

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dijalankan dapat berhasil dengan baik. Efektivitas berarti berhasil atau tepat guna, efektivitas berasal dari kata dasar efektif, suatu organisasi dapat dikatakan efektif apabila mampu mencapai tujuannya. Menurut menyatakan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran untuk melihat seberapa jauh target: kuantitas, kualitas, dan waktu yang telah dicapai.¹

Menurut Kisworo efektivitas menjadi poin penting dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari

¹ Dian Indri Yunita, *Efektivitas Kebijakan Belajar Daring Masa Pandemic Covid-19 Di Papua*, (Jawa Tengah: Wawasan Ilmu, 2022). Hal. 7.

sejauh mana sasaran minimal dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan itu tercapai. Pembelajaran disebut efektif ketika pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan. Dan akan dikatakan lebih efektif sebuah pembelajaran apabila mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dan guru.²

Efektivitas pembelajaran menurut Miarso menyebutkan bahwa merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tujuan penjualan, atau ketepatan dalam mengelola situasi tertentu, "*doing the right things*". Rohmawati berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran dari proses interaksi dalam situasi edukatif dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran.

² Husriani Husain, *Model Kooperatif Tipe Nht Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Quantum Teaching*, (Sulawesi selatan: CV Ruang Tentor, 2022), Hal. 7.

Efektivitas pembelajaran adalah perilaku mengajar yang efektif yang ditunjukkan oleh pendidik sehingga mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi khusus dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu standar mutu pendidikan, yang biasanya diukur dari keberhasilan dalam upaya tujuan, termasuk ketentuan dalam penggunaan strategi dan pendekatan guna mendukung promosi tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran

Menurut Kurniasari menyebutkan bahwa beragam tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan

³ Dian Indri Yunita, *Efektivitas Kebijakan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Papua, ...*, Hal. 7.

oleh para ahli, kendati demikian kesemuanya menunjuk pada esensi yang sama, sebagai berikut:

a) Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

b) Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang lebih spesifik. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai definisi demikian juga dengan tujuan pembelajaran maka dapat diartikan bahwa tujuan pembelajaran menjadi muara dari seluruh rangkaian proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

c. Persyaratan Keefektifan Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila telah memenuhi beberapa persyaratan utama, menurut Trianto beberapa persyaratan tersebut, sebagai berikut:

- a) Presentasi waktu belajar para peserta didik yang dicurahkan tinggi terhadap Kegiatan Belajar Mengajar [KBM).
- b) Adanya perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara peserta didik.
- c) Ketetapan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan peserta didik Jorientasi keberhasilan belajar unggul.
- d) Menghadirkan suasana belajar yang akrab dan positif, serta mengem- bangkan struktur kelas yang dapat mendukung butir (2), dan tetap mengindahkan butir (4).

d. Ciri-Ciri Keefektifan Program Pembelajaran

Menurut Surya terdapat beberapa ciri keefektifan program pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Mampu mengantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya.

- b) Mampu memberikan pengalaman belajar atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga dapat menunjang dalam proses permintaan instruksional.
- c) Tersedianya sarana-sarana yang dapat menunjang keberlangsungan proses belajar mengajar.⁴

2. Model Pembelajaran *Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving*

Secara bahasa *problem solving* berasal dari dua kata yaitu *problem* dan *solves*. Menurut AS Hornsby, makna bahasa dari *problem* yaitu "*A thing that is interesting to deal with or understand*" (sesuatu hal yang sulit untuk dipahami atau dipahaminya), dapat diartikan "*A question to be answer or solved*" (pertanyaan yang butuh jawaban atau jalan keluar),

⁴ Dian Indri Yunita, *Efektivitas Kebijakan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Papua, ...*, Hal. 9-10.

sedangkan solve dapat diartikan “*To find an answer to problem*” (mencari jawaban suatu masalah).

Secara terminologi *problem solving* seperti yang diartikan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah suatu cara berpikir secara ilmiah untuk mencari pemecahan suatu masalah. Menurut istilah Nurhadi *problem solving* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pembelajaran.⁵

Problem solving yang dimaksud adalah suatu pembelajaran yang menjadikan masalah kehidupan nyata, dan masalah-masalah tersebut dijawab dengan metode ilmiah, rasional dan sistematis Mengenai bagaimana langkah-langkah dalam menjawab suatu

⁵ Abdul Rahman, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*, (Pekanbaru: Guepedia, 2021), Hal.50.

masalah secara ilmiah, rasional dan sistematis. Pembelajaran dengan *problem solving* ini dimaksudkan agar siswa dapat menggunakan pemikiran (rasio) seluas-luasnya sampai titik maksimal dari daya tangkapnya. Sehingga siswa terlatih untuk terus berpikir dengan menggunakan kemampuan berpikirnya. *Problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan pemecahan masalah keterampilan yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Menurut As'ari pembelajaran yang mampu melatih siswa berpikir tinggi adalah pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah. Ditambahkan pula bahwa suatu soal dapat dipakai sebagai sarana dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah, jika dipenuhi empat syarat: Pertama, siswa belum mengetahui cara penyelesaian soal tersebut, yaitu

siswa belum ini menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru untuk dicari solusinya, Kedua, materi yang diperlukan sudah diperoleh siswa, yaitu masalah yang diberikan guru telah ditemukan siswa dalam buku referensi dan sudah dijelaskan oleh guru; Ketiga, penyelesaian soal terjangkau oleh siswa, yaitu penyelesaian soal yang diberikan oleh guru dapat meringankan siswa sesuai tingkat kesulitan yang dijangkau oleh siswa; dan Keempat, siswa berkehendak untuk memecahkan soal tersebut, yaitu setiap siswa mampu memecahkan soal sesuai yang diharapkan oleh guru.⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* adalah model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi

⁶ Amin dan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: Pusat Penerbitan Lppm Universitas Islam 45 Bekasi, 2022) Hal. 437.

atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem*

Solving

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

a) Memahami masalah

Memahami masalah meliputi:

(a) Apakah yang diketahui dari soal?

(b) Apakah yang ditanyakan dari soal?

(c) Bagaimana syarat-syaratnya?

b) Merencanakan penyelesaian masalah

(a) Pengumpulan informasi yang berkaitan persyaratan yang ditentukan.

(b) Jika siswa mengalami jalan buntu, guru membantu mereka melihat masalah dari sudut yang berbeda.

(c) Ada beberapa strategi pemecahan masalah yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika antara lain sebagai berikut:

- 1) Menebak dan memeriksa.
 - 2) Mencari pola
 - 3) Membuat daftar yang sistematis.
 - 4) Menyatakan masalah dalam bentuk yang paling sederhana.
 - 5) Menyelesaikan bagian demi bagian.
 - 6) Membuat model matematika
- c) Menyelesaikan masalah

Menyelesaikan masalah, meliputi:

- (a) Memeriksa setiap langkah apakah sudah benar atau belum?
- (b) Bagaimana membuktikan bahwa langkah yang dipilih sudah benar?
- d) Melihat kembali hasil yang diperoleh

Melihat kembali hasil yang diperoleh, meliputi:

(a) Mencocokkan hasil yang diperoleh dengan hal yang ditanyakan.

(b) Apakah ada hasil yang lain?

(c) Apakah ada cara lain untuk menyelesaikan masalah tersebut?

(d) Dengan cara yang berbeda apakah hasilnya sama.⁷

c. Keunggulan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Adapun keunggulan model *problem solving* adalah:

a) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.

b) Berpikir dan bertindak kreatif.

c) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis

d) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.

e) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.

⁷ Fitriani Nur & Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: PT Nas Media Pustaka, 2022), Hal. 30-31.

- f) Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Kelemahan model *problem solving* adalah sebagai berikut:

- a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini. Misal terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep.
- b) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.⁸

⁸ Ujang S. Hidyati, *Model-Model Pembelajaran Efektif*, (Jawa Barat: Yayasan Bhudi Mulia Sukabumi, 2016), Hal. 83-84

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diamati melalui penampilan siswa atau *learner's performance*. Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar.

Menurut Surya hasil belajar akan tampak dalam berbagai hal, yaitu

- 1) Kebiasaan; misalnya siswa belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.

- 2) Keterampilan; misalnya menulis dan berolah raga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
- 3) Pengamatan; yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk. melalui indera-indera secara obyektif sehingga siswa mampu mencapai pengertian yang benar.
- 4) Berfikir asosiatif; yakni berfikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat.
- 5) Berfikir rasional dan kritis yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti "bagaimana" (*how*) dan "mengapa" (*why*).
- 6) Sikap yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap

orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.

- 7) Inhibisi (menghindari hal yang mubazir).
- 8) Apresiasi (menghargai karya-karya bermutu).
- 9) Perilaku afektif yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was was dan sebagainya.

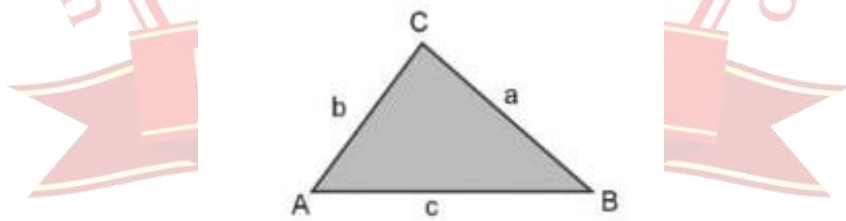
Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini juga dijelaskan oleh Bloom proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan 3 pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan. Taksonomi Bloom ini kemudian direvisi

oleh Anderson dan Krathwohl dan dikenal dengan istilah Revisi Taksonomi Bloom.⁹

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa.

3. Materi Segitiga

Segitiga merupakan bangun geometri (datar) yang memiliki 3 sisi dan 3 titik sudut.



Gambar 2.1 Segitiga

A, B, dan C dinamakan titik sudut.

⁹ Husamah Dkk, Belajar dan Pembelajaran, (Malang: Universitaa Muhammadiyah Malang, 2016). Hal.19-20.

a = Sisi di depan $\angle A$

b = Sisi di depan $\angle B$

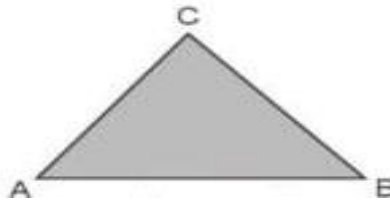
c = Sisi di depan $\angle C$

Adapun sifat-sifat segitiga adalah sebagai berikut:

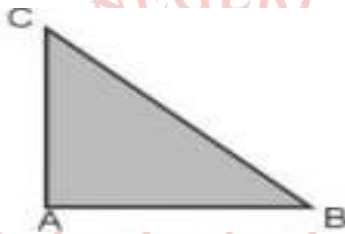
- 1) Jumlah sudut pada segitiga besarnya 180° : $\angle A + \angle B + \angle C = 180^\circ$
- 2) Jumlah dua sisinya selalu lebih besar daripada sisi ketiganya. $a + b > c$, $a + c > b$, dan $b + c > a$.
- 3) Sudut terbesar menghadap sisi yang terpanjang dan sebaliknya.

Berdasarkan besar sudutnya, segitiga terbagi menjadi tiga, yaitu:

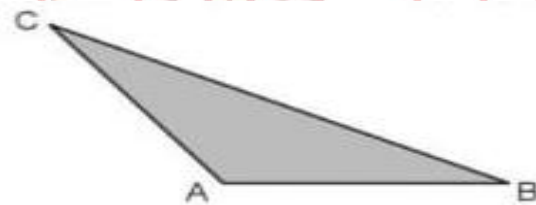
- 1) Segitiga lancip, yaitu segitiga yang semua sudutnya merupakan sudut lancip ($< 90^\circ$).
- 2) Segitiga siku-siku, yaitu segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku (90°).
- 3) Segitiga tumpul, yaitu segitiga yang salah satu sisinya tumpul (sudutnya antara 90° sampai 180°).



Gambar 2.2 Segitiga Lancip



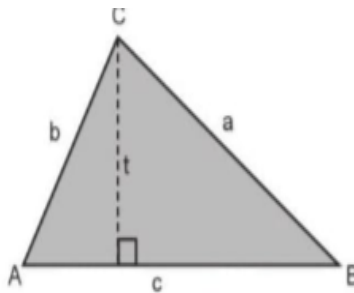
Gambar 2.3 Segitiga Siku-Siku



Gambar 2.4 Segitiga Tumpul

Adapun keliling dan luang segitiga:

Pada segitiga ABC di bawah ini berikut berlaku:



$$\text{Keliling (K)} = a+b+c$$

$$\text{Luas (L)} = 1/2 \times \text{alas} \times \text{tinggi} = 1/2 \times c \times t$$

Atau

$$\text{Luas (L)} = \sqrt{s(s-a)(s-b)(s-c)}$$

Dimana: $s = 1/2 \times \text{keliling}$.¹⁰

B. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Skripsi yang di tulis oleh Ivana Lestari dari jurusan matematika fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam universitas negeri semarang dalam skripsinya yang berjudul ***“Keefektifan Pembelajaran Matematika***

¹⁰ Tim Guru Indonesia, *Top No 1 Ulangan Harian Smp/Mts Kelas 7*, (Jakarta Selatan: Bintang Wahyu, 2015) Hal. 79-81.

***Dengan Model Pembelajaran Problem Solving
Padammateri Pokok Segitiga Siswa SMP Kelas VII
Semester Genap Di SMP Muhammadiyah 1 Kudus***.¹¹

Adapun persamaan skripsi ivana lestari dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian dari saudari Ivana Lestari bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *problem solving* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran ekspositor dan untuk mengetahui apakah diskusi siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Problem Solving* dapat berjalan lancar, sedangkan penelitian saya bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *problem solving* pada materi pokok

¹¹ Ivana Lestari, “ *Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Model Pembelajaran Problem Solving Padammateri Pokok Segitiga Siswa SMP Kelas VII Semester Genap Di SMP Muhammadiyah 1 Kudus*, Skripsi. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2008.

segitiga dan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem solving* pada materi pokok segitiga memberikan efek yang baik terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan berikutnya adalah mengenai lokasi penelitian skripsi saudara Ivana Lestari melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Kudus sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 25 kota Bengkulu.

2. Skripsi yang di tulis oleh Yazid Fathoni dari program studi pendidikan matematika jurusan pendidikan matematika fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam universitas negeri Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul ***“Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Metode Problem Posing Dan Problem Solving Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Cognitive Load Untuk Siswa SMP Kelas VII”***.¹²

Adapun persamaan skripsi Yazid Fathoni dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya dengan

¹² Yazid Fathoni, *Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Metode Problem Posing Dan Problem Solving Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Cognitive Load Untuk Siswa Smp Kelas VII*, Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

penelitian saya yaitu penelitian dari saudara Yazid Fathoni bertujuan untuk mengetahui Keefektifan metode pembelajaran *problem posing* tipe *pre-solution posing* dan *problem solving* ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah siswa dan untuk mengetahui Keefektifan metode pembelajaran *problem posing* tipe *pre-solution posing* dan *problem solving* ditinjau dari *cognitive load* siswa sedangkan penelitian saya bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *problem solving* pada materi pokok segitiga dan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem solving* pada materi pokok segitiga memberikan efek yang baik terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan berikutnya adalah mengenai lokasi penelitian skripsi saudara Yazid Fathoni melakukan penelitian di SMPN 3 Banguntapan sedangkan penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 25 kota Bengkulu.

C. Kerangka Berfikir

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap paling sulit, membosankan, pelajaran yang tidak nyaman, dan lain-lain. itu merupakan fakta yang terjadi di siswa yang kurang minat dalam pelajaran matematika. Karena dalam pembelajaran matematika diajarkan bagaimana belajar secara abstrak atau bernalar. Penalaran matematika merupakan keterampilan yang digunakan siswa sebagai inti dari proses pemecahan masalah. Oleh karena itu, guru harus pandai membaca situasi dan kondisi lingkungan kelas dan siswa agar pemilihan model, pendekatan, strategi pembelajaran tepat.

Pembelajaran matematika dianggap suatu yang rumit, membutuhkan energi, pikiran, dan waktu yang banyak untuk menyelesaikan suatu masalah, beberapa siswa masih merasa kebingungan dan kesulitan sehingga tidak dapat memecahkan masalah yang diberikan guru. Hasil belajar matematika yang siswa masih dalam kategori rendah.

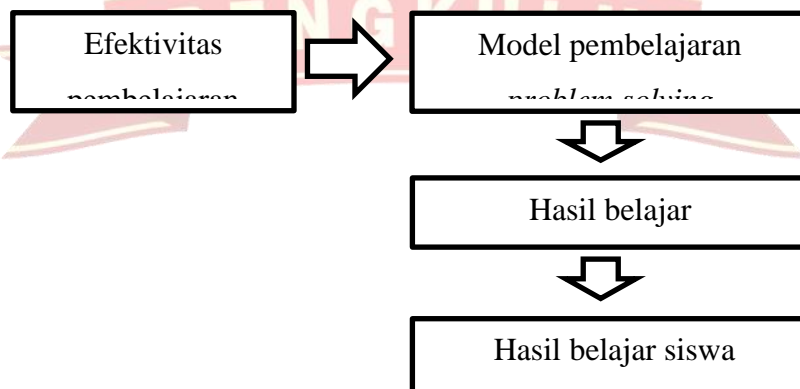
Rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa di kelas diakibatkan karena beberapa faktor yaitu: Pertama, kurangnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Kedua, seringkali proses pembelajaran didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih di mata pelajaran matematika sehingga berakibat pula pada ketidakaktifan siswa lainnya di dalam proses pembelajaran matematika. Ketiga, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Meningkatkan hasil belajar siswa penting untuk dimiliki siswa maka salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif terhadap hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Problem Solving*.

Model pembelajaran *Problem Solving* dapat membuat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa akan aktif dalam mengidentifikasi situasi dengan mencari fakta-fakta dan merumuskan masalah, untuk mengidentifikasi

situasi maka siswa dituntut untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu siswa akan berdiskusi, bertukar ide atau gagasan dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat LKPD dalam hal ini siswa dituntut untuk berpikir secara terbuka. Siswa harus lebih percaya diri dalam menentukan strategi yang tepat untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, siswa juga harus mampu memberikan penjelasan dari solusi yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan rumusan masalah serta deskripsi teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



D. Hipotesis

Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.¹³

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian kali ini, terdapat hipotesis yang akan disimpulkan diakhir penelitian nantinya yaitu:

- A. H_0 : Penggunaan Dengan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dalam Pembelajaran Matematika Tidak Lebih Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Segitiga Di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu.

$$H_0 : (t_{hitung} < t_{tabel})$$

- B. H_1 : Penggunaan Dengan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dalam Pembelajaran

¹³ Sugiyono, *metode peneltian kuantitati, kualitatif, dan R&D*, (Bandung:ALFABETA,2016),h.96

Matematika Lebih Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Segitiga Di SMP Negeri 25 Kota Bengkulu.

$$H_1 : (t_{hitung} > t_{tabel})$$

