

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PENELITIAN YANG RELEVAN, HIPOTESIS**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang berdasarkan dalam penelitian, semakin banyak seorang peneliti mengetahui, mengenal, dan memahami tentang penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, semakin dapat dipertanggungjawabkan caranya meneliti permasalahan yang dihadapi.

#### **2.1.1 Definisi Belajar, Teori Belajar dan Definisi Mengajar**

##### **a. Definisi Belajar**

Menurut Baharuddin (2007: 13) Belajar Manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki sesuatu. Belajar mengandung terjadi perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasaan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap (Hamalik, 2008: 45). Menurut Sardiman (2010: 20) belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang

baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pendapat tradisional yang dikutip dari Sadiman dalam Hamiyah dan Jauhar (2014: 1), belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Gegne dalam Slameto (2013: 13) memberikan dua definisi, yaitu.

- 1) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- 2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi. Pada dasarnya belajar adalah perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang dialaminya. Mempehatikan pandangan diatas dapat diketahui bahwa pengertian belajar secara umum adalah proses perubahan tingkah laku dari diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan yang berasal dari pengalaman yang dialami baik formal maupun informal, terlihat maupun yang tak terlihat, bertahan lama atau tidak bertahan lama, kearah positif atau pun negatif.

Berdasarkan dari berbagai teori, belajar adalah proses perubahan tingkah laku dari diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman yang dialaminya baik formal maupun informal, terlihat dan maupun yang tidak terlihat, bertahan lama atau tidak bertahan lama, kearah yang positif atau pun negatif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yaitu faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

## b. Teori Belajar

Pembelajaran dikembangkan dari berbagai landasan pemikiran salah satunya adalah dikembangkan menurut paham konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang lain. Mengalami sendiri merupakan kunci untuk kebermaknaan.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar, maka keterkaitan antara teori belajar dan model pembelajaran *problem solving* dan *problem posing* yakni teori belajar konstruktivisme karena siswa sendiri yang harus menemukan dan mentransformasikan sendiri atau informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya dan bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Sesuai dengan yang diungkapkan Slavin dalam Trianto (2007: 27) Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Guru pada umumnya hanya memberikan pengetahuan dengan cara membaca dan memberikan ceramah pada peserta didik, namun seharusnya guru tidak hanya memberikan ceramah dan membaca buku akan tetapi memberikan sebuah pengalaman baru untuk siswa menemukan ide-ide mereka sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin dalam Trianto, (2007: 27)

Menurut teori ini, satu prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan anak adalah bahwa guru tidak dapat hanya memberikan pengetahuan dibenaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, Dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan membelajarkan siswa dengan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjatinya.

Siswa diharapkan dapat menemukan sendiri pengetahuan dan mengartikan sendiri pengetahuan dan informasi tersebut sehingga siswa dapat aktif dalam mencari pengetahuan yaitu pembelajaran yang diesensi dari teori konstruktivis adalah ide bahwa harus siswa sendiri yang menemukan dan mentransformasikan sendiri suatu informasi kompleks apabila mereka menginginkan informasi itu menjadi miliknya. Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus-menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dengan kata lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita (Slavin dalam Trianto, 2007: 27).

Teori konstruktivisme melatih siswa untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi maupun yang sedang dihadapi, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang ada sehingga siswa dapat lebih paham dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Suparman (2002)

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

c. Mengajar

Menurut Sardiman (2010: 47) Mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Atau dikatakan, belajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa. Mengajar ialah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita. Atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus.

Mengajar membimbing dan mengawasi kegiatan pembelajaran, yaitu membantu siswa untuk berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan di ungkapkan menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 5) mengajar adalah suatu proses kegiatan yang disengaja dan terencana untuk membimbing dan mengawasi siswa dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Nasution dalam Hamiyah dan Jauhar (2014: 5) hal yang berhubungan dengan kegiatan mengajar, antara lain:

- 1) mengajar berarti membimbing aktivitas anak,
- 2) mengajar berarti membimbing pengalaman anak,
- 3) mengajar berarti membantu anak berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungannya.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 5) tugas guru adalah membimbing siswa untuk belajar demi pencapaian perubahan tingkah laku yang diinginkan.

Mengajar adalah upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para siswa dengan memberikan atau penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita yang disengaja dan terencana untuk membimbing dan mengawasi siswa dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **2.1.2 Hasil Belajar**

Hasil adalah pencapaian yang berasal dari suatu usaha siswa. Sedangkan, belajar adalah tindakan siswa mengumpulkan, mencari dan mendapatkan sebuah pengetahuan. Hasil belajar adalah hasil atau kemampuan-kemampuan yang didapat oleh siswa dari tindakan belajar dan tindakan mengajar.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajari capai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis (Dimiyanti dan Mujiono, 2006: 3).

Hasil belajar menurut Sudjana (2009: 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Menurut Horward Kingsley dalam Sudjana (2009: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam Damyanti dan Mujiono (2006: 11) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) siasat kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motoris.

Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Sudjana (2009: 22 ) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris, yaitu :

a. ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek kognitif pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni; (a) gerakan reflek, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh

para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Akan tetapi ketiga ranah tersebut menjadi acuan pada para guru untuk memberikan penilaian kepada siswa.

### **2.1.3 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pendekatan sebagai prosedur yang sistematis yang dirancang dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Seperti yang dikemukakan Cahyo ( 2013: 99)

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan dapat pula diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam ruang kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran.

model pembelajaran sebagai suatu perencanaan dapat digunakan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang juga dikemukakan oleh Joyce dalam Trianto (2007: 5)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain.

Model pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa lebih memahami materi dan dapat dijadikan pedoman para perencanaan pembelajaran dan pengajar dalam perencanaan aktivitas belajar mengajar bagi guru serta bermanfaat bagi siswa untuk mencapai



tujuan belajar sehingga dapat terciptanya kondisi yang kondusif dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Seokamto dalam trianto (2007: 5) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah sebagai berikut: kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perencana pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

#### **2.1.4 Model Pembelajaran *Problem solving***

Model pembelajaran *problem solving* adalah suatu metode pemecahan masalah dimana siswa mendesain sendiri bagaimana memecahkan dan menyelesaikan masalahnya yang terbagi atas beberapa kelompok kecil, dengan cara diskusi, pemahaman, pengumpulan informasi dan keterampilan berfikir kritis.

Menurut Nurlaila (2013) model pembelajaran dengan *problem solving* pemecahan masalah adalah suatu kegiatan yang didesain oleh guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan atau pertanyaan yang sesuai dengan materi yang di berikan sedang siswa mendesain sendiri cara pemecahannya.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 126) metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi atau perorangan, maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.

Menurut Tan dalam Rusman (2012: 229) pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena pemecahan masalah (*problem solving*) kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat memperdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesimbangan.

Sedangkan Menurut Boud dan feletti dalam Rusman (2012: 230) mengemukakan pemecahan masalah (*problem solving*) adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 129) Langkah-langkah dalam melaksanakan gaya mengajar pemecahan masalah (*problem solving*), yaitu:

- a. menyajikan masalah  
guru menyajikan masalah kepada siswa dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang merangsang untuk berfikir. tidak ada penjelasan atau demonstrasi karena pemecahannya bersumber dari anak.
- b. menentukan prosedur  
para siswa harus memikirkan prosedur yang dibutuhkan untuk mencapai pemecahan, bila usia anak lebih muda maka persoalan yang diajukan juga lebih sederhana.
- c. bereksperimen dan mengeksplorasi  
dalam bereksperimen, siswa mencoba beberapa cara untuk memecahkan masalah serta menilai dan membuat sebuah pilihan. ketika mencari-cari jawaban, anaklah yang menentukan arah pemecahannya. sementara itu, guru hanya berperan sebagai penasihat, seperti menjawab pertanyaan untuk membantu, memberikan komentar, dan mendorong siswa. namun ia tidak mengemukakan jawaban, waktu harus dirancang agar cukup untuk mencari jawaban.
- d. mengamati, mengevaluasi, dan mendiskusi  
setiap anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengemukakan jawaban dan mengamati apa yang ditemukan siswa lainnya. aneka macam hasil temuan dapat dipertunjukkan oleh anak secara perorangan, kelompok kecil, rombongan yang agak besar, atau bagian dari kelas. diskusi terpusat pada pengujian pemecahan yang khas.
- e. memperhalus dan memperluas  
setelah mengamati pemecahan yang diajukan siswa lainnya dan mengevaluasi alasan di balik pemecahan yang dipilih, maka perlu mempertimbangkan apa yang perlu dilakukan. Selanjutnya, setiap anak memperoleh kesempatan untuk bekerja kembali untuk

mengumpulkan pola gerakan dan menggabungkan satu gagasan dengan gagasan lainnya (memberikan kesimpulan).

Menurut Sanjaya (2010: 220) manfaat yang diperoleh dari penerapan pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) antara lain:

- a. mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara obyektif dan rasional,
- b. mengembangkan kemampuan berfikir kritis, logis dan dinamis,
- c. mengembangkan sikap toleransi terhadap orang lain serta sikap hati-hati dalam mengemukakan pendapat,
- d. memberikan pengalaman proses dalam menarik kesimpulan bagi siswa.

Pembelajaran *problem solving* dapat membangun siswa untuk mengembangkan ide-ide yang ada dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran, membantu siswa untuk membentuk memecahkan masalah yang mungkin dihadapi atau yang sedang dihadapi oleh siswa sehingga siswa dapat berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah. Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan pembelajaran *problem solving* Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 130)

- a. Kelebihan penggunaan pembelajaran *problem solving* antara lain:
  - 1) metode ini membuat potensi intelektual dari dalam diri siswa akan meningkat,
  - 2) meningkatkan potensi intelektual dari dalam diri siswa, akan menimbulkan motivasi intern bagi siswa,
  - 3) dengan menggunakan metode ini, materi yang dipelajari akan tahan lama,
  - 4) masing-masing siswa diberikan kesempatan yang sama dalam mengeluarkan pendapatnya sehingga para siswa merasa lebih dihargai dan nantinya akan menumbuhkan rasa percaya diri,
  - 5) para siswa dapat diajak untuk lebih menghargai orang lain,
  - 6) dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan lisannya,
  - 7) dapat berpikir dan bertindak kreatif,

- 8) dapat merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- b. Kekurangan penggunaan pembelajaran *problem solving* antara lain:
- 1) bagi siswa yang kurang memahami pelajaran tertentu, maka pengajaran ini akan sangat membosankan,
  - 2) bila guru tidak berhati-hati dalam memilih soal pemecahan masalah, fungsi menjadi latihan. bila tidak memahami konsep yang dikandung dalam soal-soal tersebut,
  - 3) metode ini sering kali menyulitkan mereka yang malu mengeluarkan pendapat secara lisan,
  - 4) memakan waktu yang lama,
  - 5) kebutuhan bahan kadang-kadang sukar dicapai,
  - 6) memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran lain.

### **2.1.5 Model Pembelajaran *Problem posing***

Model pembelajaran *problem posing* adalah pembelajaran dimana siswa dibagi atas kelompok-kelompok kecil dan siswa diminta untuk merumuskan, membentuk dan mengajukan pertanyaan seputar materi yang disediakan serta siswa mendesain cara pemecahan masalah dari permasalahan tersebut.

Menurut Nurlaila (2013) Model pembelajaran *Problem posing* adalah suatu pembelajaran dengan cara siswa diminta untuk merumuskan, membentuk dan mengajukan pertanyaan atau soal dari situasi yang disediakan, situasi dapat berupa gambar, cerita, atau informasi lain yang berkaitan dengan materi pelajaran, dan selanjutnya siswa sendiri yang harus mendesain cara penyelesaiannya.

Cankoy dan Darbaz dalam Sriwenda (2013) menyatakan bahwa *Problem posing* memberikan kelebihan pada siswa dalam hal memperoleh pengetahuan dengan cara menganalisa suatu masalah.

Hal ini dapat dilihat dari tiga hal yaitu pengulangan masalah, visualisasi masalah dan penalaran kualitatif siswa.

Meskipun objek utama dalam *problem posing* adalah mengaktifkan dan mendalami pembelajaran, sebenarnya dapat memaknai sebagai penguatan pembelajaran berupa:

- a. memberikan cara baru untuk menetapkan ukuran dalam belajar dan mengajar,
- b. memberikan cara yang efektif untuk motivasi belajar,
- c. kita akan memperoleh timbal balik dari para siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mereka dan partisipasi dalam kelompok (Dongseng dalam Napirin, 2011: 85)

Pembelajaran *problem posing* dapat membangun siswa untuk mengembangkan ide-ide yang ada dapat memberikan pengalaman bagi siswa yang malu bertanya yaitu siswa dapat memberikan pertanyaan melalui rangkuman atau tulisan soal-soal yang akan dibahas, membantu siswa untuk membentuk memecahkan masalah yang mungkin dihadapi atau yang sedang dihadapi oleh siswa sehingga siswa dapat berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah. Manfaat pembelajaran *problem posing* menurut Napirin (2011) yaitu:

- a. membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap pelajaran sebab ide-ide siswa dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan performennya dalam pemecahan masalah,
- b. membentuk siswa bersikap kritis dan kreatif,
- c. dapat mempromosikan semangat *inkuiri* dan bentuk pikiran yang berkembang dan *fleksibel*,
- d. mendorong atau memotivasi siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya,
- e. mempertinggi kemampuan pemecahan masalah, sebab pengajuan soal memberikan penguat-penguat dan memperkaya konsep-konsep dasar,

- f. menghilangkan kesan seraman dan kekunoan dalam belajar,
- g. memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran,
- h. membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran,
- i. membantu memusatkan perhatian pada pelajaran,
- j. mendorong atau memotivasi siswa lebih banyak membaca materi pelajaran.

Pembelajaran *problem posing* memiliki kelemahan serta kelebihan yang mungkin dapat berpengaruh terhadap siswa. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *problem posing* menurut Naripin (2011).

Kelebihan model pembelajaran *problem posing* adalah:

- a. mendidik murid berfikir kritis,
- b. siswa aktif dalam pembelajaran,
- c. belajar menganalisa suatu masalah,
- d. mendidik anak percaya diri sendiri.

Kelemahan model pembelajaran *problem posing* adalah:

- a. memerlukan waktu yang cukup banyak,
- b. tidak bisa digunakan di kelas-kelas rendah,
- c. tidak semua murid terampil bertanya.

Pembelajaran *problem posing* dapat dikatakan mirip dengan pelaksanaan pembelajaran *problem solving* yaitu pembelajaran dengan memecahkan masalah, akan tetapi terdapat perbedaan pada pelaksanaannya. Pelaksanaan Pengajaran dengan Pendekatan *Problem posing* Menurut Suryosubroto (2009: 212-214) yaitu:

- a. tahap perencanaan
  - 1) penyusunan rancangan kegiatan dan bahan pembelajaran,
  - 2) guru mengorganisasi bahan pembelajaran dan mempersiapkannya,
  - 3) guru menyusun rencana pembelajaran, termasuk diantaranya kisi-kisi hasil belajar ranah kognitif dan afektif.
- b. tindakan
  - 1) guru menjelaskan tentang pembelajaran yang akan diharapkan kepada siswa dengan mengharapakan kepada siswa dengan harapan mereka dapat memahami tujuan serta dapat mengikuti

- dengan baik proses pembelajaran baik dari segi frekuensi maupun intensitas,
- 2) guru melakukan tes awal yang hasilnya digunakan untuk mengetahui tingkat daya kritis siswa. hasil tes tersebut akan menjadi dasar pengajar dalam membagi peserta didik ke dalam sejumlah kelompok. Apabila jumlah siswa dalam satu kelas adalah 30 orang. Agar kegiatan dalam kelompok berjalan dengan proposional maka setiap kelompok terdiri atas 5 orang sehingga akan ada 6 kelompok. Fungsi pembagian kelompok ini antara lain untuk memperoleh pengamatan yang terfokus, namun juga merata, dalam arti setiap kelompok hendaknya terdiri atas siswa yang memiliki kecerdasan heterogen,
  - 3) pengajar kemudian menugaskan setiap kelompok belajar untuk meresume beberapa buku yang berbeda dengan sengaja dibedakan antarkelompok,
  - 4) masing-masing siswa dalam kelompok membentuk pertanyaan berdasarkan hasil resume yang telah dibuatnya dalam lembar *problem posing i* yang telah disiapkan (antara 5-7 pertanyaan),
  - 5) kesemua tugas membentuk pertanyaan dikumpulkan kemudian dilimpahkan pada kelompok yang lainnya. Misalnya tugas membentuk pertanyaan kelompok 1 diserahkan kepada kelompok 2 untuk dijawab dan di kritisi, tugas kelompok 2 untuk dijawab dan dikritisi, tugas kelompok 2 diserahkan kepada kelompok 3, dan seterusnya hingga kelompok 6 kepada kelompok 1,
  - 6) setiap siswa dalam kelompoknya melakukan diskusi internal untuk menjawab pertanyaan yang mereka terima dari kelompok lain disertai dengan tugas resume yang telah dibuat kelompok lain tersebut. setiap jawaban atas pertanyaan ditulis pada kelompok *problem posing ii*,
  - 7) pertanyaan yang telah ditulis pada lembar *problem posing i* dikembalikan pada kelompok asal untuk kemudian diserahkan pada guru dan jawaban yang terdapat pada lembar *problem posing ii* diserahkan kepada guru,
  - 8) setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkuman dan pertanyaan yang telah dibuatnya pada kelompok lain.

### c. observasi

Kegiatan observasi sebenarnya dilakukan bersamaan dan setelah rangkaian tindakan yang diharapkan pada siswa. Observasi yang dilakukan bersamaan dengan tindakan adalah pengalaman terhadap aktivitas dan produk dalam kelompoknya masing-masing dan

terhadap kelompok lainnya. Produk yang dimaksudkan disini adalah sejauh mana kemampuannya dalam membentuk pertanyaan. Apakah pertanyaan ataupun aktivitas lebih mengarah pada aspek afektif.

### **2.1.6 Mata Pelajaran Ekonomi**

Kata “ekonomi” berasal dari bahasa Yunani *oikos* yang berarti “keluarga rumah tangga” dan *nomos* “peraturan, aturan hukum” dan secara garis besar diartikan sebagai aturan rumah tangga atau manajemen rumah tangga. Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai individu-individu dan masyarakat membuat pilihan dengan atau tanpa penggunaan uang dengan menggunakan sumber daya yang terbatas, tetapi dapat digunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk kebutuhan sekarang dan dimasa datang, kepada berbagai individu dalam golongan masyarakat (Samuelson dalam Sukirno, 2003:10).

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan atau distribusi (Depdiknas 2003). Pembelajaran ekonomi di sekolah diharapkan mengajarkan siswa pengetahuan dan pengalaman baru dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan dapat membekali siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan mata pelajaran ekonomi sendiri adalah untuk membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam lingkungan rumah tangga dan masyarakat. Fungsi mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara



mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat (Depdiknas 2003).

tujuan mata pelajaran ekonomi di sekolah adalah:

- a. membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, masyarakat dan negara,
- b. membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya,
- c. membekali siswa nilai-nilai serta etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha,
- d. meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional (Depdiknas 2003).

Ruang lingkup mata pelajaran ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat hingga meliputi lingkungan terjauh. Meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. perekonomian
  - b. ketergantungan
  - c. spesialisasi dan pembagian kerja
  - d. perkoperasian
  - e. kewirausahaan
  - f. akuntansi dan manajemen
- (Depdiknas 2003)

**Tabel 2.1 Standar Kopetensi dan Kopetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Kelas X, Semester 2**

Standar Kopetensi	Kopetensi Dasar
IV. Memahami kebijakan kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi	4.1 Mendeskripsikan perbedaan antara ekonomi mikro dan ekonomi makro 4.2 Mendeskripsikan masalah masalah yang dihadapi pemerintah dibidang ekonomi
V. Memahami produk	5.1. Menjelaskan konsep

Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN)	PDB,PDRB,PNB,PN 5.2. Menjelaskan manfaat perhitungan pendapatan nasional 5.3. Membandingkan PDB dan pendapatan perkapita indonesia dengan negara lain 5.4. Mendeskripsikan indeks harga dan inflasi
VI. Memahami Konsumsi dan Investasi	6.1 Mendeskripsikan fungsi konsumsi dan fungsi tabung 6.2 Mendeskripsikan kurva permintaan investasi
VII. Memahami Uang dan Perbankan	7.1. Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang 7.2. Membedakan peran bank umum dan bank sentral 7.3. Mendeskripsikan kebijakan pemerintah di bidang moneter

(Sumber : Guru Mapel Ekonomi SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung)

### 2.1.7 Motivasi

Motivasi menurut Suryabrata dalam Djaali (2008: 101) adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan, Djaali (2008: 102) dan menurut Sardiman (2010: 73) motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Hakikat

motivasi belajar menurut Uno (2012: 23) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. adanya hasrat dan keinginan berhasil,
- b. adanya dorongan,
- c. adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- d. adanya penghargaan dalam belajar,
- e. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
- f. adanya lingkungan yang belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sehubungan dengan suatu tujuan, terdapat tiga fungsi motivasi belajar menurut Sardiman (2010: 85)

- a. mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan
- c. menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktu untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Fungsi lain motivasi adalah pendorong untuk mencapai prestasi.

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik (Sardiman, 2010: 85). Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong atau sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Fungsi motivasi belajar adalah mendorong manusia untuk selalu berbuat sebagai tindakan memacu diri melakukan sesuatu,

menentukan arah perbuatan sehingga manusia terarah pada tujuannya, dan menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan yang bermanfaat atau tidak bermanfaat untuk mencapai tujuannya.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Sumber
1	Yuanita Mahardhika Basuki.(2009).	Penerapan metode pembelajaran <i>problem solving</i> dan STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMAN 1 Kertosono	Bahwa penerapan pembelajaran <i>problem solving</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada siklus hasil I hasil belajar yang diperoleh melalui rata-rata klasikal pre tes adalah 51,21, dan rata-rata post tes adalah 70,49. Siklus II diperoleh rata-rata klasikal hasil belajar sebesar 88,54.	<a href="http://library.um.ac.id/freecontents/index.php/pub/detail/37328.html">Http://library.um.ac.id/freecontents/index.php/pub/detail/37328.html</a> 1
2	Nurlaila Rajabiah	Perbandingan hasil belajar dan kecakapan berfikir rasional siswa menggunakan pembelajaran <i>problem solving</i> dan pembelajaran <i>problem posing</i>	Bahwa penerapan pembelajaran <i>problem solving</i> dan <i>problem posing</i> meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata n-gain pada pembelajaran <i>problem solving</i> sebesar 65,79% (kategori tinggi) dan pembelajaran <i>problem posing</i> sebesar 42,10% (kategori sedang). Kenaikan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 59%.	Skripsi FKIP Unila

3	Ida Nuri Fitria	Studi komparatif hasil belajar ekonomi melalui model pembelajaran <i>problem solving</i> dan model pembelajaran <i>problem posing</i> dengan memperhatikan sikap siswa	Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>problem solving</i> lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>problem posing</i> bagi siswa yang memiliki sikap positif terhadap pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus analisis t-test separated, diperoleh $t_{hitung}=2,989$ dan $t_{tabel}=2,086$ pengujian hipotesis tolak $H_0$ dan terima $H_a$	Skripsi FKIP Unila
---	--------------------	--	--	--------------------

Beberapa hasil penelitian yang relevan diatas yaitu model pembelajaran *problem solving* dan *problem posing* maka peneliti menduga dari kedua model pembelajaran tersebut jika diterapkan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung maka akan meningkatkan hasil belajar siswa karena kedua model pembelajaran tersebut memiliki tujuan untuk membuat siswa mandiri, kreatif, dan aktif dalam pembelajaran.

### 2.3 Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran semakin menyenangkan, menarik dan tidak monoton sehingga siswa lebih mampu memahami materi yang diajarkan. Namun pada kenyataannya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Dalam pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis masalah akan membuat siswa lebih dominan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini hanya membandingkan antara model pembelajaran *problem solving* dan *problem posing*.

Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran *problem solving* dan *problem posing*. Variabel terikat (*dependen*) pembelajaran ini adalah hasil belajar ekonomi siswa melalui kedua pembelajaran. Hasil belajar ekonomi dengan menerapkan pembelajaran *problem solving* dan hasil belajar ekonomi dengan menerapkan pembelajaran *problem posing*. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

Pembelajaran *problem solving* menuntut siswa untuk mampu berfikir kreatif, kritis, logis, dan analisis sehingga mampu untuk merumuskan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi, serta menentukan dan menerapkan strategi pilihan pemecahan masalah.

Pembelajaran *problem posing* adalah suatu pembelajaran dengan cara siswa diminta untuk merumuskan, membentuk dan mengajukan pertanyaan atau soal dari situasi yang disediakan, situasi dapat berupa gambar, cerita, atau informasi lain yang berkaitan dengan materi pelajaran, dan selanjutnya siswa sendiri yang harus mendesain cara penyelesaiannya.

Motivasi merupakan kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

### **2.3.1 Perbedaan antara Hasil Belajar Ekonomi Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Pembelajaran *Problem solving* Dibandingkan yang Pembelajarannya Menggunakan Pembelajaran *Problem posing***

Pembelajaran *problem solving* sebagai rangkaian aktivitas melatih siswa menghadapi berbagai masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pembelajaran *problem solving* menuntut siswa untuk mampu berfikir kreatif, kritis, logis, dan analisis sehingga mampu untuk merumuskan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi, serta menentukan dan menerapkan strategi pilihan pemecahan masalah, (Hamiyah dan Jauhar, 2014: 126).

*Problem posing* adalah suatu pembelajaran dengan cara siswa diminta untuk merumuskan, membentuk dan mengajukan pertanyaan atau soal dari situasi yang disediakan, situasi dapat berupa gambar, cerita, atau informasi lain yang berkaitan dengan materi pelajaran, dan

selanjutnya siswa sendiri yang harus mendesain cara penyelesaiannya, (Nurlaila, 2013).

Kelebihan pembelajaran *Problem solving* menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 130):

1. metode ini membuat potensi intelektual dari dalam diri siswa akan meningkat,
2. meningkatkan potensi intelektual dari dalam diri siswa, akan menimbulkan motivasi intern bagi siswa,
3. dengan menggunakan metode ini, materi yang dipelajari akan tahan lama,
4. masing-masing siswa diberikan kesempatan yang sama dalam mengeluarkan pendapatnya sehingga para siswa merasa lebih dihargai dan nantinya akan menumbuhkan rasa percaya diri,
5. para siswa dapat diajak untuk lebih menghargai orang lain,
6. dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan lisannya,
7. dapat berpikir dan bertindak kreatif,
8. dapat merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

Kelebihan model pembelajaran *problem posing* menurut Naripin (2011) adalah:

1. mendidik murid berfikir kritis,
2. siswa aktif dalam pembelajaran,
3. belajar menganalisa suatu masalah,
4. mendidik anak percaya diri sendiri.

*Problem posing* atau pengajuan masalah-masalah yang ditungkan dalam bentuk pertanyaan yakni memotivasi siswa untuk berfikir kritis sekaligus dialogis, kreatif dan interaktif, (Suryosubroto, 2009: 203).

Pembelajaran *problem solving* maupun pembelajaran *problem posing*



dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kerjasama siswa antar kelompok.

Strategi pembelajaran *problem solving* yaitu:

- a. guru menyajikan masalah  
guru menyajikan masalah kepada siswa dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang merangsang untuk berfikir. Tidak ada penjelasan atau demonstrasi karena pemecahannya bersumber dari anak.menentukan prosedur,
- b. bereksperimen dan mengeksplorasi  
dalam bereksperimen, siswa mencoba beberapa cara untuk memecahkan masalah serta menilai dan membuat sebuah pilihan,
- c. mengamati, mengevaluasi, dan mendiskusikan  
setiap anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengemukakan jawaban dan mengamati apa yang ditemukan siswa lainnya. Aneka macam hasil temuan dapat dipertunjukkan oleh anak secara perorangan, kelompok kecil, rombongan yang agak besar, atau bagian dari kelas. diskusi terpusat pada pengujian pemecahan yang khas,
- d. memperhalus dan memperluas  
setelah mengamati pemecahan yang diajukan siswa lainnya dan mengevaluasi alasan dibalik pemecahan yang dipilih selanjutnya, memberikan kesimpulan, (Hamiyah dan Jauhar, 2014: 129).

Menurut Suryosubroto (2009: 212-214) straregi pembelajaran *problem posing* yaitu :

- a. tahap perencanaan
  - 1) penyusunan rancangan kegiatan dan bahan pembelajaran,
  - 2) guru mengorganisasi bahan pembelajaran dan mempersiapkannya,
  - 3) guru menyusun rencana pembelajaran, termasuk diantaranya kisi-kisi hasil belajar ranah kognitif dan afektif.
- b. tindakan
  - 1) guru menjelaskan tentang pembelajaran yang akan diharapkan kepada siswa,
  - 2) guru melakukan tes awal yang hasilnya digunakan untuk mengetahui tingkat daya kritis siswa,
  - 3) pengajar kemudian menugaskan setiap kelompok belajar untuk meresume beberapa buku yang berbeda dengan sengaja dibedakan antarkelompok,
  - 4) masing-masing siswa dalam kelompok membentuk pertanyaan berdasarkan hasil resume yang telah dibuatnya dalam lembar *problem posing* I yang telah disiapkan (antara 5-7 pertanyaan),

- 5) kesemua tugas membentuk pertanyaan dikumpulkan kemudian dilimpahkan pada kelompok yang lainnya,
- 6) setiap siswa dalam kelompoknya melakukan diskusi internal untuk menjawab pertanyaan yang mereka terima dari kelompok lain disertai dengan tugas resume yang telah dibuat kelompok lain tersebut. Setiap jawaban atas pertanyaan ditulis pada lembaga *problem posing II*,
- 7) pertanyaan yang telah ditulis pada lembar *problem posing I* dikembalikan pada kelompok asal untuk kemudian diserahkan pada guru dan jawaban yang terdapat pada lembar *problem posing II* diserahkan kepada guru,
- 8) setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkuman dan pertanyaan yang telah dibuatnya pada kelompok lain.

c. observasi

kegiatan observasi sebenarnya dilakukan bersamaan dan setelah rangkaian tindakan yang diharapkan pada siswa.

Langkah-langkah dua model yang diterapkan pada siswa yaitu model pembelajaran Problem Solving dan Problem Posing keduanya termasuk kedalam teori belajar konstruktivisme, sesuai dengan yang diungkapkan Slavin dalam Trianto (2007: 27).

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Berdasarkan uraian diatas diketahui perbedaan yang ada akan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* dan *problem posing*.

**2.3.2 Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem solving* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem posing* bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi terhadap mata pelajaran ekonomi.**

Menurut Djaali (2008: 102) motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong atau sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Motivasi siswa pada mata pelajaran ekonomi akan memacu siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga intensitas kegiatan pembelajaran lebih tinggi dibandingkan motivasi siswa yang rendah terhadap mata pelajaran ekonomi.

Menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 129) Langkah-langkah dalam melaksanakan gaya mengajar pemecahan masalah (*problem solving*), yaitu:

- a. menyajikan masalah  
guru menyajikan masalah kepada siswa dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang merangsang untuk berfikir. tidak ada penjelasan atau demonstrasi karena pemecahannya bersumber dari anak.
- b. menentukan prosedur  
para siswa harus memikirkan prosedur yang dibutuhkan untuk mencapai pemecahan. bila usia anak lebih muda maka persoalan yang diajukan juga lebih sederhana.
- c. bereksperimen dan mengeksplorasi  
dalam bereksperimen, siswa men coba beberapa cara untuk memecahkan masalah serta menilai dan membuat sebuah pilihan. ketika mencari-cari jawaban, anaklah yang menentukan arah pemecahannya. sementara itu, guru hanya berperan sebagai penasihat, seperti menjawab pertanyaan untuk membantu, memberikan komentar, dan mendorong siswa. namun ia tidak

- mengemukakan jawaban. waktu harus dirancang agar cukup untuk mencari jawaban.
- d. mengamati, mengevaluasi, dan mendiskusikan  
setiap anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengemukakan jawaban dan mengamati apa yang ditemukan siswa lainnya. aneka macam hasil temuan dapat dipertunjukkan oleh anak secara perorangan, kelompok kecil, rombongan yang agak besar, atau bagian dari kelas. diskusi terpusat pada pengujian pemecahan yang khas.
  - e. memperhalus dan memperluas  
setelah mengamati pemecahan yang diajukan siswa lainya dan mengevaluasi alasan di balik pemecahan yang dipilih, maka perlu mempertimbangkan apa yang perlu dilakukan. selanjutnya, setiap anak memperoleh kesempatan untuk bekerja kembali untuk mengumpulkan pola gerakan dan menggabungkan satu gagasan dengan gagasan lainnya (memberikan kesimpulan).

Pembelajaran *problem solving*, siswa yang memiliki motivasi tinggi pada mata pelajaran akan berusaha untuk mengikuti pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan teori konstruktivisme menurut Slavin dalam trianto (2007: 27)

“siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Siswa menyesuaikan diri untuk berinteraksi terhadap teman kelompoknya dan menyumbangkan pemikiran dalam merumuskan masalah”.

Aktifitas belajar siswa yang memiliki motivasi yang tinggi terhadap mata pelajaran pada pembelajaran *problem solving* lebih tinggi karena siswa menyukai pembelajaran ekonomi maka antusias dalam belajar tinggi. Hal tersebut yang menjadi salah satu faktor untuk bersungguh-sungguh dalam memahami materi, sedangkan pada siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran siswa cenderung malas untuk belajar ekonomi karena mereka tidak menyukai mata

pelajaran ekonomi. Hal ini membuat aktifitas belajar siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran ekonomi lebih rendah menggunakan model pembelajaran *problem solving*.

Sedangkan dalam pembelajaran *problem posing* masalah sudah disiapkan oleh guru siswa hanya mengajukan masalah atau soal dari materi pembelajaran dan memecahkannya sehingga siswa hanya terpaku dalam cara guru mengharuskan siswa membuat soal dalam ruang lingkup pelajaran. Aktivitas siswa yang motivasi tinggi kurang dalam pembelajaran *problem posing*, serta kemadirian siswa yang yang memiliki motivasi tinggi lebih rendah dibandingkan pembelajaran *problem solving*, dikarenakan pembelajaran yang hanya memecahkan masalah dalam ruang lingkup pelajaran.

Hal ini mengakibatkan perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi terhadap mata pelajaran ekonomi, hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi terhadap mata pelajaran ekonomi lebih tinggi yang menggunakan pembelajaran *problem solving* dibandingkan dengan pembelajaran *problem posing*.

### **2.3.3 Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem posing* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem solving* bagi siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran ekonomi.**

Menurut Suryosubroto (2009: 212-214) straregi pembelajaran *problem posing* yaitu :

- a. tahap perencanaan
  - 1) penyusunan rancangan kegiatan dan bahan pembelajaran,
  - 2) guru mengorganisasi bahan pembelajaran dan mempersiapkannya,
  - 3) guru menyusun rencana pembelajaran, termasuk diantaranya kisi-kisi hasil belajar ranah kognitif dan afektif.
- b. tindakan
  - 1) guru menjelaskan tentang pembelajaran yang akan diharapkan kepada siswa,
  - 2) guru melakukan tes awal yang hasilnya digunakan untuk mengetahui tingkat daya kritis siswa,
  - 3) pengajar kemudian menugaskan setiap kelompok belajar untuk meresume beberapa buku yang berbeda dengan sengaja dibedakan antarkelompok,
  - 4) masing-masing siswa dalam kelompok membentuk pertanyaan berdasarkan hasil resume yang telah dibuatnya dalam lembar *problem posing* I yang telah disiapkan (antara 5-7 pertanyaan),
  - 5) kesemua tugas membentuk pertanyaan dikumpulkan kemudian dilimpahkan pada kelompok yang lainnya,
  - 6) setiap siswa dalam kelompoknya melakukan diskusi internal untuk menjawab pertanyaan yang mereka terima dari kelompok lain disertai dengan tugas resume yang telah dibuat kelompok lain tersebut. Setiap jawaban atas pertanyaan ditulis pada lembaga *problem posing* II,
  - 7) pertanyaan yang telah ditulis pada lembar *problem posing* I dikembalikan pada kelompok asal untuk kemudian diserahkan pada guru dan jawaban yang terdapat pada lembar *problem posing* II diserahkan kepada guru,
  - 8) setiap kelompok mempresentasikan hasil rangkuman dan pertanyaan yang telah dibuatnya pada kelompok lain.
- c. observasi  
kegiatan observasi sebenarnya dilakukan bersamaan dan setelah rangkaian tindakan yang diharapkan pada siswa.

Pembelajaran *problem posing* siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran membuat siswa dapat mengajukan masalah atau soal. Sehingga siswa yang memiliki motivasi yang rendah terhadap mata pelajaran sedikit demi sedikit akan terpacu untuk memahami materi dan akan mulai bersungguh-sungguh dalam belajar.

Siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran semakin baik mengetahui atau memahami materi dengan mengajukan masalah atau soal. Berbeda dengan pembelajaran *problem solving* yang memiliki motivasi rendah tidak menyukai dalam merumuskan dan memecahkan masalah. Sehingga yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran lebih rendah pada pembelajaran *problem solving*.

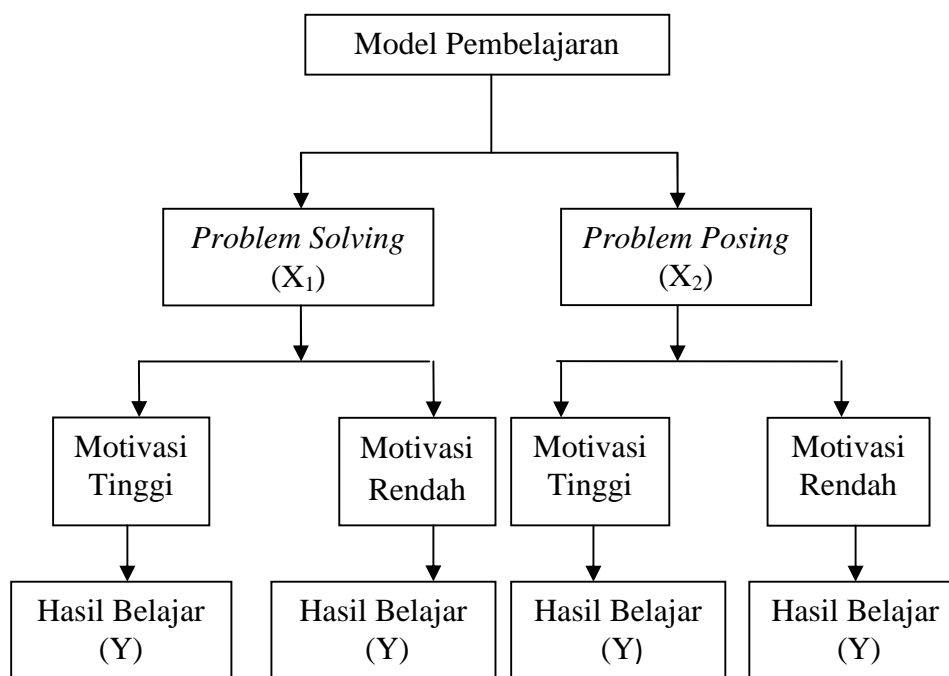
Hal ini dapat mengakibatkan perbedaan pada hasil belajar, siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran, hasil belajar lebih baik yang menggunakan pembelajaran *problem posing* dibandingkan yang menggunakan pembelajaran *problem solving*.

#### **2.3.4 Interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa.**

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran, yaitu *problem solving* dan *problem posing* terhadap hasil belajar ekonomi. Dalam penelitian ini peneliti menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari perbedaan motivasi siswa terhadap mata pelajaran. Peneliti menduga bahwa penerapan model pembelajaran *problem solving* lebih baik dibandingkan model pembelajaran *problem posing* untuk siswa yang memiliki motivasi positif terhadap mata pelajaran. Hal ini karena pembelajaran *problem solving* meningkatkan potensi intelektual siswa yaitu dengan pemecahan masalah dan meningkatkan motivasi pada siswa. Hal ini

didukung oleh Hamiyah dan Jauhar (2014: 130) yaitu model pembelajaran *problem solving* membuat potensi intelektual dari dalam diri siswa meningkat, akan menimbulkan motivasi intern bagi siswa, materi yang dipelajari akan tahan lama dan membantu siswa dapat merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Sebaliknya model pembelajaran *problem posing* akan baik bagi siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran ekonomi karena siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung lebih malas sehingga lebih memilih membuat pertanyaan dari soal.

Berdasarkan uraian di atas untuk memperjelas kerangka pikir maka dibuatlah paradigma sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Paradigma Penelitian**



## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir dan anggapan dasar yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan hipotesis ini adalah:

- a. terdapat perbedaan antara hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* dibandingkan yang pembelajaran menggunakan pembelajaran *problem posing*.
- b. rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran *problem posing* bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi terhadap mata pelajaran ekonomi.
- c. rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem posing* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran *problem solving* bagi siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap mata pelajaran ekonomi.
- d. ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran ekonomi terhadap hasil mata pelajaran ekonomi.