

BAB II

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SOSIAL MEDIA
KELAS VII SMP NEGERI 1 NGABANG**

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Dimiyati (dalam Benawati, 2015:12), belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Sedangkan menurut Djamarah (2013:38), belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi dalam seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Dari beberapa definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan. Perubahan-perubahan itu tidak hanya perubahan lahir tapi juga perubahan batin, tidak hanya perubahan tingkah lakunya yang nampak tetapi juga perubahan-perubahan yang tidak dapat diamati. Perubahan-perubahan itu bukan perubahan yang negatif tetapi perubahan yang positif yaitu perubahan yang menuju kearah kemajuan atau kearah perbaikan.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Sagala (2013:61), pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentuan utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Menurut Suprihatiningrum (dalam Benawati, 2015:13), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dari lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkupan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran dimulai sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar dan membantu siswa menerima pengetahuan yang diberikan dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang sedang belajar, dari tidak tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.

2. Model Pembelajaran *Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Abdul Majid (2013) model pembelajaran *problem solving* merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak didik untuk memperhatikan, menelaah, dan berfikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Menurut Pepkin (2016:135)

mengemukakan bahwa *problem solving* adalah suatu model pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaiannya.

Problem solving dalam pembelajaran yang sangat penting, karena dengan mengetahui cara menyelesaikan masalahnya pembelajaran akan merkat jauh lebih dalam dan tidak mudah untuk dilupakan. Dampaknya hampir sama pembelajaran kontekstual, karena pada akhirnya masalah adalah hal sehari-hari yang akan ditemui oleh siswa. Sementara itu Purwanto (dalam Chotimah & Fathurrohman, 2018:280-281) berpendapat bahwa model *problem solving* adalah suatu proses dengan menggunakan strategi, cara, atau teknik tertentu untuk menghadapi situasi baru, agar keadaan tersebut dapat dilalui sesuai keinginan yang ditetapkan.

Model *problem solving* adalah sebuah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa berperan aktif dan mampu berpikir. Oleh karena dalam *problem solving* siswa diharuskan mampu menganalisis materi mulai dengan mencari data sampai dengan menarik kesimpulan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* adalah model yang memusatkan pembelajaran pada pemecahan masalah sehingga siswa dapat memperkuat daya nalar dengan menyusun cara, strategi, atau teknik baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

b. Langkah-Langkah Penerapan *Problem Solving*

Dalam rangka memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran, guru berperan sekali dalam mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar, dan fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Selain itu, guru memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik. Terdapat langkah-

langkah yang konkret yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan model pembelajaran *problem solving*. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* menurut Sani (2019:243) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, agar melatih kemampuan para siswa dalam menghadapi masalah. Melatih siswa dalam menemukan langkah-langkah terbaik untuk mendapatkan solusi dari sebuah masalah. Melatih siswa tentang cara bertindak dan berbuat dalam situasi baru melatih siswa untuk berani mengambil keputusan.
2. Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya
 - a. Permasalahan yang diberikan merupakan permasalahan nyata.
 - b. Permasalahan yang diberikan memiliki banyak jawaban atau merupakan permasalahan terbuka.
 - c. Permasalahan yang diberikan mampu melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
3. Pendidik menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar.
 - a. Mengidentifikasi masalah
 - b. Mencari alternatif solusi atau pemecahan masalah
 - c. Mengevaluasi solusi
 - d. Memilih solusi atau pemecahan masalah
 - e. Mengimplementasi pilihan solusi
 - f. Monitoring perkembangan dan buat penyesuaian
4. Peserta didik mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Peserta didik menggunakan buku dan lab komputer untuk digunakan sebagai bahan untuk mencari solusi pemecahan masalah.
5. Siswa atau peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan. Guru mengajarkan ke siswa bagaimana cara membuat hipotesis berdasarkan teori yang

diberikan. Siswa membuat hipotesis berdasarkan teori yang diberikan, siswa membuktikan hipotesis yang telah disusun.

6. Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru. Setelah siswa berhasil memecahkan masalah yang diberikan guru, siswa diminta untuk mempersentasikan hasil dari pemecahan masalah tersebut.

c. Manfaat dan Tujuan Model *Problem Solving*

Manfaat dari penggunaan model *problem solving* pada proses belajar mengajar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik. Model *problem solving* memberikan beberapa manfaat antara lain:

- a) Mengembangkan sikap keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan, serta dalam mengambil keputusan secara objektif dan mandiri.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir para siswa, anggapan yang menyatakan bahwa kemampuan berfikir akan lahir bila pengetahuan makin bertambah
- c) Melalui *problem solving* kemampuan berfikir tadi diproses dalam situasi atau keadaan yang benar-benar dihayati, diminati siswa secara dalam berbagai macam alternatif
- d) Membina pengembangan sikap perasaan (ingin tahu lebih jauh) dan cara berfikir objektif, mandiri, kritis analisis baik secara individual maupun kelompok

Menurut Chotimah & Fathurrohman (2018:282) tujuan dari pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- 2) Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
- 3) Potensi intelektual siswa meningkat.

- 4) Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

d. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Dalam proses *problem solving* terdapat beberapa tahap yang harus disiapkan mulai dari mempersiapkan masalah sampai cara memecahkan masalah atau solusi dari masalah tersebut. Dalam pemecahan masalah maka guru harus mempersiapkan permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan kemampuan siswa, yaitu guru harus selektif apakah permasalahan yang diajukan dapat diselesaikan oleh siswa atau tidak.

Sebelum siswa diberi permasalahan hendaknya guru memberi penjelasan tentang tujuan dari penyelesaian masalah serta cara-cara yang harus dikerjakan untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan model *problem solving* diharapkan siswa dapat memecahkan masalah-masalah dalam berbagai mata pelajaran. Model ini juga dapat melatih siswa untuk bisa memecahkan masalah. Dalam proses pemecahan masalah guru harus membantu siswa untuk memecahkan masalah.

Cara yang paling efektif yakni bila guru memberikan contoh kepada anak cara memecahkan suatu masalah, cara yang lebih baik ialah memberikan instruksi kepada siswa untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah itu, sedangkan cara yang terbaik adalah memecahkan masalah itu langkah demi langkah dengan menggunakan aturan tertentu, tanpa merumuskan aturan itu maksudnya siswa dibantu dan dibimbing untuk menemukan sendiri pemecahan dari masalahnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik

memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan (Purwanto, 2016:44).

Menurut Sudjana (2014: 22) mengatakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang dimaksud dengan pengertian hasil belajar adalah pencapaian kemampuan yang dimiliki oleh siswa selama proses belajar mengajar baik perubahan dalam tingkah laku maupun dalam ketuntasan belajarnya. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dari hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Wasliman (dalam Ahmad Susanto 2016:12) menyatakan "Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal". Secara terperinci, uraian mengenai faktor intern dan faktor ekstern sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016:14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemampuan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diukur melalui test.

4. Media Sosial

a. Penegertian Media sosial

Menurut Maresha Caroline Wijanto dkk (2021) media sosial merupakan media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, video, dan informasi dengan orang lain. Media sosial adalah proses interaksi antara individu dengan menciptakan, membagikan, menuarkan dan memodifikasi ide atau gagasan dalam bentuk komunikasi virtual atau jaringan. Media sosial merupakan sesuatu yang dapat menciptakan bermacam-macam bentuk komunikasi dan informasi bagi semua yang melakukannya. Media sosial selalu memberikan bermacam kemudahan yang menjadikannya nyaman berlama-lama di media sosial. Dari tahun ke tahun banyak media sosial yang berkembang dengan signifikan dan muncul dengan karakteristik serta keunikannya masing-masing. Mempermudah komunikasi dan

mendapatkan informasi ialah tujuan dari penggunaan media sosial. Hampir semua lapisan masyarakat saat ini terhubung ke media sosial.

b. Ciri-Ciri Media Sosial

Karakteristik dari media sosial adalah adanya partisipasi pengguna, keterbukaan, interaksi dan keterhubungan. Menurut Maresha Caroline Wijanto dkk (2021) adapun penjelasan dari masing-masing karakteristik adalah sebagai berikut:

1. Adanya partisipasi pengguna

Dalam semua media sosial, penggunaanya didorong untuk berpartisipasi dan memberikan umpan balik (respons) terhadap suatu pesan atau konten dimana pesan yang dikirimkan dapat diterima atau dibaca oleh banyak orang.

2. Adanya keterbukaan

Sebagian besar media sosial memberikan kesempatan bagi penggunaanya untuk memberikan komentar, berbagi (*sharing*), dan lain-lain.

3. Adanya interaksi/perbincangan

Media sosial memungkinkan adanya interaksi terhadap suatu konten, baik itu dalam bentuk reaksi atau perbincangan antarpenggunaanya. Penerima pesan bebas menentukan kapan melakukan interaksi terhadap pesan tersebut.

4. Keterhubungan

Melalui media sosial, para penggunaanya dapat terhubung dengan pengguna lainnya melalui fasilitas tautan (*links*) dan sumber informasi lainnya. Proses pengiriman pesan ke media sosial yang lebih cepat dibandingkan dengan media lainnya membuat banyak informasi terhubung dalam suatu media sosial.

c. Fungsi Media Sosial

Setelah memahami media sosial dan karakteristiknya, tentunya kita juga perlu tahu apa saja fungsinya. Menurut Maresha Caroline

Wijanto dkk (2021) berikut ini adalah beberapa fungsi media sosial secara umum.

1. Memperluas interaksi sosial manusia dengan memanfaatkan teknologi internet dan *website*.
2. Menciptakan komunikasi dialogis antara banyak orang (*many to many*).
3. Melakukan transformasi manusia yang dahulunya pemakai isi pesan berubah menjadi pesan itu sendiri.
4. Membangun *personal branding* bagi para pengusaha maupun tokoh masyarakat.
5. Sebagai media komunikasi antar pengusaha maupun tokoh masyarakat dengan para pengguna media sosial lainnya.
6. Sebagai media aktualisasi diri untuk menunjukkan bakat dan keunikan di media sosial sehingga dapat dilihat banyak orang
7. Adanya media sosial memudahkan untuk membentuk komunitas online, terutama bagi yang memiliki minat yang sama sehingga memudahkan untuk berkomunikasi atau bertukar informasi.
8. Media sosial menjadi media dalam menjalani hubungan personal dengan orang lain secara pribadi. Ada banyak sekali pengguna media sosial yang menemukan pasangan hidup, sahabat, dan rekan bisnis di media sosial.
9. Media sosial menjadi media pemasaran yang potensial bisnis online yang berkembang sekarang ini banyak dipengaruhi oleh media sosial sebagai tempat promosi.

d. Jenis Media Sosial

Saat ini ada banyak jenis media social yang bisa kita temukan di internet. Selain jenis *platform*-nya yang berbeda, jenis konten yang ada didalam media sosial tersebut juga sangat beragam. Menurut Maresha Caroline Wijanto dkk (2021) berikut ini adalah beberapa jenis media sosial.

1. *Social Networks*

Social Networks atau jejaring social merupakan jenis media sosial yang paling umum dikenal masyarakat yang paling banyak digunakan. Beberapa *Social Networks* yang paling banyak digunakan saat ini adalah YouTube, Facebook, Twitter, WhatsApp, Google, Pinterest, dan lain-lain.

2. Komunitas *online* (forum)

Situs forum dan komunitas *online* dibangun oleh perorangan atau kelompok yang memiliki minat pada bidang tertentu. Para pengguna forum tersebut dapat melakukan diskusi, *chatting*, dan memposting tentang topik yang berhubungan dengan minat mereka. Beberapa contoh komunitas online adalah *kaskus.co.id*, *brainly.co.id*, dan *indowebster.com*.

3. Situs Blog

Situs blog juga termasuk dalam kategori media sosial karena memungkinkan pemilik blog dan pembacanya untuk berinteraksi. Umumnya blog dibuat berdasarkan minat atau keahlian sipemilik blog dan konten di dalamnya dapat mempengaruhi banyak orang.

4. *Social Bookmark*

Ide awal dari situ *social bookmark* ini adalah sebagai wadah bagi para pengguna internet untuk menyimpan alamat *website* yang mereka sukai. Namun, belakangan ini pengguna situs *social bookmark* mulai berkurang karena situs ini banyak digunakan untuk kegiatan spam. Beberapa contoh situs *social bookmark* adalah *diigo.com* (<https://www.diigo.com/>) dan *scoop.it* (<https://www.scoop.it/>).

e. Dampak Media Sosial

Walaupun media social menawarkan segala kemudahan dalam berkomunikasi, bersosialisasi, dan lain sebagainya, bukan berarti media sosial sepenuhnya memberikan dampak positif pada masyarakat Indonesia. Kenyataannya terdapat dampak-dampak negative yang cukup serius dan apabila tidak ditangani dengan baik dapat membuat

masyarakat Indonesia malah berkembang kearah yang negatif dan tidak sesuai dengan harapan kita sebagai orang Indonesia. Dibawah ini akan dijelaskan beberapa dampak penggunaan media social, baik dampak positif maupun dampak negatif.

1. Dampak Positif Pengguna Media Sosial

- a) Sebagai media penyimpan dan bertukar informasi.
- b) Dengan adanya media sosial, kejadian/peristiwa dibelahan dunia manapun akan langsung dapat diketahui dalam hitungan menit, bahkan detik.
- c) Media sosial memudahkan menyambung tali silaturahmi bagi orang yang memiliki anak keluarga jauh. Jaringan sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga dan kerabat yang berada jauh dari kita dan lama tidak bertemu. Hala tersebut dapat dilakukan lewat media maya, seperti *video call*.
- d) Mempermudah berbelanja online.
- e) Mempermudah para pengusaha kecil/pengusaha baru untuk mempromosikan produk dan jasanya tanpa mengeluarkan banyak biaya.
- f) Media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai jalan dakwah atau menyampaikan ajaran-ajaran agama.
- g) Memperluas jaringan pertemanan dari berbagai penjuru dunia.
- h) Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.
- i) Media pertukaran data menggunakan jaringan internet, baik melalui *email*, *newsgroup*, dan lain-lain.
- j) Situs jejaring sosial bisa dimanfaatkan sebagai ajang pemasaran produk-produk inovatif.

2. Dampak Negatif Pengguna Media Sosial

- a) Susah bersosialisasi dengan orang sekitar. Hal ini disebabkan oleh pengguna media sosial menjadi malas belajar berkomunikasi secara nyata.
- b) Situs media sosial membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan sekitar karena kebanyakan menghabiskan waktu diinternet.
- c) Tertinggal dan terlupakannya bahasa formal.
- d) Mengurangi kinerja, karyawan perusahaan, pelajar, mahasiswa yang bermain media sosial pada saat bekerja/belajar akan mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka
- e) Berkurangnya privasi pribadi, dalam media sosial kita bebas menuliskan dan membagikan (*share*) apa saja. Sering kali tanpa sadar mempublikasikan hal yang seharusnya tidak perlu disampaikan kelingkup sosial.
- f) Merebaknya kejahatan di dunia maya, kejahatan dunia maya yang dikenal dengan nama *cyber crime*, diantaranya *carding*, *hacking*, *cracking*, *phising*, dan *spamming*.
- g) Berkembangnya pornografi, pornoaksi dan kekerasan diinternet. Pornografi, pornoaksi, dan kekerasan diinternet bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.
- h) Berkurangnya perhatian terhadap keluarga, hal ini terjadi karena orang tua makin sedikit waktunya untuk bersama anak-anak dan keluarga karena penggunaan media sosial, seperti facebook.
- i) Tergantinya kehidupan sosial sebagai orang merasa cukup dengan berinteraksi lewat media sosial sehingga mengurangi frekuensi bertemu muka.

- j) Meluasnya perjudian dampak negatif media sosial lainnya adalah meluasnya perjudian dengan jaringan yang tersedia para penjudi tidak perlu pergi ketempat khusus untuk memenuhi keinginannya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain dan temuan penelitian. Disamping itu untuk menunjukkan keaslian penelitian bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka sangat membantu peneliti dalam memilih dan menetapkan desain penelitian yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan desain-desain yang telah dilaksanakan. Penelitian yang relevan itu antara lain sebagai berikut:

1. Pengaruh Metode *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP. Penelitian dilakukan oleh Ni Ketut Patri dari SMP Negeri 2 Kubu pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode *problem solving*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau yang biasa disebut *Classroom Action Research (CAR)*. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa penerapan metode *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dan ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan metode *problem solving*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Patri adalah sama-sama menggunakan pengaruh metode *problem solving*. Sementara perbedaannya adalah hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran.
2. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Ditinjau dari Gender. Penelitian ini dilakukan oleh H. Hadiyanto dari Program studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No 8 Pontianak Kalimantan Barat, Indonesia

pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manakah kemampuan komunikasi matematis siswa yang lebih baik antara model pembelajaran *problem solving* dan model pembelajaran langsung, manakah kemampuan komunikasi matematis siswa yang lebih baik antara kelompok laki-laki dan perempuan, dan interaksi antara model pembelajaran dan gender terhadap kemampuan komunikasi matematis. Metode penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen jenis *quasi eksperimental designs*. Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *problem solving* lebih baik dari pada kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung, tidak terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematis antara siswa laki-laki maupun perempuan, dan tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gender terhadap kemampuan komunikasi matematis.

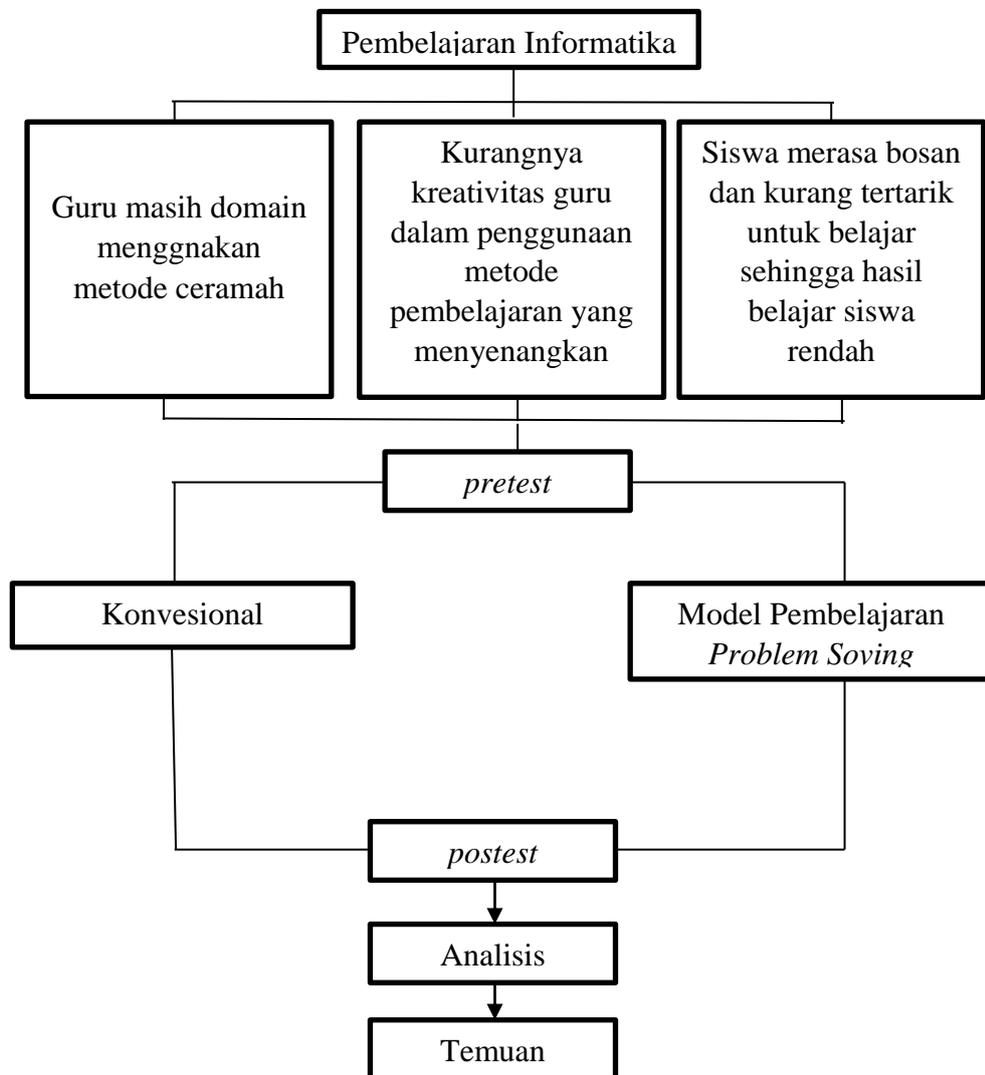
3. Pengaruh Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. Penelitian ini dilakukan oleh Ahmad Fadillah dari Universitas Muhammadiyah Tangerang pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* jenis *nonequivalent control group design*. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang diberi pembelajaran *problem solving* dengan siswa yang diberi pembelajaran konvensional.

C. Kerangka Berpikir

Secara sederhana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar siswa pada materi sosial media kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang. Proses pembelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Penggunaan metode ceramah dalam

pembelajaran Informatika yang dilakukan guru belum mengaktifkan siswa, sehingga siswa hanya mendengarkan dan pasif dalam kegiatan belajar. Bertolak dari masalah tersebut diperlukan upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran Informatika, agar dalam menyampaikan materi guru tidak hanya menggunakan metode ceramah namun menggunakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, agar siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran. Alternatif pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model *problem solving*.

Model *problem solving* membuat siswa belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan. Masalah yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Masalah diberikan kepada siswa sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. Model *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru dalam memilih dan menyajikan materi. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berfikir penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, dan dibuktikan dengan data-data yang terkumpul. Sugiyono (2014:71) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang ada, yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian lapangan. Dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan.
Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan.
Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media setelah diberikan perlakuan.
Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan.
Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan.