

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoritis

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sukses dan efisien, model pembelajaran adalah metode dan pendekatan yang berfungsi sebagai konsep dan pedoman untuk menerapkan proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan guru sebagai panduan saat merencanakan pengajaran di kelas, termasuk saat membuat rencana pelajaran, membuat materi, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan langkah-langkah pembelajaran, mengelola kelas, dan menciptakan lingkungan pembelajaran, menurut (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022)

Model pembelajaran menurut (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022) adalah kumpulan strategi yang mencakup informasi latar belakang, protokol pembelajaran, jaringan dukungan, dan penilaian pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dapat diukur secara kuantitatif. Selain itu, model pembelajaran merupakan proses perencanaan yang berfungsi sebagai panduan untuk proses pembelajaran dan merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk membantu siswa mengubah perilaku mereka, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022)

Menurut pandangan para ahli yang disebutkan di atas, model pembelajaran adalah pola sistematis yang berfungsi sebagai panduan dalam mengatur proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan-tujuan ini meliputi desain pembelajaran, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, bahan ajar, teknik, metode, media, dan sumber daya pengajaran

lainnya. Model pembelajaran merupakan jenis strategi lain yang digunakan untuk mempengaruhi perubahan perilaku siswa guna meningkatkan motivasi mereka selama proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving*

Model Pembelajaran *Problem Solving* adalah pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang mengutamakan peningkatan memori, pembelajaran aktif, dan pemikiran kritis. Menurut (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022) Model Pembelajaran Pemecahan Masalah adalah teknik pengajaran yang melibatkan mendorong siswa untuk mengamati, mempertimbangkan, dan mengevaluasi suatu masalah sebelum menganalisisnya dalam upaya menemukan solusi. Selain itu, menurut (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022) Model Pembelajaran *Problem Solving* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan kesiapan mental dan intelektual untuk mengenali masalah dan menyelesaikannya menggunakan data dan informasi yang akurat, sehingga memungkinkan pengambilan keputusan yang teliti dan tepat. Berdasarkan pandangan-pandangan yang telah disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempertimbangkan, mengevaluasi, dan menyelidiki suatu subjek atau masalah secara mendalam guna menemukan solusi, baik secara individu maupun dalam kelompok.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022) tujuan utama penerapan paradigm pembelajaran *Problem Solving* adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam menentukan penyebab, dampak, dan tujuan suatu masalah. Melalui metode pembelajaran ini, siswa diajarkan cara mendekati dan menerapkan teknik pemecahan masalah.

- b) Memberikan pengetahuan dan keterampilan dunia nyata yang bermanfaat atau dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini menyediakan dasar yang berguna untuk teknik pemecahan masalah yang dapat diterapkan pada masalah-masalah sosial lainnya.
- c. Langkah-Langkah model pembelajaran *Problem Solving*

Berikut adalah langkah-langkah paradigma pembelajaran pemecahan masalah yang perlu diterapkan, menurut (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022) yaitu:

 - a) Bahan ajar tersedia, dan masalahnya sudah ada.
 - b) Siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan dan mendiskusikan tantangan.
 - c) Masalah (seperti dalam pembelajaran berbasis masalah dari kehidupan sehari-hari mereka) tidak secara aktif dicari.
 - d) Alih-alih memecahkan masalah seperti dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa diberikan tugas evaluasi.
 - e) Sebagai hasil akhir, siswa menarik kesimpulan dari tanggapan yang telah mereka berikan.

Sementara (Sulisiyanti, Nuriyah, & Sarah, 2023) menguraikan langkah-langkah untuk menerapkan Model Pembelajaran *Problem Solving* sebagai berikut:

- a) Guru merancang rencana pelajaran dan jenis-jenis contoh atau masalah yang akan disampaikan kepada siswa.
- b) Sebagai pengantar, guru menyampaikan materi pokok pelajaran kepada siswa.
- c) Guru memulai dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kerja.
- d) Guru memberikan jenis kasus atau masalah tertentu kepada setiap kelompok kerja siswa.
- e) Di setiap kelompok, siswa bekerja sama untuk menemukan solusi atas masalah yang mereka hadapi.

- f) guru memberikan arahan dan bimbingan untuk membantu siswa menyelesaikan masalah mereka.
- g) Siswa bebas mencari bahan referensi tambahan sebagai panduan dan untuk mendorong motivasi belajar mandiri saat bekerja dan menyelesaikan masalah.
- h) Siswa diharuskan menyusun laporan dan kesimpulan akhir setelah berhasil menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- i) Untuk bertukar pengetahuan dengan kelompok lain, setiap kelompok mempresentasikan tujuan pembelajaran mereka kepada siswa.

Berdasarkan beberapa langkah langkah di atas maka yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah menurut (Sulisiyanti, Nuriyah, & Sarah, 2023) dikarenakan langkah langkah tersebut lebih terperinci.

d. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Problem Solving*

Ada kelebihan dan kekurangan dalam pendekatan pembelajaran *Problem Solving*. Kelebihan dari model pembelajaran *Problem Solving* (Asmara & Septiana, 2023) meliputi:

- a) Mempersiapkan siswa untuk menghadapi situasi atau masalah yang kompleks yang muncul secara mandiri
- b) Membuat mereka lebih aktif, inovatif, dan bertanggung jawab; dan
- c) Membuat pendidikan lebih merata di masyarakat

Namun, berikut adalah kelemahan dari model pembelajaran *problem solving* masalah:

- a. Memilih tugas yang sesuai dengan tingkat keterampilan siswa dapat menjadi cukup menantang.
- b. Dibandingkan dengan metode pembelajaran lain, prosesnya memakan waktu yang cukup lama.
- c. Siswa yang malas dan pasif akan tertinggal.
- d. Materi pembelajaran cukup sulit untuk disusun.

Menurut definisi di atas, Model *Problem Solving* menekankan pemecahan masalah dalam latihan belajar untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berlogika agar dapat memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Meskipun ada kelebihan dan kekurangan dalam paradigma *Problem Solving*, guru harus memberikan instruksi yang jelas kepada siswa agar mereka dapat belajar cara memecahkan masalah. Instruksi ini dapat berupa pertanyaan yang dirancang untuk membantu siswa mengingat hukum, aturan, atau konsep yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Instruksi tersebut juga dapat mencakup pengarahan terhadap proses berpikir siswa.

a. Indikator *Problem Solving*

Menurut (Wahyuni, Sarassanti, & Permatasari, 2021) indikator *Problem Solving* meliputi kemampuan siswa untuk mengevaluasi data dan wawasan penting yang diperoleh dari tantangan yang diberikan, termasuk:

1. Untuk mengatasi masalah yang diberikan, siswa menerapkan dan memodifikasi strategi.
2. Siswa mampu menggunakan metode yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah dan mendapatkan jawaban yang benar.
3. Siswa mampu memverifikasi dan mempertimbangkan apakah jawaban atau hasil yang diberikan akurat.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh anak-anak dari partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan. Keterampilan yang dapat dilakukan oleh siswa atau informasi yang diharapkan pada akhir setiap bidang studi dinyatakan dalam hasil belajar. (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022)

Keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pendidikan dikenal sebagai hasil belajar. Keterampilan atau kemampuan spesifik baik kognitif, emosional, maupun psikomotorik yang diperoleh atau dikuasai siswa sebagai hasil partisipasinya dalam proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang setelah menjalani proses belajar. Pada dasarnya, hasil belajar adalah kemampuan berupa keterampilan dan perilaku baru yang muncul dari praktik atau pengalaman.

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh orang setelah menjalani proses belajar. Keterampilan ini dapat membantu siswa menjadi lebih baik daripada sebelumnya dengan mengubah perilaku, pengetahuan, pemahaman, sikap, dan bakat mereka. Menurut teori Gagne, tujuan belajar berbentuk:

- a) Informasi verbal adalah kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan melalui bahasa tertulis dan lisan.
- b) Kemampuan untuk menyampaikan ide dan simbol merupakan contoh dari keterampilan intelektual. Mengembangkan prinsip-prinsip ilmiah dan mengklasifikasikan, menganalisis, serta mensintesis fakta dan konsep merupakan contoh dari keterampilan intelektual.
- c) Kemampuan untuk fokus dan mengarahkan proses kognitif sendiri dikenal sebagai strategi kognitif. Menggunakan konsep dan aturan untuk memecahkan masalah merupakan bagian dari keterampilan ini.
- d) Kemampuan untuk melaksanakan serangkaian gerakan fisik yang terkoordinasi, yang mengarah pada gerakan fisik otomatis, dikenal sebagai keterampilan motorik.
- e) Kemampuan untuk menerima atau menolak sesuatu berdasarkan penilaian seseorang terhadapnya dikenal sebagai sikap. Kemampuan untuk menginternalisasi dan

mengekspresikan nilai-nilai dikenal sebagai sikap. Kemampuan untuk menetapkan nilai-nilai sebagai acuan untuk perilaku dikenal sebagai sikap.

Sebagai hasilnya, hasil belajar dapat dianggap sebagai penguasaan dan perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai akibat dari kegiatan belajar dan penilaian, dan hasil tersebut diekspresikan dalam bentuk nilai atau skor.

b. Indikator Hasil Belajar

Indicator hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu sebagai berikut:

a) Kawasan Kognitif

Menurut (Maria & Maulana, 2023) kawasan kognitif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan pemahaman, kemampuan kognitif, atau intelektual. Hasil belajar pada bagian ini didasarkan pada hierarki enam tingkatan. Hasil belajar kognitif ini meliputi pemahaman, pemahaman mendalam, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Enam tingkatan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1) Tingkat pengetahuan

Bidang ini mencakup kemampuan untuk mengingat gagasan, prosedur, metode, dan pola: struktur secara luas.

2) Tingkat pemahama

Di sini, “pemahaman” merujuk pada kemampuan individu untuk menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya untuk menafsirkan, menerjemahkan, atau berkomunikasi tentang sesuatu dengan cara mereka sendiri.

3) Tingkat penerapan

Ini merujuk pada kemampuan siswa untuk menjelaskan hubungan antara konsep-konsep atau memahami hierarki gagasan dalam suatu unit materi.

4) Tingkat analisis

Kemampuan siswa untuk menjelaskan dengan tepat hubungan antara ide-ide atau memahami hierarki ide dalam suatu materi pelajaran dibahas dalam bagian ini.

5) Tingkat sintesis

Kemampuan untuk menghubungkan dan menggabungkan komponen pengetahuan yang berbeda untuk menciptakan pola baru yang lebih lengkap disebut sintesis dalam konteks ini.

6) Tingkat evaluasi

Bagian ini berfokus pada kemampuan siswa untuk mengevaluasi kegunaan sumber daya dan pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan tantangan.

b) Kawasan afektif (sikap dan perilaku)

Sikap, nilai-nilai internal, pengakuan (penghargaan), dan penyesuaian sosial semuanya merupakan bagian dari domain afektif. Dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks, domain afektif memiliki lima tingkatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk menerima
- 2) Kemampuan untuk bereaksi
- 3) Keyakinan
- 4) Penerapan kerja
- 5) Ketekunan serta ketelitian.

c) Kawasan Psikomotorik

Keterampilan psikomotorik merupakan bidang yang mencakup keterampilan motorik, bakat fisik, perilaku gerak, dan koordinasi (Winingsih, Hariyanti, & Sari, 2020) Jarak, kecepatan, ketepatan, teknik, dan pelaksanaan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan ini, yang meningkat dengan latihan teratur. Dari tingkat terendah hingga tertinggi, keterampilan psikomotorik dibagi menjadi tujuh kategori yaitu:

- 1) Peniruan

- 2) Kesiapan
- 3) Mekanisme
- 4) Reaksi kompleks
- 5) Keahlian
- 6) Penyesuaian
- 7) Awal mula.

Modifikasi yang dilakukan oleh siswa berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa indikator hasil pembelajaran dari pembelajaran yang berhasil:

- 1) Kebiasaan

Setiap peserta didik akan mengalami perubahan dalam kebiasaan mereka setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

- 2) Keterampilan

Keterampilan adalah proses yang berkaitan dengan saraf dan otot yang sering diamati dalam tugas-tugas fisik seperti mengetik, menulis, olahraga, dan sebagainya. Meskipun bersifat motorik, keterampilan memerlukan koordinasi gerakan yang presisi dan kesadaran yang tinggi. Siswa dianggap tidak terampil jika mereka melakukan gerakan motorik dengan kesadaran dan koordinasi yang tidak memadai. Hal ini dapat menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan tidak dapat dipastikan.

- 3) Pengamatan

Proses menerima, menginterpretasi, dan memberikan makna pada rangsangan yang masuk melalui indra seperti mata dan telinga dikenal sebagai pengamatan. Sebelum memahami, siswa akan mampu melakukan pengamatan yang akurat dan objektif berkat pengalaman belajar. Persepsi yang

tidak akurat dapat disebabkan oleh pengamatan yang tidak akurat.

4) Berpikir asosiatif dan daya ingat

Berpikir dengan menghubungkan satu objek dengan objek lain dikenal sebagai berpikir asosiatif. Selain itu, karena memori merupakan komponen penting dalam berpikir asosiatif, hal ini juga merupakan bentuk dari proses belajar. Akibatnya, siswa yang menjalani proses belajar akan memiliki lebih banyak informasi (pengetahuan dan pemahaman) yang tersimpan dalam memori mereka dan lebih mampu menghubungkan informasi tersebut dengan situasi atau rangsangan yang mereka alami.

5) Berpikir rasional dan kritis

Perilaku belajar tercermin dalam pemikiran rasional, terutama dalam hal pemecahan masalah. Siswa harus menggunakan teknik kognitif dalam hal pemikiran kritis.

6) Sikap

Sikap adalah perspektif mental atau kecenderungan. Dalam konteks ini, munculnya kecenderungan baru yang telah berkembang (menjadi lebih kompleks dan langsung) terhadap suatu objek, sistem nilai, peristiwa, dll., akan menjadi indikasi dari manifestasi perilaku belajar siswa.

7) Inhibisi

Karena adanya proses reaksi berkelanjutan lainnya, inhibisi merupakan upaya untuk mengurangi atau menghentikan suatu aktivitas tertentu agar tidak terjadi. Dalam konteks pembelajaran, inhibisi adalah kemampuan seorang siswa untuk membatasi atau menghentikan perilaku lain yang lebih sesuai saat berinteraksi dengan lingkungannya.

8) Apresiasi

Penghargaan melibatkan pertimbangan terhadap makna atau nilai sesuatu. Oleh karena itu, secara umum, jika seorang siswa baru telah mempelajari materi yang terkait dengan suatu objek yang dianggap memiliki nilai yang signifikan dan menarik, mereka akan dapat menghargainya dengan baik.

9) Tingkah laku Afektif

Perilaku yang melibatkan emosi, seperti rasa takut, marah, sedih, gembira, kecewa, bahagia, benci, cemas, dan sebagainya, disebut sebagai perilaku afektif. Tidak mungkin memisahkan dampak peristiwa pembelajaran dari perilaku ini.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk:

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan alam dan sosial-budaya disebut sebagai faktor lingkungan dalam konteks ini. Kesuksesan seorang anak dalam keluarga sangat dipengaruhi oleh kondisi keluarga, termasuk ayah, ibu, saudara kandung, dan kerabat jauh.

b. Lingkungan Instrumental

Setiap sekolah memiliki tujuan yang harus dicapai. Tujuan-tujuan tertentu pada tingkat institusional. Berbagai alat dengan bentuk dan ukuran yang berbeda diperlukan untuk mewujudkan hal ini. Semua alat ini dapat digunakan sesuai dengan tujuan masing-masing alat pendidikan. Di sini, istilah “lingkungan instrumental” merujuk pada program, fasilitas, sumber daya, guru, dan kurikulum.

c. Lingkungan Fisiologis

Secara umum, kemampuan seseorang untuk belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi fisiologisnya. Seseorang yang bugar secara fisik akan belajar dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang lelah. Anak-anak yang kurang gizi memiliki kemampuan belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan teman sebayanya yang tidak kurang gizi.

Mereka kesulitan memahami pelajaran, cepat lelah, dan mudah mengantuk.

d. Lingkungan Psikologis

Pada dasarnya, belajar adalah proses psikologis. Oleh karena itu, belajar secara inheren dipengaruhi oleh semua keadaan dan proses psikologis. Hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak terlepas dari unsur-unsur lain, termasuk variabel internal dan eksternal. Variabel-variabel psikologis berikut ini mempengaruhi hasil belajar seseorang: kemampuan kognitif, minat, bakat, kecerdasan, dan motivasi.

Dua kategori dapat digunakan untuk mengelompokkan unsur-unsur yang memengaruhi hasil belajar:

a) Faktor Internal

Pengaruh internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri seseorang dan memiliki kekuatan untuk memengaruhi seberapa baik mereka belajar. Elemen fisiologis dan psikologis termasuk di antara pengaruh internal ini. Aktivitas belajar individu akan mendapat manfaat dari elemen fisiologis, termasuk kebugaran fisik dan kesehatan. Intelektual, motivasi, rasa ingin tahu, sikap, dan bakat siswa adalah contoh dari elemen psikologis.

b) Faktor Eksternal

Variabel lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial merupakan dua kategori yang dapat digunakan untuk membagi pengaruh eksternal yang memengaruhi proses belajar. Lingkungan rumah, komunitas, dan sekolah merupakan contoh lingkungan sosial. Dunia alam dan unsur-unsur instrumental merupakan contoh konteks non-sosial. Kondisi atmosferik merujuk pada lingkungan alam. Alat belajar (gedung sekolah, alat belajar, fasilitas belajar, dan buku) merupakan contoh faktor instrumental.

Setelah proses pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran yang mencakup tiga aspek kognitif, emosional, dan

psikomotorik penjelasan di atas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran merupakan perubahan nyata dalam perilaku siswa. Selain keterampilan dan bakat mereka sendiri, siswa sering kali dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti orang tua mereka. Hasil belajar anak-anak dapat dipengaruhi oleh perhatian dan pengawasan orang tua. Hal ini terjadi karena paparan awal anak terhadap pendidikan sekolah terjadi dalam lingkungan keluarga, di bawah pengaruh orang tua. Tingkat penggunaan teknik pendidikan keluarga oleh orang tua terhadap anak-anak mereka secara langsung berkaitan dengan kualitas pencapaian yang diraih anak. Oleh karena itu, hasil belajar di sekolah didasarkan pada hasil pendidikan yang diadopsi oleh orang tua.

- a. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi semuanya dianggap sebagai komponen kognitif.
- b. Faktor afektif, seperti ketepatan, ketekunan, keyakinan, keterbukaan, responsivitas, dan penerapan kerja.
- c. Persepsi, kesiapan untuk melaksanakan tugas, mekanisme, reaksi terarah, keterampilan, adaptasi, dan organisasi merupakan contoh dari fitur psikomotorik.

4. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah ilmu sosial. Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya hanyalah beberapa dari ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dalam ilmu sosial (Asri, Yulia, & Musfirah, 2022). Dengan pendekatan interdisipliner yang mencakup berbagai aspek dan cabang ilmu sosial, ilmu sosial dikembangkan berdasarkan fakta dan fenomena sosial. Studi ilmu sosial meneliti manusia dalam segala aspek kehidupan dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam masyarakat.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan sosial adalah mempersiapkan siswa untuk pendidikan tinggi dengan mengajarkan keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk berkembang sebagai individu berdasarkan lingkungan, bakat, minat, dan kemampuan mereka.

Tujuan utama pendidikan sosial adalah membantu siswa menjadi lebih sadar akan masalah sosial di masyarakat, memiliki pandangan konstruktif dalam mengatasi ketidakadilan yang ada, dan terampil dalam menangani masalah sehari-hari yang berdampak pada komunitas dan diri sendiri.

Pada dasarnya, pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dengan membekali mereka dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah sosial atau pribadi, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan komunitas.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. **Teguh Winanto dengan judul Penelitian** (Winanto, 2021): “Selama semester kedua tahun ajaran 2015–2016, Kelas VII F Sekolah Menengah Pertama Negeri Klakah 2, Lumajang, meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Sosial dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*. Berdasarkan temuan penelitian, rata-rata nilai ujian pertama, siklus I dan II, serta nilai penguasaan klasik juga meningkat dari satu siklus ke siklus berikutnya. Tingkat kelulusan ujian pra-tes siswa adalah 50% dengan nilai rata-rata 69, tingkat kelulusan siklus I adalah 78% dengan nilai rata-rata 75, dan tingkat kelulusan siklus II adalah 100% dengan nilai rata-rata 83. Pada Siklus I, skor aktivitas kelompok mencapai 72% dengan nilai 11,5; pada Siklus II, skornya meningkat menjadi 86,5% dengan nilai 13,8. Dari Siklus I ke Siklus II, skor aktivitas guru dalam proses pembelajaran juga

meningkat, mencapai 75% pada Siklus I dan 92,5% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dari proyek penelitian tindakan kelas ini tercapai.

- b. M.Reyhan Florean dengan judul Penelitian** (Florean , 2016):
 “Menggunakan Teknik *Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Sosial Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar SDN Pojok 03, Kabupaten Tulungagung.”
 Berdasarkan temuan penelitian, 1. Penggunaan pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Tabel berikut menggambarkan peningkatan partisipasi siswa antara pertemuan pertama dan kedua pada Siklus I: 0 20 40 60 80 100
 Aktivitas Siswa Pra-intervensi Skor Akhir Persentase Aspek Penilaian Siklus 1 Siklus 2 Siklus I meningkat sebesar 5,87 poin, dari 57 menjadi 62,8. Naik dari 62,8 menjadi 62,9 antara pertemuan kedua dan ketiga Siklus I. Ini menunjukkan kenaikan sebesar 0,1. Angka tersebut naik dari 62,9 menjadi 68 antara pertemuan ke-3 Siklus I dan pertemuan ke-1 Siklus II. Kenaikan ini sebesar 5,1. Antara pertemuan pertama dan kedua siklus II, jumlahnya meningkat dari 68 menjadi 69. Ini setara dengan peningkatan satu kali lipat. Jumlahnya meningkat dari 69 menjadi 78 antara pertemuan kedua dan ketiga siklus II. Ini merupakan peningkatan sembilan kali lipat. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan berkelanjutan dalam aktivitas pendidikan. 2. Pada tahap pra-intervensi, hasil belajar mata pelajaran ilmu sosial siswa di SDN Pojok 03 Tulungagung belum mencapai ambang batas hasil belajar dan masih sangat buruk. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa hanya 42 persen siswa yang mampu mencapai nilai minimal kompetensi (KKM) 65 poin. Para siswa menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar akibat metode pengajaran tradisional guru dan kurangnya pemanfaatan sumber daya pendidikan. Akibatnya, nilai-nilai siswa menurun. Ada peningkatan sebesar 33% dalam hasil belajar klasik dari siklus I ke

siklus II, dengan hasil belajar meningkat dari 64% menjadi 97%. Dengan demikian, siswa kelas IV di SDN Pojok 03 Tulungagung berhasil meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah melalui penggunaan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah. B. Saran Berikut ini adalah rekomendasi yang diajukan berdasarkan deskripsi dan temuan studi yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. 1. Untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajari, guru sebaiknya mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam sesi pembelajaran mereka. Hal ini akan membuat pembelajaran siswa menjadi efisien dan bermakna. 2. Untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi dan agar siswa menikmati partisipasi dalam kelas, guru sebaiknya menggunakan teknik pengajaran kreatif. 3. Berdasarkan temuan studi ini, siswa seharusnya memiliki kepercayaan diri yang lebih besar saat mengemukakan pikiran, pendapat, dan solusi terhadap masalah tanpa khawatir bahwa penilaian mereka salah. 4. Untuk membagi tugas secara lebih adil, siswa sebaiknya dapat bekerja sama dalam kelompok.

- c. **Elli Waningsi Sarumpaet dengan judul penelitian** (Sarumpaet , Lisnasari, & Rezeki, 2023): “Pengaruh Model *Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Sosial: Keseimbangan Ekosistem pada Kelas 5 di SDN 101736 Medan Sunggal pada Tahun Ajaran 2022/2023.” Berikut adalah kesimpulan yang dihasilkan dari analisis temuan penelitian: Dengan skor rata-rata 62,14 pada pretest dan 68,07 pada posttest, siswa di kelompok kontrol menunjukkan hasil belajar mereka setelah penerapan teknik pembelajaran berbasis ceramah. 2. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar dengan skor rata-rata 64,75 pada pretest dan 72,2812 pada posttest setelah penerapan paradigma pembelajaran pemecahan masalah. 3. Hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Sosial “Keseimbangan Ekosistem” di Kelas V SDN 101736 Medan Sunggal secara signifikan dipengaruhi oleh

penerapan pendekatan pembelajaran berbasis pemecahan masalah. H_1 diterima dan H_0 ditolak berdasarkan penilaian statistik data posttest di kelas eksperimen dan kontrol dengan skor $68,0714 < 72,2812$ dan nilai signifikansi dua ekor $0,002 < 0,05$. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa, berbeda dengan pendekatan pembelajaran ceramah yang umumnya digunakan guru, pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran pemecahan masalah memiliki dampak yang signifikan terhadap pelajaran ilmu sosial, khususnya pada keseimbangan ekosistem.

- d. **Ayu Komang Ratna Dewi dengan judul penelitian** (Ratna Dewi, 2021): “Penerapan model *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah dan geografi kelas VIII dan I di SMP Negeri 4 Seririt selama tahun ajaran 2019–2020. Tingkat kelulusan meningkat dari 68,97% pada Siklus 1 menjadi 89,66% pada Siklus II, sementara nilai rata-rata meningkat dari 76,56 pada Siklus 1 menjadi 80,39 pada Siklus II. Prestasi data ini telah memenuhi kriteria kelulusan yang diharapkan oleh penulis, yaitu nilai lulus minimal 70. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Sosial Terpadu Kelas VIII-I di SMP N 4 Seririt selama tahun ajaran 2019–2020, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang penggunaan paradigma pembelajaran pemecahan masalah berhasil dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini merupakan hasil dari pelaksanaan PTK yang dilakukan sesuai dengan protokol penelitian. Hasil belajar dalam mata pelajaran ilmu sosial dapat ditingkatkan dengan menerapkan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ilmu sosial, guru ilmu sosial disarankan untuk mencoba menerapkan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah sebagai model pembelajaran. Ini hanyalah salah satu dari beberapa rekomendasi yang dapat menjadi inspirasi untuk pengembangan di masa depan. Disarankan agar model pembelajaran ini dikembangkan untuk keterampilan

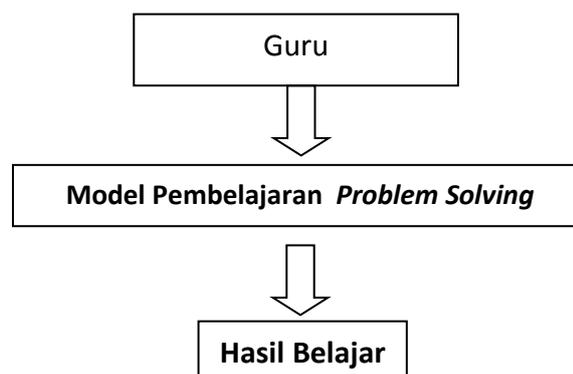
bahasa lain dengan topik lain bagi pembaca yang tertarik melakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah. Selain itu, kesulitan dan kelemahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini dapat diatasi dengan sukses.

C. Kerangka Berpikir

Menurut (Syahputri, Fallenia, & Syafitri, 2023), proses merumuskan pertanyaan penelitian dan mendorong penyelidikan terhadap masalah dan kondisi yang mendorong peneliti untuk melakukan studi dikenal sebagai kerangka konseptual. Dengan menggabungkan teori, pengamatan, fakta, dan tinjauan literatur, kerangka konseptual menjadi dasar penelitian dan menjadi dasar penulisan ilmiah.

Menurut (Syahputri, Fallenia, & Syafitri, 2023) representasi konseptual hubungan antara teori dan berbagai fitur yang diakui disebut kerangka konseptual. Landasan pemikiran penelitian adalah kerangka konseptual, yang disusun dari pengamatan, fakta, dan studi literatur.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana guru menerapkan model pembelajaran Problem Solving dalam kelas studi sosial untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir