

**PENGARUH METODE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SD NEGERI 101932 PERBAUNGAN****Mei Sarah<sup>1</sup>, Umar Darwis<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: meisarah1805@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Problem Solving terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa-siswi kelas III semester I yang berjumlah 26 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes isian sebanyak 10 soal dengan bentuk One Shot Case Study. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Populasi sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pemecahan masalah (Problem Solving) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik yaitu Tema 3 (Benda di Sekitarku) dengan Sub Tema 1 (Aneka Benda di Sekitarku) pada kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan. Hal ini ditunjukkan pada perhitungan akhir dengan uji-t satu arah diperoleh thitung = 10,542. Kemudian dikonsultasikan ke tabel distribusi t satu arah dengan  $dk=26-1=25$  dan taraf signifikan 5% diperoleh ttabel = 1,708. Dengan kata lain nilai thitung terletak di daerah penolakan  $H_0$ . Dengan demikian thitung > ttabel maka hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa metode Problem Solving efektif terhadap hasil belajar Tematik yaitu Tema 3 (Benda di Sekitarku) dengan Sub Tema 1 (Aneka Benda di Sekitarku) pada kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan.

**Kata kunci:** Problem Solving, Hasil Belajar, Tematik, One Shot Case Study.**Abstract**

*This study aims to determine the effect of the Problem Solving method on student learning outcomes in thematic learning in class III SD Negeri 101932 Perbaungan. The population in the study were all 26 students of class III semester I. The instrument used in the study was a 10-item test in the form of a One Shot Case Study. In this study, the sampling technique used was population sampling. The results showed that the use of problem solving methods (Problem Solving) had an effect on student learning outcomes in Thematic learning, namely Theme 3 (Things Around Me) and Sub Theme 1 (Multiple Things Around Me) in class III SD Negeri 101932 Perbaungan. This is shown in the final calculation with a one-way t-test obtained tcount = 10.542. Then consulted the one-way t distribution table with  $dk = 26-1 = 25$  and a significant level of 5% obtained t table = 1.708. In other words, the tcount value is located in the  $H_0$  rejection area. Thus tcount > ttable, the  $H_1$  hypothesis is accepted and  $H_0$  is rejected, so it can be interpreted that the Problem Solving method is effective on thematic learning outcomes, namely Theme 3 (Things Around Me) with Sub Theme 1 (Variety of Things Around Me) in class III SD Negeri 101932 Perbaungan.*

**Keywords:** Problem Solving, Learning Outcomes, Thematic, One Shot Case Study.



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat, memberikan peran yang besar dalam upaya membentuk generasi yang berkualitas.

Sekolah sebagai lembaga formal diberikan tugas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu memainkan peranannya secara maksimal. Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil bila siswa mampu memahami materi yang dipaparkan oleh guru.

Kurikulum dalam pendidikan merupakan suatu landasan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Menurut Abdul Majid (2017 : 85) "Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran".

Tujuan pembelajaran tematik agar peserta didik secara pribadi maupun kelompok dapat aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menemukan konsep-konsep baru yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Sehingga untuk tercapainya tujuan pembelajaran, guru hendaknya memnciptakan inovasi-inovasi dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta cocok dengan tema pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Menurut Hamdani (2011:80) menyatakan bahwa "Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyambungkan pelajaran kepada siswa, dengan

demikian metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar". Oleh karena itu dalam pemilihan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menciptakan proses belajar mengajar di kelas dengan materi yang akan diajarkan, tujuan yang dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik.

Dari observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah, yaitu 70. Siswa yang tuntas hanya 30%, sedangkan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar sebanyak 70%.

Dari temuan tersebut, diperlukan adanya perangkat pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat memaksimalkan pembelajaran. Menurut Hidayat dan Khayroiyyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran beraneka ragam. Menurut Hidayat, dkk (2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Maka dari itu guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dapat memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dinilai berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran. Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan dibanding dengan yang lainnya. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Problem Solving*.

Menurut Arus Sohimin (2014:135) *problem solving* adalah suatu proses pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Keunggulan metode *Problem Solving*, yaitu siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan siswa di dalam memecahkan masalah yang ada melalui berbagai alternatif solusi pemecahan masalah yang telah direncanakan, dengan begitu pemikiran siswa akan berkembang karena mereka ikut aktif di dalam berfikir tidak pasif dengan hanya menerima informasi. Untuk mendukung strategi belajar mengajar dengan menggunakan metode *Problem Solving* ini, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan. Materi pelajaran tidak terbatas hanya pada buku teks di sekolah, tetapi juga di ambil

dari sumber-sumber lingkungan seperti peristiwa-peristiwa kemasyarakatan atau peristiwa dalam lingkungan sekolah (Gulo 2002: 114).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode *Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan?”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh metode *Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Pra-eksperimental Design* yang akan mengkaji tentang Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan. Desain Penelitian yang digunakan adalah “*One-shot case study design*” jadi hasil eksperimen yang merupakan variable dependen bukan semata – mata dipengaruhi oleh variable kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Populasi yang akan dijadikan sumber dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan dengan jumlah 26 siswa. Teknik dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Populasi sampling* . Karena kriteria yang digunakan dalam penelitian hanya terdiri atas 1 kelas dengan siswa yang berjumlah 26 orang

Instrumen yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu lembar tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penilaian ini adalah:

#### 1. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Dalam pemberian perlakuan, Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan metode *Problem Solving*.

#### 2. Test Akhir (*Post-Test*)

Setelah *Treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dari penggunaan metode *Problem solving*.

Untuk menguji validitas tes yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba tes yang dilakukan terhadap siswa kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan. Pengukuran validitas dilakukan dengan

mengkorelasikan skor item. Masing-masing nomor dengan total skor item dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

X = data variabel X

Y = data variabel Y

N = jumlah responden

r<sub>xy</sub> = koefesien korelasi antara variabel X dan Y

Untuk menentukan tingkat reliabilitas tes dengan menggunakan teknik KR 21 (Kuder Richardson), yaitu:

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{M(k-m)}{kS^2t} \right]$$

Keterangan :

r<sub>kk</sub> = Kofesien reliabilitas

K = Banyak butir

M = Rata - rata skor total

S<sup>2</sup>t = Varians skor total

Reliabilitas instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila  $\alpha > 0,05$ . Instrumen yang akan diberikan pada kelas eksperimen dilakukan uji reliabilitas instrumen terlebih dahulu. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir tes digunakan rumus:

$$P = \frac{N_p}{N}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran item

N<sub>p</sub> : Banyak *sampel* yang dapat menjawab dengan betul terhadap butir item yang bersangkutan

N : Jumlah *sampel* yang mengikuti test

Penafsiran indeks kesukaran butir tes digunakan kriteria menurut Thorndika dan Hagen sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kesukaran Suatu Item Soal**

Indeks kesukaran (P)	Keterangan
$P < 0,30$	Item soal sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Item soal sedang
$P > 0,70$	Item soal mudah

Sumber : Anas Sudjono (2013)

Uji normalitas menggunakan uji kai kuadrat ( $\chi^2$  hitung) :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$F_o$  = Frekuensi hasil observasi

$F_e$  = Frekuensi yang diharapkan

Dengan Kriteria :

Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka data berdistribuis normal

Jika  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ , maka data berdistribusi tidak normal

Untuk menghitung  $t - hitung$  dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Sekor rata - rata dari kelompok eksperimen

$t$  : nilai  $t$  yang dihitung, selanjutnya disebut  $t$  hitung

$\mu_0$  : nilai yang dihipotesiskan

$s$  : simpangan baku

$n$  : jumlah anggota sampel

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Pra-eksperimen dengan desain “*One-Shot Case Study*” yang penelitiannya hanya terdapat satu kelas yang diberi *treatment*/perlakuan, yaitu pembelajaran dengan metode resitasi dan demonstrasi. Penelitian ini

dilaksanakan pada tanggal 15 sampai 21 September 2022 di SD Negeri 101932 Perbaungan. Pada pembelajaran Tematik mengenai Tema 3 yaitu Benda di Sekitarku dengan Sub Tema 1 “Aneka Benda di Sekitarku”, peneliti menerapkan metode pemecahan masalah *Problem Solving* pada kelas eksperimen.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan metode *Problem Solving*.

### **1. Pembelajaran Awal**

Peneliti menyiapkan sarana pembelajaran dan mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti memberikan acuan kepada siswa dengan cara menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian peneliti memberikan apersepsi dengan cara menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya. Selain itu untuk memacu semangat siswa dalam belajar, peneliti memberikan motivasi dengan cara menginformasikan manfaat mempelajari Sub Tema 1 “Aneka Benda di Sekitarku” yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Kegiatan Inti**

Pembelajaran diawali dengan penyampaian informasi atau materi pelajaran oleh peneliti. Peneliti juga menginformasikan bahwa pada pertemuan ini siswa akan mengamati benda-benda sekitar dan mengelompokkan benda tersebut berdasarkan sifat fisiknya. Siswa dapat mengelompokkan berdasarkan warna, ukuran, bentuk atau lainnya. Misalkan, untuk warna, siswa mengelompokkan benda yang berwarna putih, atau berdasarkan bentuk, mengelompokkan jadi satu benda yang bentuknya persegi. Kemudian siswa menuliskan pengelompokkan jadi satu benda yang bentuknya persegi dan menuliskannya di buku secara mandiri. Kemudian guru meminta siswa membuat empat kelompok untuk dapat di presentasikan oleh masing-masing kelompok berdasarkan hasil pengelompokkan benda tersebut. Setelah mempresentasikan pengelompokkannya setiap siswa diminta untuk mengisi peta konsep yang telah disediakan. Guru memilih perwakilan siswa untuk menjelaskan peta konsep tersebut.

### **3. Penutup**

Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan penguatan belajar dan kesimpulan, kemudian menanyakan kesulitan belajar yang dialami siswa dalam memahami materi



pelajaran, selain itu peneliti juga memberitahukan materi pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya supaya dapat digunakan sebagai acuan bagi siswa untuk mempersiapkan diri dan belajar di rumah. Sebelum mengakhiri pembelajaran, siswa diminta menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, persatuan, dan toleransi.

Setelah dilakukan *posttest* kepada siswa dan diperoleh bahwa semua siswa dinyatakan lulus KKM. Setelah siswa mengikuti pembelajaran atau *treatment* oleh peneliti kemudian siswa diberikan *posttest*. Penelitian yang dilakukan dengan dengan desain “*One-Shot Case Study*” yang penelitiannya hanya terdapat satu kelas yang diberi *treatment*/perlakuan dan hanya diberikan *posttest* tanpa diberi *pretest* terlebih dahulu. Maka validitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* hanya dilakukan setelah berlangsungnya *posttest*. Berikut adalah data hasil uji validitas soal:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{26 (20920) - (230)(2362)}{\sqrt{[26 (2200) - (230)^2][26 (215014) - (2362)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{543920 - 543260}{\sqrt{[57200 - 52900][5590364 - 5579044]}}$$

$$r_{xy} = \frac{660}{\sqrt{[4300][11320]}}$$

$$r_{xy} = \frac{660}{\sqrt{48676000}}$$

$$r_{xy} = \frac{660}{6976,8}$$

$$r_{xy} = 0,094$$

Sehingga  $R_{hitung}$ :

$$r_{hitung} = \frac{r_{xy} \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r_{xy}^2}}$$

$$r_{hitung} = \frac{0,094 \sqrt{26 - 2}}{\sqrt{1 - (0,094^2)}}$$

$$r_{hitung} = \frac{0,094 \sqrt{24}}{\sqrt{1 - (0,0088)}}$$

$$r_{hitung} = \frac{0,460}{\sqrt{0,991}}$$

$$r_{hitung} = \frac{0,460}{0,995}$$

$$r_{hitung} = 0,462$$

Dari hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil rhitung sebesar 0,462. Kemudian untuk mengetahui apakah soal diatas dikatakan valid atau tidak, maka dilanjutkan dengan melihat table koefisien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus  $df = n - 2$  maka  $df = 26 - 2 = 24$ . Nilai  $r_{tabel}$  dengan  $df = 24$  pada taraf signifikan 5% yaitu 0,404 sedangkan hasil dari  $r_{hitung}$  adalah 0,462 ternyata lebih besar dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ , maka item soal nomor 1 dinyatakan valid.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal Secara Keseluruhan**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,466	0,404	Valid
2	0,897	0,404	Valid
3	1,114	0,404	Valid
4	0,463	0,404	Valid
5	1,982	0,404	Valid
6	0,574	0,404	Valid
7	0,897	0,404	Valid
8	0,986	0,404	Valid
9	1,461	0,404	Valid
10	1,461	0,404	Valid

Dari hasil perhitungan soal yang telah diuji cobakan kepada 26 siswa kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan ternyata semua soal dikatakan valid. Setelah butir-butir soal dilakukan uji validitas selanjutnya butir soal diujikan reliabilitasnya. Tujuan dari pengujian reliabilitasnya adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data adapun hasil dari pengujian reliabilitas soal yaitu:

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{M(k-m)}{kS^2t} \right]$$

$$r_{kk} = \frac{10}{10-1} \left[ 1 - \frac{83,62(10-83,62)}{10(43,37)} \right]$$

$$r_{kk} = 1,11 \left[ 1 - \frac{752,58}{433,7} \right]$$

$$r_{kk} = 1,11 [1 - 1,73]$$

$$r_{kk} = 1,11 [0,73]$$

$$r_{kk} = 0,81$$

Berdasarkan kriteria indeks reliabilitas instrumen penelitian dengan hasil uji reliabilitas sebesar 0,81 maka dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan pada penelitian termasuk dalam tingkat reliabilitas dengan kriteria 0,81 – 1,00 yaitu sangat *reliable*.

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengkaji soal-soal tes berdasarkan tingkat kesulitannya apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Adapun analisis tingkat kesukaran instrumen soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal**

No.	Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
1.	0,57	Sedang
2.	0,87	Mudah
3.	0,63	Sedang
4.	0,84	Mudah
5.	0,88	Mudah
6.	0,61	Sedang
7.	0,87	Mudah
8.	0,68	Sedang
9.	0,94	Mudah
10.	0,94	Mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir tes terhadap 10 butir soal yang diuji cobakan telah diperoleh 4 soal sedang dan lainnya yaitu mudah. Untuk menguji normalitas data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan nilai hasil belajar peserta didik dari kelas eksperimen.

Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = k - 1$ . Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Uji Normalitas Akhir**

Kelas	Kemampuan	$\chi^2$ hitung	k	$\chi^2$ tabel	Keterangan
Eksperimen	<i>Posttest</i>	10,33	3	11,3	Normal

Pada tabel diatas menyatakan bahwa uji normalitas nilai akhir pada kelas eksperimen untuk taraf signifikan  $\alpha = 1\%$  dengan  $dk = 6 - 3 = 3$ , diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 10,33$  dan  $\chi^2_{tabel} = 11,07$ . Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis menggunakan uji pihak kanan yaitu dengan nilai yang dihipotesiskan yaitu 70 (KKM). Karena nilai *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal, sehingga diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji - t**

$\bar{X}$	S	N	$\mu_0$	T
83,62	6,59	26	70	10,542

Dengan,

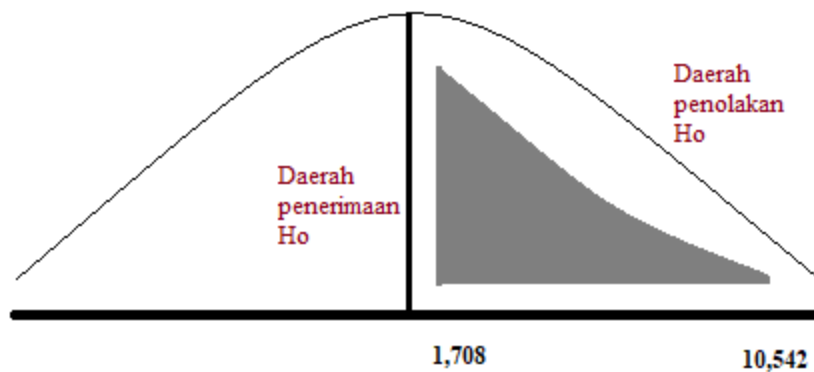
$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{83,62 - 70}{\frac{6,59}{\sqrt{26}}}$$

$$t = \frac{13,62}{1,29}$$

$$t = 10,542$$

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dalam penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen diperoleh rata-rata 83,62. Setelah perhitungan akhir dengan uji - t satu arah diperoleh  $t_{hitung} = 10,542$ . Kemudian dikonsultasikan ke tabel distribusi t satu arah dengan  $dk = 26 - 1 = 25$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,708$



Pada gambar di atas terlihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  terletak di daerah penolakan  $H_0$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa metode *problem solving* efektif terhadap hasil belajar Tematik yaitu Tema 3 (Benda di Sekitarku) dengan Sub Tema 1 (Aneka Benda di Sekitarku) pada kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan.

### KESIMPULAN

Penggunaan metode pemecahan masalah (*Problem Solving*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik yaitu Tema 3 (Benda di Sekitarku) dengan Sub Tema 1 (Aneka Benda di Sekitarku) pada kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan. Hal ini ditunjukkan pada perhitungan akhir dengan *uji-t* satu arah diperoleh  $t_{hitung} = 10,542$ . Kemudian dikonsultasikan ke tabel distribusi *t* satu arah dengan  $dk = 26 - 1 = 25$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,708$ . Dengan kata lain nilai  $t_{hitung}$  terletak di daerah penolakan  $H_0$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa metode *problem solving* efektif terhadap hasil belajar Tematik yaitu Tema 3 (Benda di Sekitarku) dengan Sub Tema 1 (Aneka Benda di Sekitarku) pada kelas III SD Negeri 101932 Perbaungan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2017, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT. Rosda Karya.  
 Anas, Sudjono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Frizka, N., Sihombing, N., & Rangkuti, D. (2022). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Keterampilan Berbicara Anak Di PAUD Bina Produktivitas Kecamatan Portibi Kabupaten Padang Lawas Utara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 49-59.
- Gulo, W. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.  
<https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Putri, L., Mujib, A., & Putri, D. A. P. (2022). Pengaruh Pelatihan berbasis Teknologi Informasi Komunikasi dan Kompetensi Pedagogik terhadap Profesionalisme Guru. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 6(1), 89-99.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.  
*IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 565-572.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848/2656>
- Safitri, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SDN 060902 Medan Maimun. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1), 13-25.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10  
<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>

Mei Sarah & Umar Darwis. (2022). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Hasil... 219

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.  
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>