

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang disusun, dibuat, ditetapkan, dan dinilai untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang dituju, menurut (Brinus et al., 2019). Secara umum, kata "model" dapat dianggap sebagai tiruan dari benda asli. Model juga dapat dilihat sebagai ide prosedural yang memandu pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan.

Menurut Joyce dan Well dalam (Mirdad, 2020) model adalah sekumpulan strategi yang digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat materi pembelajaran, dan mengarahkan peserta didik di dalam kelas. Model pembelajaran merupakan pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, seperti yang dikemukakan oleh. Menurut (Nurjanah, 2019) model pembelajaran adalah gaya penyajian metadis yang digunakan guru untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan mengatur proses pembelajaran.

Model pembelajaran menurut Mirdad (2020) memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Memiliki tujuan pendidikan tertentu.
- b. Dapat dijadikan suatu patokan dalam perbaikan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas.
- c. Memiliki syntak atau urutan langkah-langkah pembelajaran.
- d. Mempunyai dampak dari adanya model pembelajaran
- e. Digunakan untuk persiapan mengajar sesuai dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih pendidik.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas dalam kaitannya dengan kesulitan yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Model pembelajaran Learning Cycle 5E telah ditunjukkan pada penelitian sebelumnya (Hidayah & Prananto, 2019) untuk menawarkan solusi atas permasalahan yang muncul di sekolah.

Model *Learning Cycle* dicetuskan pertama kali oleh Robert Karplus dan J. Myron Atkin dari Universitas California, Berkeley sejak tahun 1967 (Desty Sugiharti et al., 2019). Pada mulanya siklus belajar *Learning Cycle* hanya terdiri dari tiga tahap yang merupakan penerapan model dengan pendekatan konstruktivisme, yaitu penerapan konsep, pengenalan konsep, dan eksplorasi (Kadarisma, 2016).

Tahap awal pada model pembelajaran *Learning Cycle* mengalami banyak perkembangan yaitu sebagai berikut :

- a. Robert Karplus pertama kali mengusulkan Learning Cycle 3E, model pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap: eksplorasi, pengenalan konsep, dan penerapan konsep.
- b. Robert Karplus dan kawan-kawan menciptakan model Learning Cycle 4E untuk menyempurnakan kurikulum SCIS (*Science Curriculum Improvement Study*), yang terdiri dari empat tahap: eksplorasi, penjelasan, perluasan, dan evaluasi.
- c. Langkah *Learning Cycle* 5E adalah: menciptakan minat (*engagement*), mengeksplorasi (*exploration*), menjelaskan (*explanation*), mengelaborasi (*elaboration*), dan mengevaluasi (*evaluation*), yang membantu peserta didik menemukan topik yang telah dipelajari (*evaluation*).
- d. Johnston menciptakan Learning Cycle 6E dalam bukunya tahun 2001, *Principle of Constructivist Learning*. Ini terdiri dari lima tahap: identifikasi, akses (mengundang), investigasi, penjelasan, menguraikan (*elaborate*), dan evaluasi.

- e. Tahapan-tahapan berikut ini termasuk dalam learning cycle 7E yang bertujuan untuk meningkatkan sikap peserta didik terhadap sains: *elicit* (membawa pengetahuan awal peserta didik), *engage* (memunculkan ide), *explore* (mendapatkan pengetahuan peserta didik melalui pengalaman langsung), *explain* (penjelasan konsep), *evaluate* (penerapan konsep), *elaborate* (menganalisis konsep), *engage* (evaluasi), dan *extend* (memperluas).

Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* merupakan rangkaian langkah-langkah yang disusun agar peserta didik dapat memperoleh kompetensi yang harus dicapai dengan cara berperan aktif (Aditya et al., 2019). *Learning Cycle 5E* merupakan paradigma pembelajaran yang sesuai dengan (Hidayah & Prananto, 2019) yang menuntut partisipasi aktif dari peserta didik sehingga mereka dapat menemukan solusi atas tantangannya sendiri. Menurut (Sriyanti, 2021a), siklus pembelajaran 5E adalah strategi pengajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengartikulasikan ide atau sudut pandang apa pun yang mereka temui. Hal tersebut juga dipaparkan oleh (Pitriati, 2019) mengenai *Learning Cycle 5E* bahwa merupakan model pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk menemukan konsep yang telah dipelajari.

Sedangkan *Learning Cycle 5E* merupakan model pembelajaran dengan landasan konstruktivisme menurut (Bybee, 2006) dimana peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan menghubungkan pengetahuan sebelumnya sehingga proses pembelajaran akan berpusat pada peserta didik. Bybee menciptakan fase 5E *Learning Cycle* sebagai hasilnya.

Menurut Lorsch dalam (Perdana, 2019), lima tahapan paradigma pembelajaran *Learning Cycle 5E* meliputi penciptaan minat (*engagement*), penjelajahan (*exploration*), penjelasan (*explanation*), penjabaran (*elaborating*), dan penilaian

(*evaluation*). *Learning Cycle 5E* berisi fase-fase, antara lain engagement (memunculkan minat dan rasa ingin tahu), eksplorasi (penjelasan), penjelasan (penjelasan konsep), elaborasi (implementasi konsep), dan evaluasi (penilaian konsep), menurut Imran et al. (2020). Menurut penelitian para ahli, tidak ada perbedaan mencolok antara fase-fase siklus pembelajaran 5E.

Berdasarkan tahapan pada *Learning Cycle 5E* yang terdiri dari lima fase dan hal tersebut dinilai juga seiring dengan berjalannya zaman (Jati, 2018). Hal tersebut disebabkan karena *Learning Cycle 5E* memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- b) Membantu mengembangkan pola pikir peserta didik secara ilmiah sehingga pembelajaran menjadi berkualitas (Dewi, 2018).

Sedangkan kekurangan pada model pembelajaran *Learning Cycle 5E* menurut (Jati, 2018) antara lain yaitu :

- a) Kesungguhan dan kreativitas guru dibutuhkan jika ingin tercipta pembelajaran yang maksimal.
- b) Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terorganisasi.
- c) Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik adalah dokumen yang menguraikan prosedur untuk melakukan percobaan sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri sesuatu (Sari & Kurniawati, 2019). Eksperimen yang dimaksud adalah penemuan baru yang berupa pola pikir peserta didik dalam memecahkan masalah. Baik berupa masalah yang diselesaikan secara individu maupun secara kelompok. Sedangkan menurut (Dewi,

2018) LKPD adalah lembaran-lembaran yang berisi petunjuk, instruksi kegiatan, dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas banyak guru yang memilih LKPD sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan LKPD mudah diperoleh dan harga lebih terjangkau, bisa dipelajari dimana saja, tidak membutuhkan alat khusus, informasi di dalam LKPD mudah diakses dan dalam kualitas penyampaiannya LKPD juga memaparkan gambar dan lembar latihan (Nengsi et al., n.d.).

Komponen latihan soal dan materi yang terdapat pada lembar kerja peserta didik memiliki tujuan yaitu :

- a) Membantu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep.
- c) Melatih peserta didik untuk menemukan keterampilannya secara mandiri.
- d) Sebagai salah satu pedoman guru dalam pembelajaran.
- e) Membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan baru tentang konsep yang telah dipelajarinya.
- f) Membantu peserta didik memperoleh ringkasan materi yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran (Achmadi, 1996).

Dengan adanya tujuan yang akan dicapai dalam penyusunan lembar kerja peserta didik maka terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi sebagai berikut :

- a) Istilah baru harus diperkenalkan terlebih dahulu, dan struktur kalimat serta kata-kata yang digunakan jelas dan sederhana.
- b) Gambar dan gambar harus dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memutuskan faktor apa saja yang akan diselesaikan selama pembelajaran.

- c) Peserta didik harus dapat dengan mudah memahami materi berkat kemampuan tata letak untuk menunjukkan bagian-bagian yang koheren dan desainnya yang menarik (Depdikbud, 2004).

Dalam LKPD guru hanya berperan sebagai fasilitator dan peserta didik secara implisit diharapkan memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana fungsi dari LKPD menurut (Kaligis, 1992) memiliki manfaat untuk memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran, membantu guru dalam memberikan pengarahan peserta didik untuk dapat menemukan konsep materi baik secara kelompok maupun individu, dan dapat memudahkan guru memantau keberhasilan peserta didik. Sedangkan menurut (Rahma et al., 2019) yaitu sebagai bahan ajar tercetak yang dapat mengurangi keterlibatan guru, memudahkan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disajikan, dan menjadi materi yang jelas dan dikemas dengan latihan soal bagi peserta didik.

3. Learning Cycle 5E berbantuan LKPD

Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan LKPD, peserta didik dapat mempelajari konsep yang diajarkan baik secara individu maupun kelompok. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Sari & Kurniawati, 2019) bahwa *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD terbukti efektif dengan adanya respon positif dari peserta didik dan hasil yang telah didapat.

Peserta didik akan mempelajari konsep-konsep baru dan pengetahuan mereka secara keseluruhan dibentuk oleh model *Learning Cycle 5E*. Menurut pengertian *Learning Cycle 5E* yaitu model pembelajaran yang membantu peserta didik menemukan konsep yang telah dipelajarinya (Pitriati, 2019). Sedangkan dengan

bantuan LKPD peserta didik bisa mempunyai patokan dalam melangkah ketika ingin menggali pengetahuan.

Selain itu, diperlukan pembiasaan dan adaptasi terhadap proses pembelajaran ketika menggunakan paradigma *Learning Cycle 5E*. Peserta didik tidak akan menemukan masalah ketika menggunakan model *Learning Cycle 5E* jika sudah terbiasa. Bahkan peserta didik yang terbiasa dengan model *Learning Cycle 5E* akan menikmati proses pendidikan (Nalansari et al., 2021).

Pada penelitian ini, peneliti bermaksud memaksimalkan pembelajaran tatap muka pasca pandemi covid-19 karena dirasa pembelajaran belum berlangsung secara sempurna. Disebabkan oleh masih banyak dari peserta didik yang memiliki pemikiran bahwa pembelajaran secara *online* lebih menyenangkan daripada secara *offline*. Maka dari itu dengan adanya model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dapat menumbuhkan motivasi peserta didik.

Dalam pelaksanaannya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi segitiga dan segiempat nanti akan memiliki kegiatan pembelajaran yang memuat tahapan dalam *Learning Cycle 5E* yaitu membangkitkan minat dan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi terkait, mengeksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, penjelasan konsep materi sesuai pemahaman peserta didik yang telah mereka bentuk sendiri, menerapkan konsep dalam permasalahan yang telah disediakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Berikut adalah sintaks dari *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD sebagai berikut (Bybee, 2006) :

Tabel 2. 1 Syntak *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
<i>Engagement</i> (membangkitkan minat dan rasa keingintahuan)	Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan, anjuran untuk membaca	Peserta didik dapat mengeksplorasi bahan pembelajaran melalui berbagai sumber yang

	materi pada buku atau sumber lainnya yang mengarah pada persiapan pembelajaran dengan melatih penyelesaian masalah soal cerita peserta didik.	relevan. Peserta didik menyelidiki sendiri hal-hal yang sebelumnya belum pernah mereka ketahui.
<i>Exploration</i> (eksplorasi)	Guru memberikan beberapa permasalahan dasar untuk mengetahui tingkat pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik. Guru memastikan bahwa peserta didik benar-benar menyelesaikan permasalahan terkait.	Peserta didik menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru secara individu maupun diskusi kelompok kecil.
<i>Explanation</i> (penjelasan konsep)	Guru memberikan pengetahuan terkait kosa kata baru (contohnya : simetri lipat) dan konsep dasar tentang permasalahan materi segitiga dan segiempat.	Peserta didik menyimak penjelasan guru untuk dan mencatat pokok-pokok penting.
<i>Elaboration</i> (penerapan konsep)	Guru menciptakan masalah yang dapat diselesaikan dengan pengetahuan yang peserta didik bangun sendiri. Guru mengamati proses penerapan konsep yang dilakukan peserta didik.	Peserta didik menyelesaikan permasalahan sesuai tingkat pemikirannya masing-masing. Peserta didik menerapkan konsep dasar yang telah dipahami diawal pembelajaran.
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	Guru memberikan latihan soal untuk mengevaluasi hasil yang telah dicapai peserta didik.	Peserta didik menyelesaikan latihan soal secara individu.

B. Soal Cerita

Aktivitas membaca dan menulis merupakan hal yang tidak bisa dihindari dari literasi matematika sering dikenal dengan Asesmen Kompetensi Minimum akan menjadi standar kompetensi hasil belajar peserta didik mulai tahun 2021, sesuai peraturan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Komponen AKM berhitung

meliputi proses kognitif peserta didik, seperti pemahaman, penerapan, dan penalaran, selain materi (bilangan, geometri, data, dan aljabar).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran matematika sangat abstrak dan sangat sulit dipahami. Banyak siswa yang merasa takut dengan pelajaran matematika, siswa merasa cepat bosan dalam belajar matematika, , siswa sering merasa cemas dan takut setiap kali akan mendapat pelajaran matematika karena sudah tertanam dalam benak siswa bahwa matematika itu sulit. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa tidak dapat memahami konsep-konsep matematika dengan baik sehingga cenderung memperoleh hasil belajar matematika yang kurang maksimal. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika dengan baik, maka siswa perlu dilatih dengan persoalan cerita yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari (Laily, 2014).

Menurut Sugondo (2005) dalam (Utami, 2018) cerita matematika merupakan soal-soal yang menggunakan bahasa verbal dan umumnya berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Soal cerita tidak semudah ketika peserta didik menyelesaikan soal berbentuk bilangan, karena soal cerita kebanyakan termasuk soal non rutin. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan dalam berhitung saja, namun memperhatikan proses penyelesaiannya juga. Diharapkan peserta didik menyelesaikan soal cerita melalui tahap demi tahap sehingga guru mampu menganalisis kemampuan yang telah mereka miliki. Terutama pemahaman peserta didik terhadap konsep yang digunakan dalam menyelesaikan soal cerita yang diberikan.

Terkait dengan pemecahan masalah yang biasanya diformulasikan dalam bentuk soal cerita, maka langkah-langkah yang ditempuh siswa dalam menyelesaikan soal cerita antara lain membaca dan memahami soal. Dengan membaca dan memahami soal diharapkan siswa dapat menceritakan kembali soal tersebut dengan kata-kata sendiri.

Kemungkinan siswa menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal yang diberikan (Laily, 2014).

Soal cerita matematika sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari siswa, karena soal tersebut mengedepankan permasalahan-permasalahan real yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Soal cerita sebagai bentuk evaluasi kemampuan siswa terhadap konsep dasar matematika yang telah dipelajari yang berupa soal penerapan rumus. Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan matematika apabila terampil dengan benar menyelesaikan soal matematika (Khasanah, 2015).

Keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita terutama yang berkaitan dengan aspek pemecahan masalah sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak semua siswa dapat dengan mudah mengerjakan soal cerita. Siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika mempunyai beberapa karakteristik. Siswa berkesulitan belajar sering melakukan kekeliruan dalam belajar berhitung, kekeliruan dalam belajar geometri, dan kekeliruan dalam menyelesaikan soal cerita. Siswa sering melakukan kesalahan saat menghitung dan siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal cerita matematika. Permasalahan tentang rendahnya hasil belajar matematika siswa dan kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika mengindikasikan adanya kesalahan dalam proses belajar mengajar sehingga diperlukan adanya perbaikan (Utari et al., 2019).

Ketidakmampuan peserta didik dalam memahami soal menunjukkan bahwa peserta didik tidak mampu menangkap permasalahan yang dituangkan dalam soal cerita. Ketidakmampuan memahami masalah mengindikasikan ketidak-mampuan peserta didik yang tergolong dalam kemampuan rendah dalam mengerjakan soal matematika (Utami, 2018). Hal tersebut sesuai yang diungkapkan oleh (Amir, 2015) bahwa masalah-masalah dalam bentuk soal cerita memang sulit dikerjakan oleh siswa,

hal ini membutuhkan teknik dan strategi yang tidak didapat secara instan tetapi melalui latihanlatihan yang rutin. Untuk itu diperlukan kemampuan pemahaman bacaan, dapat memahami soal, mengetahui apa yang diketahui dan ditanyakan, membuat model matematika kemudian memecahkan masalah dengan rumus yang sesuai.

Kemudian pendapat lain menyatakan bahwa soal cerita dapat diselesaikan dengan rencana sebagai berikut (Amir, 2015) :

- a. Membaca soal itu dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang dalam pada soal tersebut.
- b. Menuliskan apa yang diketahui dari soal tersebut.
- c. Menuliskan apa yang ditanyakan
- d. Menuliskan kalimat matematika yang selanjutnya menyelesaikan sesuai dengan ketentuan.
- e. Menuliskan kalimat jawabannya.

C. Materi Segitiga dan Segi Empat

Penelitian akan dilakukan pada tingkat sekolah menengah pertama semester genap dengan materi yang diambil adalah bab segitiga dan segiempat khususnya pada sub bab menyelesaikan masalah soal cerita yang berkaitan dengan luas dan keliling segi empat (layang-layang, trapesium, jajar genjang, persegi panjang, persegi) dan segitiga. Berikut merupakan rincian pembelajaran (Ponidi, 2020) :

1) Segitiga

- a. Jenis-jenis segitiga
- b. Sifat-sifat segitiga
- c. Keliling dan luas daerah segitiga
 - a) Rumus keliling segitiga

$$K = a + b + c$$

b) Rumus luas segitiga

$$L = \frac{1}{2} a \times t$$

2) Segiempat

a. Persegi panjang

a) Sifat-sifat persegi panjang

b) Keliling dan luas persegi panjang

Untuk rumus keliling persegi panjang

$$K = p + p + l + l = 2(p + l)$$

Untuk rumus luas persegi panjang

$$L = p \times l$$

b. Persegi

a) Sifat persegi

b) Keliling dan luas persegi

Untuk rumus keliling persegi

$$K = 4s$$

Untuk rumus luas persegi

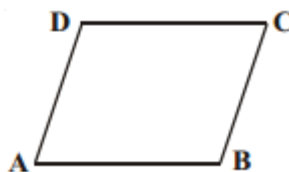
$$L = s \times s = s^2$$

c. Jajar genjang

a) Sifat-sifat jajar genjang

b) Keliling dan luas jajar genjang

Untuk rumus keliling jajar genjang



$$K = 2(\overline{AB} + \overline{BC})$$

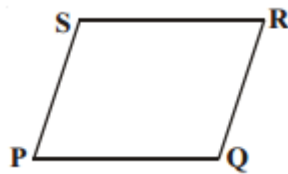
Untuk rumus luas jajar genjang

$$L = a \times t$$

d. Belah ketupat

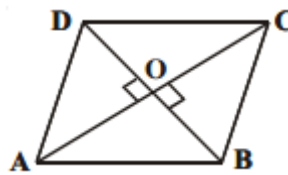
- a) Sifat-sifat belah ketupat
- b) Keliling dan luas belah ketupat

Untuk rumus keliling belah ketupat



$$K = 4\overline{PQ}$$

Untuk rumus luas belah ketupat

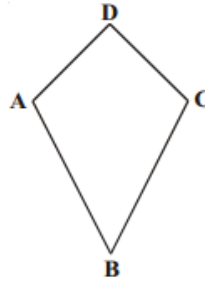


$$L = \frac{1}{2}\overline{BD} \times \overline{AC}$$

e. Layang-layang

- a) Sifat-sifat layang-layang
- b) Keliling dan luas layang-layang

Untuk rumus keliling layang-layang



$$K = 2(\overline{AB} + \overline{CD})$$

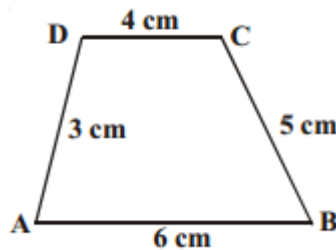
Untuk rumus luas layang-layang

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

f. Trapesium

- a) Jenis-jenis trapesium
- b) Sifat-sifat trapesium
- c) Keliling dan luas trapesium

Untuk rumus keliling trapesium



$$K = \overline{AB} + \overline{BC} + \overline{CD} + \overline{DA}$$

Untuk rumus luas trapesium

$$L = \frac{1}{2} \times t(a + b)$$

D. Kerangka Berpikir

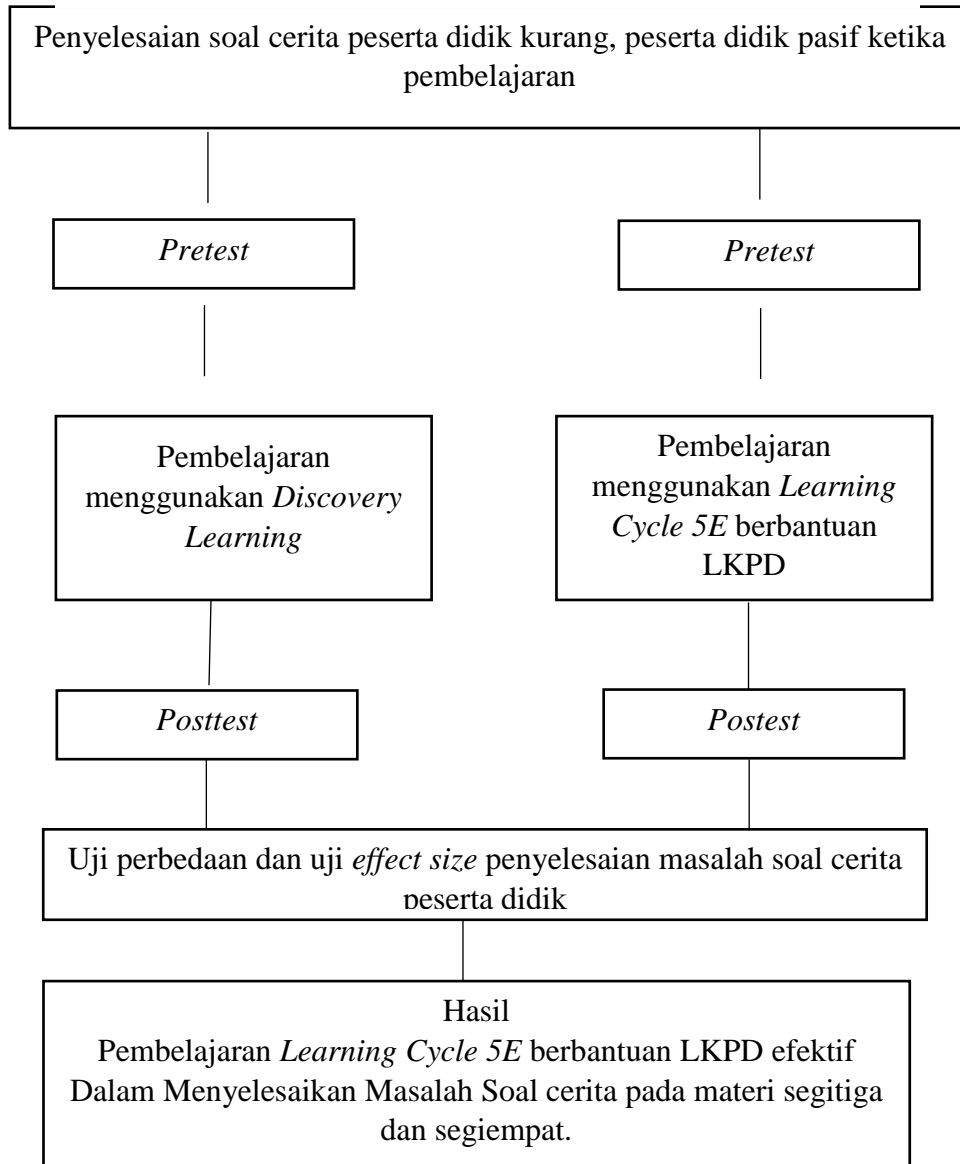
Berdasarkan fakta peserta didik Indonesia memiliki kemampuan yang masih rendah. Hal tersebut dapat terjadi karena faktor ketergantungan peserta didik saat menyelesaikan permasalahan melihat internet untuk mencari jawaban secara cepat dan menyebabkan kurangnya minat untuk membaca (Maghfiroh et al., 2021). Salah satu

upaya untuk membuat unggul kemampuan menyelesaikan masalah soal cerita peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dimana peserta didik secara tidak langsung akan membaca materi yang diberikan dan menemukan pengetahuannya sendiri. Selain itu, peserta didik juga bebas mengartikan pemikirannya sesuai daya tangkap yang dimiliki masing-masing peserta didik (Noviantari, 2015).

Keterkaitan pembelajaran dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD terhadap penyelesaian masalah soal cerita adalah pada tahap penerapan konsep. Tahap tersebut adalah tahap dimana seorang guru menciptakan masalah yang dapat diselesaikan dengan pengetahuan yang telah dibangun oleh peserta didik secara mandiri. Hasil dari pemahaman peserta didik melalui penerapan konsep merupakan bukti tingkat keahlian sifat literasi yang dikuasai peserta didik dengan bantuan LKPD yang diberikan oleh guru.

Suatu pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD terhadap penyelesaian masalah soal cerita peserta didik merupakan suatu model pembelajaran yang fokus pada keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam menyusun pengetahuannya sendiri dan guru hanya sebagai fasilitator saja. Kemampuan berhitung peserta didik dapat ditingkatkan dengan salah satu cara yaitu menggunakan LKPD yang dipadukan dengan model *Learning Cycle 5E*. Agar model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD lebih mudah dipahami maka disajikan permasalahan, maka peneliti merangkumnya menjadi bagan sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah efektivitas model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan LKPD pada materi segitiga dan segi empat terhadap penyelesaian masalah soal cerita peserta didik. Hipotesis statistik dari penelitian ini sebagai berikut :

H_0 : Kemampuan penyelesaian soal cerita siswa dengan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* sama dengan model pembelajaran konvensional

H_1 : Kemampuan penyelesaian soal cerita siswa dengan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbeda dengan model pembelajaran konvensional