

PENGARUH KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF STRATEGI *PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR

Siti Maftukhatus Salamah^{1*}, Dumiyati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email : maftuchasalma7863@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA MA'ARIF Brondong tahun ajaran 2021/2022. Dalam pengamatan yang dilakukan, masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi harga keseimbangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol, jadi jumlah responden keseluruhan adalah 40 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar, desain penelitian ini menggunakan *Pretest & Posttest Control Group Design*, dengan kondisi awal hasil belajar sebelum digunakan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* (*pretest*) siswa seimbang. Rata-rata hasil belajar (*pretest*) diperoleh kelas eksperimen 48,25 dan kelas kontrol 34,45, sedangkan rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* (*posttest*) diperoleh kelas eksperimen 79,65 dan kelas kontrol 67,2. Analisis data perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,323 > t_{tabel} = 20,24$. Maka hal tersebut menunjukkan (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA MA'ARIF Brondong.

Kata kunci : interaktif; strategi *problem solving*; hasil belajar

PENDAHULUAN

Sekolah adalah suatu lembaga yang digunakan sebagai tempat belajar mengajar bagi guru dan para siswa dalam menuntut ilmu, agar siswa mampu menjadi manusia yang berguna bagi kehidupan yang akan datang [1]. Sebagai mana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 10 yang berbunyi: "Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan"[2]. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan dapat diwujudkan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolah melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran mempunyai unsur penting dalam dunia pendidikan, pembelajaran tidak hanya didapatkan dibangku sekolah saja melainkan dapat diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah. Dalam pembelajaran diperlukan pemilihan metode atau yang tepat oleh guru agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa [3].

Dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, merupakan tanggung jawab guru untuk memikirkan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan mengemas proses pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, serta dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah dan dapat meningkatkan hasil belajar [4]. Oleh karena itu perlu sekiranya dikembangkan penerapan model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah (*problem solving*) [5]. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* yang akan dilakukan pada penelitian ini. Pembelajaran interaktif strategi *Problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang lebih terpusat pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan [6].

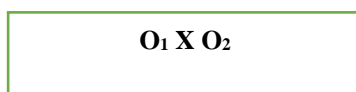
Melalui penggunaan model pembelajaran interaktif diharapkan siswa dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam suatu pembelajaran, meningkatkan pemahaman diantara siswa, mendorong siswa menemukan dan dapat menyelidiki sendiri konsep-konsep yang dipelajari agar mudah diingat, serta dapat

membantu siswa dalam membentuk kerjasama yang efektif, melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, dan mampu meningkatkan hasil belajar yang baik. Model pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri [7]. Dan siswa juga dapat berinteraksi dengan baik antara guru dengan siswa lainnya agar lebih mudah dalam memahami suatu pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman maupun hasil belajar siswa yaitu dengan cara menggunakan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* [8].

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen *design*, design ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013, hal. 114)[9]. Dengan membagi kelompok penelitian menjadi dua kelas, yaitu: kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Penerapan model pembelajaran pada dua kelas ini dilaksanakan oleh peneliti, agar mengetahui hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol[10].

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Matching Pretest & Posttest Control Group Desing*. Dalam desing ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan kemudian hasilnya. Kemudian mendapatkan *posttest* untuk mengetahui hasil perlakuan yang telah dicapai[11].



Gambar 1. Desain Penelitian Eksperimen

Keterangan:

O₁ : Sebelum penggunaan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* (*Pre Test*)

O₂ : Sesudah penggunaan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* (*Post Test*)

Bagian metode penelitian ini berisi ringkasan metode penelitian, meliputi jenis penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta pengujian keabsahan data (jika menggunakan metode kualitatif) [12]. Untuk penelitian

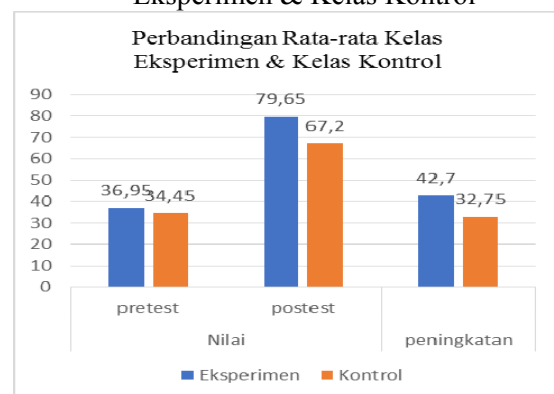
kuantitatif cantumkan keseluruhan atau representasi data yang digunakan dan hindari penulisan rumus-rumus matematik dan statistik secara berlebihan. Untuk penelitian kajian teori uraikan secara ringkas alur jalannya penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini data yang diperoleh peneliti adalah hasil belajar. Yaitu hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* dikelas eksperimen dan metode konvensional dikelas kontrol[13]. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada 2, yaitu *pretest & posttest*. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai kemampuan akhir yang diperoleh dari kegiatan *posttest*. Soal *posttest* yang diberikan yaitu soal essay yang berjumlah 10 soal, yang melibatkan siswa kelas X.A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan kelas X.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini kedua kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian menyelesaikan *pretest* kemudian mengikuti proses pembelajaran sampai akhir sesuai dengan langkah-langkah yang dimuat dalam perangkat pembelajaran dan pada tahap akhir diberikan *posttest* kepada siswa untuk melihat adanya pengaruh model pembelajaran yang telah dilaksanakan[14].

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol



Dalam kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* adalah 36.95 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 79.65. Jadi peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 42.7. Dalam kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* adalah 34.45 dan rata rata nilai *posttest* adalah 67,2. Jadi peningkatan rata-rata nilai kontrol adalah

32.75. Analisis data dilakukan terhadap skor rata-rata tes akhir siswa meliputi:

Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas adalah salah satu syarat prosedur dalam statistik. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorof-Smimov. Kriteria pengujianya adalah jika $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima, jika sebaliknya maka H_0 ditolak. Karena $0,108 > 0,05$ maka diterima berdistribusi normal dan $0,200 > 0,05$ maka H_0 ditolak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varian Data

Uji homogenitas, didistribusikan dari hasil perhitungan diperoleh $0,624 > 0,05$ maka H_0 ditolak. Kriteria pengujianya yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 ditolak, jika sebaliknya maka H_0 diterima.

Uji Hipotesis (uji t)

Uji Hipotesis, *postest* uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi yaitu berdistribusi normal dan homogen sehingga pada pengujian hipotesis ini menggunakan uji t[15]. selanjutnya untuk melakukan pengujian hipotesis. Pasangan hipotesis nol dan tandingannya yang akan diuji adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: tidak ada pengaruh model pembelajaran interaktif *strategi problem solving* terhadap hasil belajar siswa.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: ada ada pengaruh model pembelajaran interaktif *strategi problem solving* terhadap hasil belajar siswa.

Dari analisis data dengan menggunakan uji t diatas dapat diketahui bahwa uji t yang diperoleh dengan asumsi ragam kedua populasi sama adalah 2,331 dan nilai sig sebesar 0,025 jika dibandingkan dengan α 0,05 maka $0,025 > 0,05$. Karena $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut polya (Indarwati : 2014) “pemecahan masalah merupakan salah satu usaha yang dilakukan agar memperoleh jalan keluar dari suatu masalah yang terjadi dan agar dapat segera tercapainya tujuan. Menurut Robert L. Solso (Mawaddah, 2015) “pemecahan masalah adalah salah satu pemikiran yang tersusun secara langsung untuk menetapkan solusi ataupun jalan keluar terhadap masalah yang spesifik. Menurut gunantara (2014) “kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan atau potensi yang terdapat pada diri siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.

kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini, diambil dari penilaian *postest* kelas eksperimen atau kelas yang memperoleh perlakuan.siswa kelas eksperimen diberikan buku pedoman berupa LKS yang didalamnya berisi permasalahan dalam materi inflasi lalu siswa diberikan soal dan mengerjakan dengan langkah-langkah *problem solving*.

Kemampuan pemecahan masalah adalah kesanggupan seseorang dalam menyelesaikan, menyimpulkan dan mencari jalan keluar dari suatu permasalahan yang sedang dialami. Pembelajaran menggunakan *problem solving* ini mengajarkan siswa agar bisa melihat yang ada dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat mengetahui apa permasalahan yang ada disekitarnya. Dalam pembelajaran siswa berperan aktif, kreatif, dan solutif untuk memperoleh konsep-konsep dari permasalahan yang dihadapinya, agar dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya. Dengan harapan siswa memperoleh wawasan, pemikiran dan pengalaman yang berkembang dan agar dapat menyadari bahwa banyak hal atau kejadian yang terjadi pada kehidupan sehari-hari yang dijumpai disekiran mereka yang berkaitan dengan ekonomi. Selain itu siswa dapat meningkatkan pemahaman, strategi, memperoleh pengetahuan baru dan ketrampilan pemecahan masalah, sehingga siswa memperoleh kesempatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan masalah.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh pada pembelajaran interaktif strategi *problem solving* terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,331 > 2,024$) terbukti bahwa hipotesis alternative (H_1) terbukti signifikan dapat diterima. Data yang diperoleh dari hasil analisis deskriptif kemampuan pemecahan masalah yaitu (*pretest & postest*) atau (36.95 – 79.65) sebesar 42,7, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pembelajaran terhadap model pembelajaran interaktif strategi *problem solving* terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rifai, A. (2019). Administrasi dan Supervisi Pendidikan.
- [2] Inkiriwang, Rizky Rinaldy. "Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." *Lex Privatum* 8.2 (2020).
- [3] Syaharuddin, Syaharuddin. "Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah." (2020).
- [4] Alhadiyansyah, Wahyu, Jumroh Jumroh, and Anggria Septiani Mulbasari. "PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) KELAS VIII." *Jurnal Math-UMB. EDU* 7.1 (2019).
- [5] Herlawan, H., & Hadija, H. (2017). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII melalui penerapan model pembelajaran creative problem solving (CPS) berbasis kontekstual. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 3(1), 33-38.
- [6] Ginting, D. A. E. R. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 8 MEDAN TAHUN AJARAN 2020/2021.
- [7] AFRIANI, LINDA. *PENGGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN DAN SUBTEMA KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV SDN Neglasari 4 Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)*. Diss. FKIP Unpas, 2017.
- [8] Sumiyati, Elfa. "penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas vi pada pelajaran pkn sd negeri 09 kabawetan." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10.2 (2017): 66-72.
- [9] Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- [10] Suantara, I. Kadek Tony, Ni Nyoman Ganing, and I. Gusti Agung Ayu Wulandari. "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3.4 (2019): 462-470.
- [11] Susanti, Utia Virli, and Arbi Yasin. "Metode Pembiasaan Dalam Perkembangan Moral Dan Nilai-Nilai Agama Terhadap Perilaku Belajar Anak." *Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.2 (2020).
- [12] WAHIDMURNI, Wahidmurni. Pemaparan metode penelitian kualitatif. 2017.
- [13] Harefa, Darmawan. "Perbedaan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Problem Posing Dan Problem Solving Pada Siswa Kelas X-MIA SMA Swasta Kampus Telukdalam." *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*. Vol. 1. No. 1. 2020.
- [14] Sarumaha, A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 FANAYAMA TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017. *Jurnal Education and development*, 3(1), 73-73.
- [15] Yandiana, S. N., & Ariani, Y. (2020). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) terhadap Hasil Belajar Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2945-2951.