



Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Kelas VIII SMP Negeri 66 Maluku Tengah

The Effect of Implementing the Problem Based Learning Model on Problem-Solving Skills in Geography Social Studies for 8th Grade Students at SMP Negeri 66, Central Maluku

Oca A. K. Tualepe¹, Susan E. Manakane^{1*}, E. G. Tetelepta¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Pattimura

Article Info	ABSTRAK
Kata Kunci: Model, <i>Problem Base Learning</i> , Geografi	Sebuah model pembelajaran berbasis masalah (<i>Problem Based Learning</i>) berfokus pada Pemecahan Masalah Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model terhadap kemampuan pemecahan masalah subjek. IPS Geografi di kelas VIII SMP Negeri 66 Maluku Tengah. Pembelajaran geografi tidak hanya tentang memahami konsep, tetapi juga menerapkannya dalam memecahkan masalah geografi. Pemecahan masalah dipandang sebagai proses yang melibatkan rangkaian konsep, aturan, dan informasi yang telah diketahui. Peserta didik dituntut untuk berpikir sistematis dalam memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif. Tipe penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menghitung persentase hasil kuesioner mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan memecahkan masalah dalam pelajaran geografi. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran berbasis masalah (variabel x) terhadap pemecahan masalah (variabel y). Perhitungan koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel pembelajaran berbasis masalah (x) mempengaruhi pemecahan masalah (y) sebesar 53,2% (<i>R-Square</i> pada Model Summary), sementara 46,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
Keywords: <i>Models, Problem Based Learning, Geography</i>	ABSTRACT This research aims to determine the influence of the <i>Problem Based Learning</i> model on the ability to solve problems in the IPS Geography subject in class VIII SMP Negeri 66 Central Maluku. Because studying geography is not only being able to understand concepts, but also being able to apply these concepts in solving geographic problems. Solving Problems can be seen as a process, because in solving problems a series of concepts, rules and information that are known are used to solve the problem. Students are required to think systematically to solve geographic problems. Therefore, in teaching geography teachers should be able to create a learning atmosphere. , This type of research uses a quantitative approach to calculate the percentage of numbers from the results of the questionnaire regarding the influence of the <i>problem based learning</i> model on the ability to solve problems in geography subjects. So it can be concluded that there is a significant influence between <i>problem based learning</i> (variable x) on problem solving variables (y) Then, it can be seen from the calculation of the coefficient of determination that the <i>problem based learning</i> variable (x) influences problem solving (y) by 53.2%

(R.Square in the Summary Model) while 46.8% is influenced by other variables which were not examined. in this research

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan potensi pelajar dan mencapai kualitas yang diinginkan (Nelayan et al., 2023). Saat ini, kualitas pendidikan yang ada di Indonesia, dibandingkan dengan negara lain, sangat memprihatinkan. Kita menghadapi berbagai masalah, seperti rendahnya kualitas pendidikan di semua tingkatan, baik formal maupun informal. Hal ini terjadi dikarenakan hilangnya SDM yang berpengalaman juga terampil, yang diperlukan Agar dapat menghadapi kemajuan di bidang-bidang tertentu (Nurida et al., 2022).

Peningkatan mutu pendidikan adalah kebutuhan juga syarat untuk mencapai pendidikan (Siahaan et al., 2023). Untuk mencapai tujuan itu, mutu pendidikan diharuskan dilakukan secara siklis, terencana, dan berkelanjutan oleh semua pihak yang terlibat. Kinerja sekolah dalam proses belajar mengajar perlu ditingkatkan. (Sintia, 2019). Menghadapi berbagai masalah pendidikan saat ini indonesia tidak hanya meningkatkan kualitas Pendidikan akan tetapi indonesia juga merevisi kualitas Pendidikan yang ada, sementara itu yang menjadi penentu dalam kualitas Pendidikan yaitu mempunyai SDM (sumber daya manusia) yang mumpuni karena saling berhubungan dengan adanya Interelasi indonesia di masa depan. Bersumber pada forum *World Economic Forum* yang di terbitkan pada tahun 2017 menurut data *Global Human Capital Report*, Indonesia sangat memperhatikan karena posisi Indonesia pada masa itu terdapat pada posisi peringkat ke 65 dari 130 negara dalam bidang Pendidikan karena minat belajar di Indonesia kurang serta kurangnya minat literasi akan buku bacaan sehingga kualitas Pendidikan di Indonesia tertinggal jauh oleh negara negara tetangga (Sari, 2018).

Integritas pendidikan di Indonesia masih rendah dikarenakan beberapa hal; petama, kurangnya sarana dan prasarana yang menjadi penunjang pembelajaran.

Misalnya, kurangnya gedung kelas pada suatu sekolah yang menyebabkan jumlah murid disetiap melebihi kapasitas. Kedua, tenaga pendidik yang kurang profesional. Contohnya, guru yang disetiap masuk ke kelas hanya memberikan catatan kepada siswa dan tidak memberikan penjelasan yang rinci mengenai materi. Dan masih banyak lainnya seperti, kurangnya percaya diri dalam menjawab soal saat ujian sehingga para siswa lebih menyontek, tidak cocoknya pendidikan di Indonesia dengan kebutuhan pasar dunia kerja, biaya pendidikan yang mahal, dan pendidikan yang belum merata antar daerah. Sebagai negara dengan wilayah yang luas, masih belum ada akses yang memadai ke polosok-pelosok menyebabkan pemerataan terhadap pendidikan untuk semua masyarakat kurang efektif, pendidikan mempunyai andil besar dalam peningkatan mutu SDM (sumber daya manusia) (Maulido et al., 2024). Kualitas pendidikan yang baik, akan membuat bangsa semakin maju dan berkembang.

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut di perlukan sebagai ilmu pengetahuan, yang di berikan kepada peserta didik diantaranya geografi (Fuad & Alfin, 2017). Geografi penting untuk di pelajari karena geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang bentuk bentuk di permukaan bumi Kemampuan memecahkan masalah pada pembelajaran geografi di kelas VIII Smp Negeri 66 Maluku Tengah yang digunakan dalam penilaian proses pada PISA (*Program for International Student Assesment*) adalah kemampuan seseorang dalam merumuskan, menggunakan dan menafsirkan geografi untuk memecahkan masalah soal-soal geografi dalam studi PISA (*Program for International Student Assesment*) lebih banyak mengukur kemampuan menalar, pecahkan masalah, argumentasi, dan pecahkan masalah pada soal-soal yang menilai kemampuan teknis yang berkaitan dengan ingatan (Mansur, 2018).

Sulitnya peserta didik dalam memecahkan masalah geografi dapat

dipengaruhi hasil yang telah dicapai peserta didik. Sebab belajar geografi tidak hanya mampu memahami konsep saja, melainkan mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam memecahkan masalah geografi. Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai proses, karena dalam pemecahan masalah digunakan rangkaian konsep, aturan serta informasi yang telah diketahui untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut (Santika et al., 2020). Peserta didik dituntut untuk berfikir yang sistematis untuk memecahkan masalah geografi oleh karena itu, dalam pembelajaran geografi guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar.

Yang hendaknya mampu untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tersebut. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tersebut adalah melakukan pembelajaran dengan model *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah) merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah melalui tahapan-tahapan yang menghubungkan masalah tersebut dengan pengetahuan atau konsep yg sudah dimiliki peserta didik.

Melalui pembelajaran berbasis masalah peserta didik dapat tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi peserta didik juga mampu mempelajari metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut (Nur, 2014). Dengan demikian, penerapan *problem based learning* dalam pembelajaran geografi dimungkinkan dapat mendorong peserta didik mempunyai ide sendiri untuk belajar mandiri, karena model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pengetahuannya sendiri, sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman dari pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Geografi Smp Negeri 66 Pulau Haruku, sejauh ini pembelajaran geografi di sekolah masih dianggap sulit dan menakutkan oleh peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tidak

memuaskan. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah Smp Negeri 66 Maluku Tengah. Yang menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif peserta didik rata-rata di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) sekolah tersebut yaitu 65 tetapi dalam 3 tahun terakhir ajaran 20011-2013 rata-rata peserta didik hanya mencapai nilai 60. Wawancara dengan peserta didik menyatakan bahwa peserta didik kurang berminat belajar geografi karena peserta didik tidak menguasai konsep yang disampaikan guru, peserta didik hanya menerima saja materi pelajaran geografi yang diajarkan guru di sekolah tanpa mengetahui untuk apa sebenarnya geografi dipelajari.

Dalam proses belajar mengajar, sebagian besar informasi pengetahuan hanya bersumber pada guru, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi, peserta didik tidak terbiasa dihadapkan dengan masalah geografi sehingga peserta didik kesulitan ketika diberi soal-soal ulangan harian yang berupa soal-soal terapan peserta didik hanya mampu menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut. Jika menemui masalah yang berhubungan dengan konsep geografi yang telah dipelajari bahkan mereka kurang mampu dalam menentukan dan merumuskan masalah sehingga mereka merasa kesulitan dalam memecahkan masalah geografi.

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka peneliti merasa tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Di Kelas VIII Mata Pelajaran Ips Geografi Smp Negeri 66 Maluku Tengah”

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung prosentase angka dari hasil kuesioner mengenai pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran geografi. Penelitian kuantitatif adalah analisis data yang dilakukan terhadap

angka, baik angka yang merupakan representasi dari suatu kualitas murni maupun angka yang merupakan hasil dari konferensi dari kata kuantitatif (yakni data kuantitatif yang yang kuantifikasikan (Rumasukun et al., 2023; Sampe et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Geografi Smp Negeri 66 Maluku Tengah, sejauh ini pembelajaran geografi di sekolah masih dianggap sulit dan menakutkan oleh peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tidak memuaskan. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah Smp Negeri 66 Maluku Tengah. Yang menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif peserta didik rata-rata di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) sekolah tersebut yaitu 65 tetapi dalam 3 tahun terakhir ajaran 20011-2013 rata-rata peserta didik hanya mencapai nilai 60. Wawancara dengan peserta didik menyatakan bahwa peserta didik kurang berminat berminat belajar geografi karena peserta didik tidak menguasai konsep yang disampaikan guru, peserta didik hanya menerima saja materi pelajaran geografi yang diajarkan guru di sekolah tanpa mengetahui untuk apa sebenarnya geografi dipelajari.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan karena memiliki tujuan sebagai tolak ukur untuk mengetahui apakah jumlah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji *Shapiro wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel kecil. Dengan menggunakan tarap signipikan 0,05. Dengan ini data yang di gunakan tidak lebih dari 50 sampel atau kurang dari 50 sampel ($N < 50$). Karena sampel penelitian sebanyak 49. Data biasa di katakan normal jika signifikasi lebih besar dari 0,5.

Tabel 1. Normalitas data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PBL	.141	49	.016	.884	49	.017
PEMECAHAN MASLA	.161	49	.003	.961	49	.109

Output Created SPSS IBM 09-JUN-2024 15:10:16

Dari data tabel 4.6 Di atas menggambarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji shapiro wilk pada problem *Based Learning* (variabel x) dengan nilai sig. $0,017 > 0,05$ dan pemecahan masalah (variabel y) dengan nilai sig. $0,109 > 0,05$. Dari hasil ini maka data dari dua variabel diatas tersebut berdistribusi normal.

2. Uji linieritas data

Uji lineritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier atau tidak (Marakey et al., 2022). Dilihat dari ANOVA tabel hasil uji F untuk baris Deviation from linierity. Pengujian linireitas dalam peneltian ini menggunakan uji F pada taraf signifikasi 5%. Berikut rumus dari uji linieritas: Adapun dasar pengambilan keputusan uji linieritas melalui software SPSS dan perhitungan adalah dengan melihat nilai signifikansi (sig) dan fhitung pada hasil uji linieritas. Jika nilai sig. *deviatin from linierity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel terikat dan variabel bebas. Jika nilai sig. *Deviation from linierty* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel terikat dan variabel bebas

Tabel 2. Uji Linieritas
ANOVA Table

		Mean Square	F
PEMECAHAN	Betw (Combined	4.156	1.566
AN	een)		
MASALA	Grou		
H*PBL	ps Linearity	.001	.000

	Deviation from Linearity	4.400	1.658
	Within Groups	2.653	
	Total		
			Sig.
PEMECAHAN MASALAH * PBL	Between Groups	(Combined)	.135
	Linearity		.985
	Deviation from Linearity		.110
	Within Groups		
	Total		
Output Created SPSS IBM		09-JUN-2024 18:18:58	

Tabel di atas menggambarkan hubungan *problem based learning* (variabel x) dengan pemecahan masalah (variabel y) berbentuk linier atau tidak, dengan diperoleh *F* (Deviation from linearity) sebesar 1,685 dengan nilai sig. 0,110 > 0,05 maka terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif dan signifikan dari *problem based learning* (variabel X) sebagai variabel bebas terhadap pemecahan masalah (variabel Y) sebagai variabel terikat. Untuk menguji hipotesis tersebut, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rumus uji *F* dan uji *T*. Untuk mengetahui pengaruh kedua variabel, peneliti menggunakan teknik analisis regresi linier untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada variabel dependen (variabel Y) berdasarkan nilai variabel independen (variabel X) yang diketahui.

Tabel 3. Method Enter

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	PBL ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PEMECAHAN MASALAH

b. All requested variables entered.

Output Created SPSS IBM 09-JUN-2024 23:09:30

Dari data tabel 4.8 di atas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta

metode yang di gunakan. Dalam hal ini variabel yang di masukan adalah variabel *problem based learning* (x) sebagai variabel bebas dan pemecahan masalah (y) sebagai variabel dependen dan metode yang digunakan adalah metode Enter.

Tabel 4. R. Square

Model Summary				
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.713	.532	.021	1.813

Output Created SPSS IBM 09-JUN-2024 23:09:30

Koefisien determinasi (R Square) adalah uji yang menjelaskan proporsi variasi dari variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen. Ini juga digunakan untuk mengukur seberapa baik garis regresi yang kita miliki. Dari data pada tabel 4.9, nilai korelasi/hubungan (R) adalah sebesar 0,713. Dari output tersebut, koefisien determinasi (R Square) diperoleh sebesar 0,532, yang berarti pengaruh variabel bebas (*problem based learning*) terhadap variabel terikat (pemecahan masalah) adalah sebesar 53,2%.

a. Uji t

- Jika nilai sig < 0,05 atau nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y.
- Jika nilai sig > 0,05 atau nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y.

b. Uji F

- Jika nilai sig. < 0,05 maka secara simultan terdapat pengaruh variabel x terhadap y.
- Jika nilai sig. > 0,05 maka tidak secara simultan terdapat pengaruh variabel x terhadap y.

Tabel 5. Uji Anova ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	153.001	1	.001	23.231	<.003
Residual	154.407	47	3.285		

Total	154.408	48		
a. Dependent Variable: PEMECAHAN MASALAH				
b. Predictors: (Constant), PBL				
Output Created		09-JUN-2024 23:09:30		
SPSS IBM				

Anova adalah generalisasi dari uji *t* yang digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dari variabel tergantung di semua kelompok yang di bandingkan dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang membuktikan rata-rata sama atau tidak. Dari uji anova atau uji *f* test, didapat nilai $f_{hitung} = 21,214$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel pemecahan masalah atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *problem based learning* (x) terhadap variabel pemecahan masalah(y).

Tabel 6. *t* hitung

Model	Coefficients ^a				
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	1.831	1.774		0.098	.090
PBL	0,300	.043	-.003	4,417	.000

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah

Tabel di atas dapat di jelaskan nilai constant sebesar 1,831 sedangkan nilai *Problem Based Learning* (B/koefesien regresi) sebesar 0,300 sehingga persamaan regeresinya dapat di tulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 1,831 + 0,300X$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan:

Konstanta sebesar 1,831 berarti bahwa nilai konstanta variabel pemecahan masalah adalah 1,831. Koefisien regresi X sebesar 0,300 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% nilai *problem based learning* akan meningkatkan nilai partisipasi sebesar 0,300. Untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* terhadap pemecahan masalah, dilakukan uji *t*. Dari tabel di atas, diperoleh nilai thitung sebesar 4,417, yang

lebih besar dari ttabel 2,131, dengan nilai sig. 0,000 yang kurang dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *problem based learning* (variabel x) terhadap pemecahan masalah variabel (y). Kemudian dilihat dari perhitungan koefisien determinasi bahwa variabel *problem based learning* (x) dalam mempengaruhi pemecahan masalah (y) sebesar 53,2% (R.Square pada Model Summary) sementara 46,8% di pengaruhi oleh varibel lain yang tidak di teliti pada penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan (*proyek*) untuk menghasilkan suatu produk Yang dimaksud model *Problem Based Learning* adalah peserta didik akan dikelompokan untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah yang diberikan (Dopo, 2022). Kemudian hasil diskusi akan dipresentasikan di depan kelas.

a. Kemampuan Memecahkan Masalah

Kemampuan memecahkan adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang telah di miliki sebelumnya kedalam situasi baru yang melibatkan proses berfikir tingkat tinggi (Ulya, 2016). Yang dimaksud kemampuan memecahkan masalah adalah kemampuan memecahkan masalaha tidak rutin melalui tahapan-tahapan tertentu yaitu memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dan memeriksa kembali hasil yang di peroleh.

b. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi meliputi gejala alam dan kehidupan di muka bumi serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya dalam kaitannya dengan aspek ruang dan waktu (Susilawati, 2016). Selanjutnya dari hasil penelitian diketahui bahwa teradapat pengaruh *problem based learning* terhadap kemampuan memecahkan masalah di kelas VIII pada mata pelajaran IPS Geografi Smp Negeri 66 Maluku Tengah. Ini

di buktikan dengan hasil perhitungan di peroleh nilai F (*Deviation from linierity*) sebesar 1,685 dengan nilai sig. $0,110 > 0,05$ maka terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Maka dapat disimpulkan ada hubungan linier yang signifikan pada pengaruh *problem based learning* terhadap kemampuan memecahkan masalah.

Kemudian hasil tersebut dilihat melalui persamaan regresi linier sederhana $Y = 1,831 + 0,300X$, Persamaan tersebut dapat dijelaskan: Konstanta sebesar 1,831, mengandung arti bahwa nilai konstanta variabel pemecahan masalah adalah sebesar 1,831. Koefisien regresi X sebesar 0,300 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *problem based learning*, maka nilai partisipasi bertambah sebesar 0,300.

Untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* terhadap pemecahan masalah maka di lakukan uji t dari tabel di atas diperoleh nilai $t_{hitung} 4,417 > t_{tabel} = 2,131$, dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *problem based learning* (variabel x) terhadap pemecahan masalah variabel (y).

Kemudian dilihat dari perhitungan koefisien determinasi bahwa variabel *problem based learning* (x) dalam mempengaruhi pemecahan masalah (y) sebesar 53,2% (R.Square pada Model Summary) sementara 46,8% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak di teliti pada penelitian ini. Maka hipotesis yang diterima pada penelitian ini adalah H_a .

Maka hipotesis yang diterima pada penelitian ini adalah H_a . Yakni terdapat Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah di Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Geografi SMP Negeri 66 Maluku Tengah. Sebaliknya secara otomatis H_0 dalam penelitian ini ditolak yakni tidak terdapat ada Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah di Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Geografi SMP Negeri 66 Maluku Tengah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah di Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Geografi SMP Negeri 66 Maluku Tengah. Terdapat pengaruh yang signifikan ini di lakukan dengan menggunakan uji t Untuk mengetahui pengaruh *problem based learning* terhadap pemecahan masalah. Menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 4,417 > t_{tabel} = 2,131$, dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *problem based learning* (variabel x) terhadap pemecahan masalah variabel (y). Kemudian dilihat dari perhitungan koefisien determinasi bahwa variabel *problem based learning* (x) dalam mempengaruhi pemecahan masalah (y) sebesar 53,2% (R.Square pada Model Summary) sementara 46,8% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak di teliti pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dopo, W. (2022). Pembelajaran Berbasis Masalah, Sebuah Strategi Pembelajaran Untuk Menyiapkan Kemandirian Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 353–363. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi0.35>
- Fuad, A. Z., & Alfin, J. (2017). Transformasi tujuan pendidikan nasional perspektif pendidikan Islam. *Humanis: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan ...*, 9, 113.
- Mansur, N. (2018). Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 1, 140–144. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Marakey, Y. F., Lasaiba, M. A., & Pinoa, W. S. (2022). Pendapatan Pedagang Pasar Batu Meja di Jalan Sirimau Kota Ambon dalam Upaya Pemenuhan Kebutuhan Hidup Sebelum dan Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Geografi Unpatti*, 1(1), 12–26. <https://doi.org/10.30598/jpguvolliss1pp12-26>
- Maulido, S., Karmijah, P., & Sekolah, P. L.

- (2024). Upaya Meningkatkan Pendidikan Masyarakat Di Daerah Terpencil Vinanda Rahmi. *Jurnal Sadewa: Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 3021-7377. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.488>
- Nelayan, A., Ikan, T., Ekonomi, S., & Tenggara, K. M. (2023). Pengembangan Kemampuan Soft Skill Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning di SMP Negeri 4 Nirunmas. *Jurnal Pendidikan Geografi Unpatti*, 2(April), 123-130.
- Nur, I. M. (2014). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edutech*, 1(2), 211-230.
- Nurida, W., Tetelepta, E. G., & Manakane, S. E. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 7 Seram Bagian Barat Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi Unpatti*, 1(3), 227-232. <https://doi.org/10.30598/jpguvol1iss3pp227-232>
- Rumasukun, J., Tetelepta, E. G., & Manakane, S. E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA MAN 2 Maluku Tengah. *Jurnal Pendidikan Geografi Unpatti*, 2(April), 123-130.
- Sampe, M., Salakory, M., & Tetelepta, E. D. (2023). *Strategi Peningkatan Pendapatan Pedagang Usaha Mikro Kecil Dan Menengah UMKM (Pondok Kecil) Untuk Memenuhi Kebutuhan Keluarga (Studi Kasus Di Negeri Passo Kecamatan Baguala Kota Ambon)*. 2(April), 123-130.
- Santika, I., Parwati, N. N., Divayana, D., Kunci, K., Pemecahan, K., Matematika, M., Pembelajaran, M., Masalah, B., Prestasi, ;, & Matematika, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 105-117. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/3397
- Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 3128-3137. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/13875/13400>
- Siahaan, A., Akmalia, R., Ray, A. U. M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 5(3), 6933-6941. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1480>
- Susilawati, S. (2016). Cara Memilih Strategi Pembelajaran Geografi Dalam Kurikulum 2004. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1736>
- Ulya, H. (2016). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 90-96. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.561>