

**PERBEDAAN AKTIVITAS BELAJAR PKN ANTARA YANG MENGGUNAKAN
METODE *PROBLEM SOLVING* (PEMECAHAN MASALAH) DAN *PROBLEM
POSING* (PENGAJUAN MASALAH)
(Studi Eksperimen di SMA Negeri 76 Jakarta)**

Yosy Triyani¹⁾, Chandra Setiawan²⁾

¹⁾Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

²⁾Universitas Negeri Jakarta

yosytriyani@gmail.com

Abstract

The research aims to find out empirically whether there are differences in Civics learning activities between those using the problem solving method and the problem posing method. This research is an experimental study, namely research that uses an experimental class and a control class as a comparison class which was carried out at SMAN 76 Jakarta and carried out in classes XI-IPA 2 and similarities in ability and level of learning activity. Acting as an experimental class, namely class The results of the research and data processing obtained in the experimental class ranged from 75 to 81 and the average value was 100.26. The control class was found to have a value range of 79 to 85 and an average value of 93.13. For the normality test in the experimental class and control class, both experimental class $L_{count} = 0.099 > L_{table} = 0.143$ and the control class $L_{count} = 0.100 > L_{table} = 0.143$, so both data for the experimental class and control class are normally distributed. Meanwhile, for the homogeneity test, the F_{count} homogeneity value was 1.54, while the F_{table} value (0.05; 39; 38) was 1.90. The results of this research concluded that Civics learning activities using the problem solving method were higher than using the problem posing method. The learning process using the problem solving method is more fun and stimulates students to be active, creative and critical and develops the ability to solve problems, thereby creating a high enthusiasm for learning.

Keywords: *Learning Activities, Problem Solving, and Problem Posing.*

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui secara empiris apakah terdapat perbedaan aktivitas Belajar Pkn antara yang menggunakan metode *problem solving* (pemecahan masalah) dan metode *problem posing* (pengajuan masalah). Penelitian ini merupakan studi eksperimen, yaitu penelitian yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai kelas pembandingan yang dilakukan pada SMAN 76 Jakarta dan dilaksanakan di kelas XI-IPA 2 dan XI-IPA 1. Pemilihan sampel dengan menggunakan metode sensus dengan catatan kedua kelas tersebut memiliki kesamaan dalam kemampuan dan tingkat aktivitas belajarnya. Bertindak sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas XI-IPA 2 dengan jumlah sampel 38 orang yang merupakan kelas yang diberi perlakuan, yaitu dalam proses pembelajaran Pkn menggunakan penerapan metode *problem solving* dan kelas XI-IPA 1 dengan jumlah sampel 38 orang sebagai

kelas kontrol. Hasil penelitian dan pengolahan data didapatkan pada kelas eksperimen nilai rentang sebesar 75 sampai 81 dan nilai rata-rata sebesar 100,26. Kelas kontrol didapatkan mempunyai rentang nilai 79 sampai 85 dan nilai rata-rata sebesar 93,13. Untuk uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, keduanya didapat kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,099 > L_{tabel} = 0,143$ dan kelas kontrol $L_{hitung} = 0,100 > L_{tabel} = 0,143$ maka kedua data baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas didapatkan harga F_{hitung} homogenitas sebesar 1,54, sedangkan harga F_{tabel} (0,05;39;38) sebesar 1,90. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa aktivitas belajar PKn dengan menggunakan metode *problem solving* (pemecahan masalah) lebih tinggi daripada menggunakan metode *problem posing* (pengajuan masalah). Proses pembelajaran dengan metode *problem solving* lebih menyenangkan dan merangsang peserta didik untuk menjadi aktif, kreatif dan kritis serta menumbuhkan kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah sehingga menimbulkan semangat belajar yang tinggi.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Problem Solving, dan Problem Posing.

PENDAHULUAN

Penekanan belajar siswa aktif dalam dunia pendidikan di Indonesia sangatlah penting dan perlu. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai hal, sehingga para siswa dapat mengembangkan kemampuannya baik afektif maupun kognitif. Dalam proses pendidikan di sekolah, aktivitas belajar sangat menentukan hasil belajar sebab aktivitas belajar yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah kepada prestasi belajar siswa.

Dalam suatu proses pembelajaran, suasana atau iklim pembelajaran yang kondusif dan optimal serta menyenangkan harus diciptakan, dengan demikian dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan penuh semangat. Metode mengajar merupakan sarana interaksi yang digunakan oleh guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, seorang guru harus memperhatikan metode mengajar yang akan digunakan dalam pembelajaran agar sesuai dengan tujuan, jenis dan materi pembelajarannya dan juga kemampuan guru dalam memahami serta melaksanakan metode yang digunakan dalam suatu pembelajaran. Guru disamping memahami hal-hal yang bersifat filosofis dan konseptual, juga harus mengerti dan melaksanakan hal-hal yang sifatnya teknis, yaitu dalam mengelola dan melaksanakan interaksi pembelajaran serta senantiasa mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, yang mampu membangkitkan semangat dan potensi belajar peserta didik.

Saat ini, banyak sekali ditemui siswa yang masih malas untuk membiasakan diri aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Rendahnya aktivitas belajar siswa tersebut, ditunjukkan ketika proses belajar mengajar interaksi siswa cenderung terjadi

hanya kepada guru. Mereka kurang mengambil inisiatif ketika guru memberikan sebuah permasalahan untuk diselesaikan di kelas, mereka lebih memilih berkerja individu dengan mencari referensi di buku meskipun guru memberikan kesempatan kepada murid-murid untuk berdiskusi. Aktivitas belajar siswa yang seperti ini membuat pembelajaran tidak berjalan optimal dan akhirnya tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sangatlah merugikan bagi diri siswa itu sendiri, kurangnya keaktifan siswa menyebabkan sulit menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah metode apa yang paling tepat dan cepat untuk kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara aktif dan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Proses pembelajaran PKn yang ditemui selama ini masih secara konvensional, seperti ekspositori, drill, atau bahkan ceramah dan dirasakan hasilnya belum optimal. Kondisi ini tidak akan menumbuhkembangkan aspek kemampuan, kreatifitas dan aktivitas siswa sehingga nilai-nilai yang didapat seperti yang diharapkan.

Pada beberapa materi tertentu, seorang pendidik harus mampu memutuskan metode apa yang digunakan sesuai dengan kondisi siswa. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus bisa mempergunakan berbagai macam metode mengajar karena apabila guru mengajar hanya dengan satu metode saja, maka akan terjadi kejenuhan atau kebosanan pada diri siswa. Hal ini tentunya akan mempengaruhi keberhasilan guru dalam mengajar siswa di kelas.

Masalah-masalah di atas yang terjadi dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 76 Jakarta Timur. Beberapa guru sering menggunakan metode yang tidak sesuai dengan mata pelajaran PKn seperti ceramah, drill, pemberian tugas (resitasi). Dengan menggunakan metode tersebut keaktifan siswa dalam belajar siswa masih sangatlah rendah untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini juga membuat siswa kesulitan untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan dan tentunya hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Oleh sebab itu, keadaan tersebut harus segera diperbaiki dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan di dalam kelas untuk mengaktifkan siswa belajar. Pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh guru harus dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan kreatifitasnya.

Salah satu cara untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara memberikan suatu pendekatan berupa pendekatan *problem solving* (pemecahan masalah). Metode ini pada prinsipnya siswa atau peserta didik dituntut untuk mampu menganalisis dan mendefinisikan masalah kemudian mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, membuat referensi dan merumuskan sebuah kesimpulan. Dalam metode ini sangatlah kecil kemungkinannya siswa untuk melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran karena tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa juga harus aktif dalam pembelajaran di kelas. Dengan

menggunakan metode ini sangat dimungkinkan keaktifan belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu diadakannya penelitian yang berjudul “ Perbedaan aktivitas belajar PKn antara yang menggunakan metode *problem solving* (pemecahan masalah) dan *problem posing* (pengajuan masalah) di Sekolah Menengah Atas Negeri 76 Jakarta Timur ”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah eksperimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode pengumpulan data dimana ukuran perilaku dari satu kelompok eksperimen.¹ Dalam eksperimen, variabel yang dianggap memberikan dampak terhadap perilaku disebut variabel bebas (*Independent variable*), dan variabel ini dikontrol langsung oleh peneliti.² Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah metode pembelajaran sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah aktivitas belajar, dengan membandingkan antara kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan metode *problem solving* (pemecahan masalah) dengan kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan metode *problem posing* (pengajuan masalah). Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 76 Jakarta, Sampel yang digunakan dengan metode sensus, yaitu diambil 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan catatan kedua kelas tersebut merupakan kelas yang memiliki kesamaan kemampuan atau karakteristik atau tidak dibedakan kemampuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar dalam pembelajaran PKn. Instrumen variabel terikat menggunakan angket aktivitas belajar yang dibuat oleh peneliti. Variable bebas dalam penelitian ini adalah metode. Pada kelas eksperimen menggunakan metode *problem solving*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode *problem posing*.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif yaitu dimaksudkan untuk mendeskripsi data dengan memberi pemaknaan untuk menguji hipotesis penelitian. Mengingat analisis ini menggunakan statistik parametrik terutama untuk menguji hipotesis eksperimen maka diperlukan persyaratan analisis: (a) data harus berdistribusi normal, (b) data harus homogen. Data yang telah diuji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji t-test ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Adapun hipotesis yang akan diujikan yaitu sebagai berikut. H₁ : Terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn melalui metode Pembelajaran *Problem Solving*

(pemecahan masalah) dan *Problem Posing*. Sedangkan H_0 : Tidak ada perbedaan aktivitas belajar PKn melalui metode Pembelajaran *Problem Solving* (pemecahan masalah) dan *Problem Posing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Aktivitas Belajar PKn Melalui Metode Problem Solving

Berdasarkan uji validitas dan uji reliabilitas didapatkan 30 butir yang valid dan reliabilitas data $r_{11} = 0,928$ maka angket tersebut siap digunakan dalam penelitian, maka angket tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Data diperoleh melalui penelitian dengan angket aktivitas belajar PKn yang menggunakan metode *problem solving* di SMAN 76 Jakarta. Data tersebut merupakan hasil perhitungan angket yang disebar dikelas XI-IPA 2 dengan sampel penelitian sebanyak 38 siswa.

Hasil dari pengolahan data atau angket rata-rata aktivitas belajar PKn dengan menggunakan metode *problem solving* adalah sebesar 100,26 dengan data tertinggi 116 dan data terendah 75. Sedangkan simpangan baku sebesar 11,533 dan varians sebesar 133,01.

Tabl 1. Tabel Distribusi Frekuensi Problem Solving

No.	Skor			F	Batas Atas	Batas Bawah	fk	Fr
		-						
1	75	-	81	2	74.5	81.5	2	5.3%
2	82	-	88	5	81.5	88.5	7	13.2%
3	89	-	95	5	88.5	95.5	12	13.2%
4	96	-	102	7	95.5	102.5	19	18.4%
5	103	-	109	8	102.5	109.5	27	21%
6	110	-	116	11	109.5	116.5	38	28,9%
Jumlah				38				100%

b. Aktivitas Belajar PKn Melalui Metode Problem Posing

Data diperoleh melalui penelitian dengan angket aktivitas belajar PKn yang menggunakan metode *problem posing* di SMAN 76 Jakarta. Data tersebut merupakan hasil perhitungan angket yang disebar dikelas XI-IPA 1 dengan sampel penelitian sebanyak 38 siswa.

Hasil dari pengolahan data atau angket rata-rata aktivitas belajar PKn dengan menggunakan metode *problem posing* adalah sebesar 93,13 dengan data tertinggi 119 dan data terendah 79. Sedangkan simpangan baku sebesar 9,3003 dan varians sebesar 86,496.

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi

No.	Skor			F	Batas Atas	Batas Bawah	fk	Fr
1	79	-	85	7	78.5	85.5	7	18.4%
2	86	-	92	14	85.5	92.5	21	36.8%
3	93	-	99	8	92.5	99.5	29	21.1%
4	100	-	106	6	99.5	106.5	35	15.8%
5	107	-	113	2	106.5	113.5	37	5.3%
6	114	-	120	1	113.5	120.5	38	2.6%
Jumlah				38				100%

Adapun teknik yang digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Lilliefors, yaitu untuk menguji hipotesis nol diterima atau ditolak yang selanjutnya member indikasi terhadap kenormalan data yang digunakan. Hasil Uji normalitas untuk aktivitas belajar PKn pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga L_{hitung} (L_o) sebesar 0,099, sedangkan L_{tabel} untuk $n = 38$ dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,143. Jadi, $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol diterima dan data aktivitas belajar PKn dengan menggunakan pendekatan metode *problem solving* berdistribusi normal. Sedangkan Uji normalitas untuk aktivitas belajar PKn pada kelas control. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga L_{hitung} (L_o) sebesar 0,100, sedangkan L_{tabel} untuk $n = 38$ dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,143. Jadi, $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol diterima dan data aktivitas belajar PKn dengan menggunakan pendekatan metode *problem posing* berdistribusi normal.

Kemudian uji homogenitas dari kelas eksperimen maupun kelas control. Teknik yang digunakan untuk uji homogenitas dengan uji Fisher. Uji homogenitas Fisher, yaitu persamaan 2 varians antara data yang menggunakan metode *problem solving* dan metode *problem posing*. Kriteria pengujian adalah variansi populasi antara 2 kelompok yang sama apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,54$ dan $F_{tabel} = 1,90$, dengan demikian $1,54 < 1,90$ yang berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi populasi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Setelah diketahui bahwa data aktivitas belajar dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, maka sesuai dengan rancangan penelitian, selanjutnya hipotesis diuji dengan uji-t, yaitu dengan cara membandingkan aktivitas belajar PKn melalui metode pembelajaran *problem solving* dan *problem posing*. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata aktivitas belajar PKn yang menggunakan metode *problem solving* dengan yang menggunakan metode *problem posing* adalah 100,26 dan 93,13. Selanjutnya dilakukan pengolahan dan perhitungan yang ada sehingga didapatkan t_{hitung} sebesar 2,967 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 dengan $df (n-2) = 74$ adalah 2,02, maka $t_{hitung} (2,967) > t_{tabel} (2,02)$, berarti terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn antara kelas yang menggunakan metode *problem solving* dengan metode *problem posing*.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data dapat dilihat bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik yang menggunakan metode *problem solving* (pemecahan masalah) lebih tinggi dari pada rata-rata aktivitas belajar peserta didik yang menggunakan metode *problem posing* (pengajuan masalah), sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn melalui metode pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) dan *problem posing* (pengajuan masalah) pada pokok bahasan "Sistem Hukum dan Peradilan Internasional" untuk kelas XI.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan stimulus kepada peserta didik untuk berpikir kreatif dan juga mengkoordinasikan pengetahuan dengan permasalahan dalam bentuk kasus sengketa internasional (internasional dispute) kepada peserta didik sehingga peserta didik merasa tertantang untuk belajar serta berpikir secara sistematis dan ilmiah. Aktivitas siswa saat kegiatan pembelajaran menjadi lebih meningkat karena antusias para peserta didik sangat tinggi untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi. Hal ini terlihat dengan banyaknya anggota kelompok yang aktif bertanya, mengungkapkan pendapatnya ataupun menanggapi pendapat dari teman lainnya. Pada proses pembelajaran eksperimen, peserta didik benar-benar diarahkan untuk memberikan tanggapan realita permasalahan, member pendapat berupa hipotesis (jawaban sementara) terhadap masalah, kemudian memilih dan memutuskan serta mempertimbangkan cara

menyelesaikan permasalahan. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik semakin terlihat dengan aktifnya peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah seperti berargumentasi, bertanya, menanggapi, menyanggah dan mengungkapkan pendapatnya.

Pada kelas kontrol peserta didik secara kelompok mengajukan suatu masalah tentang kasus sengketa internasional yang selanjutnya pendidik melakukan *accepting* terhadap permasalahan yang dipilih. Pada proses pembelajaran peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalahnya karena peserta harus menyelesaikan masalah yang dipilih itu sendiri. Dan juga terkadang peserta didik sulit untuk menentukan masalah yang dipilih sehingga memakan waktu yang lama.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa sampel berdistribusi normal dan data dinyatakan homogen. Didapatkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $(2,967) > (2,02)$, berarti terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn antara kelas yang menggunakan metode *problem solving* dengan metode *problem posing*. Selain itu, Berdasarkan hasil perhitungan skor angket aktivitas belajar dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar PKn yang menggunakan metode *problem solving* (pemecahan masalah) lebih tinggi dari pada yang menggunakan metode *problem posing* (pengajuan masalah) di SMAN 76 Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. 2010. *Quantum Teaching*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Ary, Donald. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- A.M,Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chamisijetin, Lise dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum*. Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan, Kurikulum dan Silabus Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta:Depdiknas.
- Djamarah S, Bahri dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Dra. N.K. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar (Cetakan Kesembilan)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Siregar, Eveline. 2010. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Studia Press.

- Sholeh Moh, Hamid. 2008. *Metode Edutainment*. Jakarta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Yasa, Doantara. 2008. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*, (Online), (<http://ipotes.wordpress.com>, diakses pada 2 Maret 2013).