* yang artinya lembar kerja menyenangkan. Nama *Funny Worksheet* ini diambil untuk tujuan menarik para siswa

agar menghindari kejenuhan saat membaca (Kharista, Tri & Subroto, 2012). Media pembelajaran berbasis cetakan menyenangkan dikembangkan dengan konten yang sudah disesuaikan dengan kurikulum digunakan sebagai bahan ajar, yang memiliki beberapa komponen seperti trik-trik dan dilengkapi gambar yang berkaitan dengan materinya.

Keunggulan digunakannya media ini adalah sebagai berikut:

- a. Lebih tercipta suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik karena *Funny Worksheet* bagi siswa adalah hal yang menyenangkan dan baru.
- b. Meningkatkan ketertarikan siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran yang disampaikan karena di dalam lembar kerja tersebut disertai gambar-gambar yang berkaitan dengan materi
- c. Siswa lebih kreatif dalam berpikir dan memecahkan masalah hal ini merupakan karakteristik model *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* yang membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berpikir dan menjadi siswa yang mandiri.
- d. Melatih siswa agar saling bekerja sama menyelesaikan persoalan masalah.
- e. Guru hanya sebagai fasilitator sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas, aktivitas dan cara pemecahan materi yang dianggap siswa paling mudah.
- f. Kemandirian siswa dalam belajar dapat terlihat, dimana siswa dapat mencari solusi pemecahan masalah.
- g. Siswa belajar untuk menjadi seorang peneliti yang mulai merencanakan penelitian siswa dari awal hingga menemukan solusi, siswa dapat melihat trik-trik yang telah disediakan.
- h. Terjadi kerjasama kelompok antar individu siswa untuk menunjukkan hasil solusi pemecahan masalah di depan kelas.
- i. Kreativitas siswa berkembang, hal ini dibuktikan disaat siswa dapat memaparkan solusi pemecahan masalahnya di depan kelas.

7. Hasil Belajar Matematika

Menurut Sabrina, Fauzi & Yamin (2017) menyatakan hasil belajar adalah dorongan siswa untuk belajar untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Menurut Suprijono (2014) menyatakan bahwa Hasil Belajar adalah pola perbuatan, nilai, dan ketrampilan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Susanto (2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif,afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai tes yang diberikan oleh guru berupa pengetahuan yang dimiliki sesudah menerima materi pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Guided Discovery* yang menggunakan bantuan *Funny Worksheet* (lembar kerja menyenangkan).

B. Kerangka Berpikir

Banyak faktor penyebab ketidakmampuan siswa untuk memecahkan masalah matematika, faktor paling dominan adalah cara mengajar guru (Anggraini, Siroj & Ilma, 2010). Ada guru yang masih menggunakan cara lama saat mengajar dimana guru menyampaikan materi dengan metode ceramah (konvensional), dengan begitu siswa tidak terbiasa memecahkan suatu permasalahan secara bebas dan mencari solusi dengan mandiri atau cara mereka sendiri (Anggraini, Siroj & Ilma, 2010).

Dari ketidakmampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah, proses pembelajaran dengan model lama yang *teacher centered* akan membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Dewi (2014) menyatakan sering ditemui bahwa proses belajar mengajar konvensional di kelas membuat siswa merasa jenuh dan bosan.

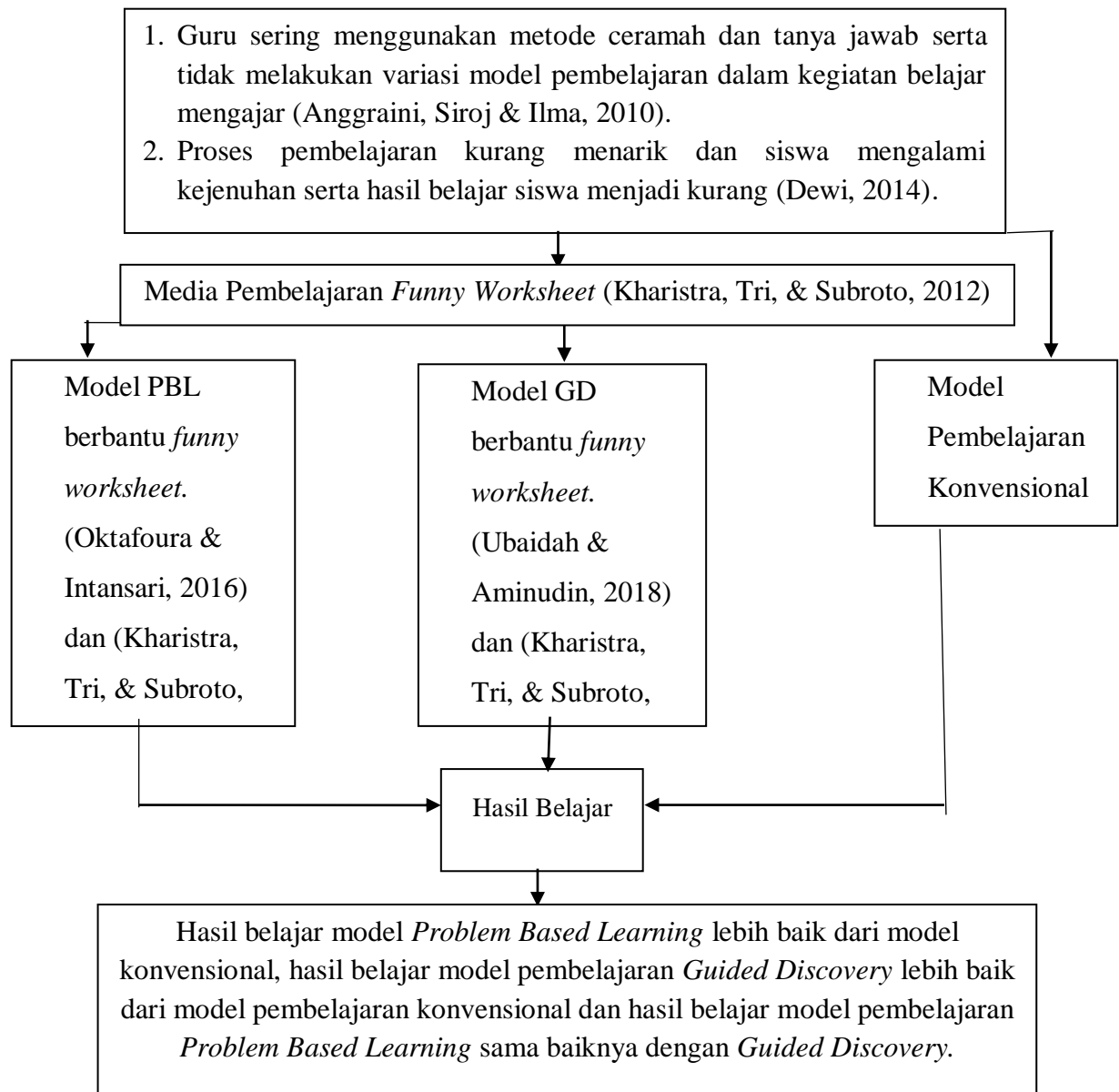
Model pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa, membutuhkan sebuah media pembelajaran karena media pembelajaran adalah komponen penting dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar berjalan dengan maksimal yang mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap dengan baik (Sutirman, 2013). Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang bernama *Funny Worksheet*. Secara bahasa *Funny Worksheet* adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menyenangkan, kemudian secara istilah media pembelajaran *Funny Worksheet* merupakan suatu media pembelajaran berbasis cetakan yang dikembangkan dengan konteks yang sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang digunakan sebagai bahan ajar yang menarik (Kharista, Tri & Subroto, 2012).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa, serta dapat mengoptimalkan kemampuan metakognisinya (Oktafoura & Intansari, 2016). Model pembelajaran *Problem Based Learning* jenis pembelajarannya yaitu yang menyajikan suatu masalah kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan membutuhkan solusi atau keputusan yang tepat, sehingga akan terus berkembang potensi dalam diri siswa dan juga harus dapat aktif dalam mengumpulkan informasi untuk kegiatan belajar.

Model pembelajaran *Guided Discovery* merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa harus aktif dalam investigasi dalam pemecahan masalah melalui tahap-tahap yang sudah ada, tahap tersebut terdiri stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, wawasan, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan pada diri sendiri (Ubaidah & Aminudin, 2018). Model pembelajaran *Guided Discovery* ini dapat membuat siswa mempunyai rasa ingin tahu yang optimal dan termotivasi untuk melanjutkan pekerjaan hingga siswa menemukan solusi dari permasalahannya walau diawal siswa organisir oleh guru terlebih dahulu.

Dari pemaparan di atas peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan *Funny Worksheet* agar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika SMP kelas VIII yang melebihi kriteria ketuntasan minimal sekolah. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Guided Discovery* merupakan metode yang memberdayakan siswa belajar sendiri maupun kelompok. Tahapan model pembelajaran ini antara lain: siswa menggunakan alat atau bahan yang sudah disediakan, siswa dapat memecahkan masalah melalui pengamatan, percobaan atau prosedur penelitian, siswa berlatih untuk mengajukan pertanyaan maupun menjawab suatu pertanyaan, dan siswa dapat berpikir dan menemukan cara-cara penelitian yang tepat. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan akademik siswa, sehingga tercapai ketuntasan belajar.

Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana susunan kalimatnya berupa pertanyaan untuk menjadi rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2015).

Maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Funny Worksheet*, *Guided Discovery* berbantuan *Funny Worksheet* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Funny Worksheet* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.
3. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan *Funny Worksheet* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.
4. Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Funny Worksheet* dengan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan *Funny Worksheet*.
5. Ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Funny Worksheet*.
6. Ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan *Funny Worksheet*.