

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan sangat penting kepada siswa untuk mendukung mewujudkan sifat dan sikap pada diri siswa agar lebih cerdas, kreatif dan kompeten dalam segala bidang serta bertanggung jawab. Siswa diberikan arahan dan motivasi agar dapat mengatasi masalah yang akan dihadapi, sehingga terbentuk perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan.

Meningkatkan mutu pendidikan adalah tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam sistem pendidikan terutama guru yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat (1) (2015:118) menyatakan bahwa " guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam pendidikan formal, baik pendidikan dasar maupun Pendidikan menengah". Berdasarkan Undang-Undang tersebut peran guru bukan hanya untuk mengajarkan materi tetapi juga memberikan panutan berupa sikap, sehingga melatih keterampilan dari siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut guru perlu melakukan berbagai inovasi dan peningkatan kapabilitas guru.

Guru sebagai pendidik terus menerus dituntut untuk selalu mengembangkan cara pembelajarannya agar sesuai dengan kondisi lingkungan saat ini. Saat ini peran guru sebagai fasilitator bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh siswa, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka Mulyasa (2008:53). Untuk menumbuhkan sikap siswa yang aktif dan kreatif tentu tidak mudah, guru dituntut untuk dapat menerapkan berbagai metode dan strategi pembelajaran.

Dengan siswa yang masing-masing mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, diharapkan guru mampu mengatasi permasalahan belajar masing-masing peserta didik. Guru juga harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran, sehingga siswa akan menaruh perhatian dan termotivasi untuk belajar.

Kewajiban guru untuk mengembangkan pembelajaran dimaksudkan agar siswa mencapai hasil belajar yang baik. Menurut Sudjana (2016:23) menyatakan hasil belajar merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini berarti pengembangan pembelajaran siswa sehingga sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ruseffendi (dalam Susanto, 2013:14) dikategorikan kedalam sepuluh macam yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudjana (dalam Susanto, 2013:15) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Jadi pada umumnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa misalnya faktor sekolah yang salah satunya adalah model pembelajaran guru.

Berdasarkan pendapat para ahli salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu penerapan model pembelajaran sesuai. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memacu siswa agar menjadi lebih aktif dan dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan langkah awal keberhasilan belajar pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Ngabang banyak hambatan yang sering muncul baik dari pihak siswa maupun pihak guru sebagai pendidik terkait dengan model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil obesrvasi yang telah dilakukan, terdapat permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Informatika SMP Negeri 1 Ngabang. Salah satu permasalahan yang dihadapi SMP Negeri 1 Ngabang pada mata pelajaran Informatika adalah masih menerapkan metode ceramah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika siswa cenderung pasif, seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya, siswa belum berani saat disuruh presentasi didepan kelas, kurangnya komunikasi dengan guru maupun teman. Model pembelajaran seperti ini tentunya tidak sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang seharusnya diterapkan pada Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Permendikbud Ristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses Kurikulum Mredeka pelaksanaan pembelajaran perlu diselenggarakan dalam suasana interktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk aktif, dan memberikan ruang bagi kreativitas, kemandirian, minat, perkembangan fisik dan psikologis. Model pembelajaran yang kurang tepat berdampak pada hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Ngabang yang kurang efektif. Adapun hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Ngabang kelas VII pada ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Nilai Tugas Harian siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang

kelas	Rata-rata
VII A	68,00
VII B	63,86
VII C	56,62
VII D	57,43
VII E	59,43
VII F	56,29
VII G	63,43
VII H	60,71

Sumber : Guru Mata Pelajaran Informatika SMP Negeri 1 Ngabang

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi SMP Negeri 1 Ngabang khususnya pada mata pelajaran Informatika maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsipreaksi dan sistem pendukung.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Informatika adalah *Problem Solving*. Model pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Kelebihan dari model pembelajaran *problem solving* adalah mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, melatih kemampuan berpikir

peserta didik dalam memecahkan masalah, serta menumbuhkan kerja sama dari interaksi antar siswa.

Beberapa penelitian tentang model pembelajaran *Problem Solving* diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Patri menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Restika Maukidina Hartanita menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Solving* sebagai salah satu upaya agar pada pembelajaran Informatika materi media sosial proses pembelajarannya tidak berpusat pada guru. Strategi pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran aktif (*active learning strategy*) yang disajikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan menjenuhkan serta dapat membantu siswa melatih kemampuannya bertanya jawab. Pembelajaran ini, siswa dituntut untuk aktif dan partisipatif, sehingga dengan keaktifan siswa tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Media Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang".

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka permasalahan umum yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sosial media kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang". Permasalahan umum ini, peneliti rumuskan kedalam sub-sub masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan?

2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media setelah diberikan perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media setelah diberikan perlakuan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan kejelasan tentang penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sosial media kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan kejelasan tentang:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media setelah diberikan perlakuan
3. Untuk mengetahui ada tidaknya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media sebelum diberikan perlakuan
4. Untuk mengetahui ada tidaknya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang pada materi sosial media setelah diberikan perlakuan

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis bagi pihak-pihak terkait, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk mengembangkan teori tentang peranan model pembelajaran *problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya yang berkaitan dengan materi-materi yang

terdapat pada mata pelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Model pembelajaran *problem solving* dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa sehingga siswa memiliki kesadaran bahwa pembelajaran adalah rangka mengembangkan potensi dirinya sehingga siswa terlatih untuk dapat memecahkan masalah lewat *problem solving* sehingga, siswa dapat mencapai nilai sesuai dengan yang telah ditentukan oleh sekolah.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru, dalam memanfaatkan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa disekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Selain itu juga dapat menjadi sumbangan pemikiran yang baru bagi guru dalam berkreaitivitas dalam menggunakan model-model pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 60) variabel dalam penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Hal ini juga ditambahkan oleh Suryabrata (2009:25) bahwa variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam pelaksanaan penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2014:39), variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau

timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Solving*.

b. Variabel Terikat

”Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (Sugiyono,2014 :39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang mata pelajaran Informatika untuk semester ganjil, pada materi sosial media.

c. Variabel Kontrol

Menurut Sugiyono (2014 : 41), bahwa variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independen terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol sering digunakan oleh peneliti, bila akan melakukan penelitian yang bersifat membandingkan, melalui penelitian eksperimen.

Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang diajarkan di kelas eksperimen dan kelas konvensional adalah sama yaitu materi sosial media.
- 2) Jumlah jam pelajaran pada kelas eksperimen dan kelas konvensional adalah sama yaitu 4 jam pelajaran dalam 2 kali pertemuan.
- 3) Guru yang mengajar sama pada kelas eksperimen dan kelas konvensional adalah sama yaitu peneliti.

2. Definisi operasional

Definisi operasional adalah ”suatu definisi yang memberikan penjelasan suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur” (Kountur, 2005:65). Hal ini diartikan agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul penelitian dan memberikan gambaran yang lebih jelas pada para pembaca. Dari pendapat tersebut definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model pembelajaran *Problem Solving*

Menurut peneliti model pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih anak dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah perorangan maupun kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan
2. Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya.
3. Pendidik (Guru) menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar.
4. Peserta didik mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.
5. Siswa menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan.
6. Menarik kesimpulan

b. Hasil belajar

Hasil belajar siswa merupakan nilai tes yang diperoleh pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem solving*. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yaitu perilaku yang menekankan pada intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir.

c. Materi sosial media

Media sosial adalah medium internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Beberapa contoh media sosial yang banyak digunakan adalah YouTube, Facebook, Blog, Twitter, dan Instagram. Dampak positif dan negatif dari media sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Dampak positif media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat
- 2) Dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet. Menimbulkan konflik. Masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.