

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A . Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar 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.

1. Definisi Belajar, Teori Belajar dan Definisi Mengajar

a. Definisi Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seorang siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto 2003: 2)

Anthony Robbins dalam Trianto (2007: 15) juga mendefinisikan Belajar sebagai

proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian. Menurut Fudyartanto (Baharuddin, 2007:13) dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki sesuatu. Belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap (Hamalik, 2008: 45). Pada dasarnya belajar merupakan perubahan perilaku seseorang sebagai hasil langsung dari pengalaman dan bukan akibat dalam hubungan-hubungan dalam sistem syaraf yang dibawa sejak lahir. Dengan memperhatikan beberapa pandangan di atas dapat diketahui bahwa pengertian belajar secara umum adalah terjadinya perubahan pada seseorang baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat, bertahan lama atau tidak, kearah positif atau negatif semuanya karena pengalaman.

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 baik faktor fisiologis maupun faktor psikologis. sedangkan faktor eksternal. adalah faktor yang berasal dari luar diri individu bisa berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat yang mempengaruhi belajar.

b. Teori Belajar

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar *behaviorisme*, teori belajar *kognitivisme*, dan teori belajar *konstruktivisme*. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan *pembelajaran* berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

1. Teori belajar *Behaviorisme*

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2. Teori Belajar *kognitivisme*

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

3. Teori Belajar *Konstruktivisme*

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan teori konstruktivisme 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.
(sumber:<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/>)

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar, maka keterkaitan antara teori belajar dan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* yakni teori belajar konstruktivisme karena Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan teori konstruktivisme 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.

c. Mengajar

Menurut Hamalik (2008: 4) mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau murid di sekolah, dan pengalaman itu sendiri adalah sumber

pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid. Menurut Sanjaya (2010: 96) secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Lebih lanjut Smith dalam Sanjaya (2010: 96) mengatakan mengajar adalah menanamkan ilmu pengetahuan atau keterampilan (*teaching is imparting knowledge or skill*). Jadi mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh guru yang berasal dari proses pembelajarannya kepada peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif untuk memungkinkan proses belajar dengan disertai tanggung jawab moral bagi guru.

2. Hasil Belajar

Menurut Dimiyanti dan Mujiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor 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 belajar yang dicapai. Di samping 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.

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotorik (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pembelajaran (Sudjana, 2004: 49). Hal ini juga dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:28) hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain) yaitu :

- 1) Ranah kognitif
Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Kemampuan yang penting pada ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada di tengah masyarakat. Kemampuan ini sering disebut kemampuan mentransfer pengetahuan ke berbagai situasi sesuai dengan konteksnya. Hampir semua mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, karena di dalamnya dibutuhkan kemampuan berfikir untuk memahaminya. Ranah kognitif merupakan salah satu aspek yang akan dinilai setelah proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Ranah afektif
Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang, orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal, sedangkan seseorang yang berminat terhadap sesuatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, emosi, atau nilai.
- 3) Ranah psikomotor
Pelajaran yang termasuk psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik mata pelajaran yang berhubungan dengan ranah psikomotor adalah pendidikan jasmani, seni serta pelajaran yang lain yang memerlukan praktik ranah psikomotor yang dinilai adalah tes keterampilan siswa menggunakan alat-alat praktikum.

Indikator yang diberikan mengacu pada hasil belajar yang harus dikuasai siswa. Guru dituntut untuk memadukan ranah kognitif, afektif dan psikomotor secara proporsional pada pencapaian hasil belajar siswa. Gagne dalam Damyanti dan Mujiono (2006:11) membagi lima hasil belajar, yakni (1) informasi verbal, (2) ketrampilan intelek, (3) siasat kognitif, (4) sikap dan (5) ketrampilan motoris.

1. PAIKEM GEMBROT

a. Pengertian PAIKEM GEMBROT

PAKEM adalah Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Disamping metodologi pembelajaran dengan nama atau sebutan “PAKEM”, muncul pula nama yang dikeluarkan di daerah Jawa Tengah dengan sebutan “PAIKEM GEMBROT” dengan kepanjangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot., Guru dapat menyajikan dengan atraktif atau menarik dengan hasil terukur sesuai yang diharapkan siswa belajar secara aktif .

1. Aktif.

Ciri aktif dalam PAKEM berarti dalam pembelajaran memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungan, memanipulasi objek-objek yang ada di dalamnya serta mengamati pengaruh dari manipulasi yang sudah dilakukan. Guru terlibat secara aktif dalam merancang, melaksanakan maupun mengevaluasi proses pembelajarannya. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana yang mendukung (konduktif) sehingga siswa aktif bertanya

2. Kreatif

Kreatif merupakan ciri kedua dari PAKEM yang artinya pembelajaran yang membangun kreativitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar serta sesama siswa lainnya terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajarannya. Gurupun dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

3. Efektif
Ciri ketiga pembelajaran PAKEM adalah efektif. Maksudnya pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa
4. Inovasi
 - a. baru
 - b. Unik
 - c. Menarik
 - d. Membawa manfaat untuk mencapai tujuan
 - e. Peraturan yang berlaku.
5. Menyenangkan
 - a. Menyenangkan harus dimaknai secara luas, antara lain belajar Tanpa Tekanan.
 - b. Dapat dinikmati oleh pembelajarnya
 - c. Menyenangkan, mengasikkan, menguatkan dan mencerdaskan
 - d. Siswa dilatih olah pikir, olah hati, olah rasa, olah raga
 - e. Memberikan tantangan kepada siswa untuk berfikir, mencoba dan belajar lebih lanjut penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi positifnya secara optimal.
 - f. Menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri, menjadi dirinya sendiri dan mempunyai semangat kompetitif dalam nuansa kebersamaan.
(sumber:<http://aufapunk.blogspot.com/2012/05/strategi-pembelajaran-paikem-gembrot.html>)

PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan dan Berbobot) adalah sebuah program atau model pembelajaran terpadu yang bertujuan meningkatkan mutu dan efisiensi pengelolaan pendidikan dengan mengembangkan praktik-praktik yang sudah ada.

Secara garis besar PAKEM GEMBROT (Iif Khoiru & Sofan, 2011: 1) dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca.

- d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Program pembelajaran seperti ini harus disertai dengan kemampuan dan wawasan guru yang cukup baik, karena guru dituntut mampu menciptakan kondisi belajar yang baik di dalam maupun di luar kelas. Sedang siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep keilmuan.

b. Teori Belajar yang Melandasi Paikem Gembrot

Banyak teori belajar yang menjadi landasan model PAIKEM GEMBROT diantaranya adalah Teori Jean Piaget, Teori Konstruktivisme, Teori Bandura dan Teori Bruner.

Berikut akan dijelaskan beberapa teori yang melandasi model pembelajaran ini.

1. Teori Perkembangan Jean Piaget

Menurut Jean Piaget (Nur dalam Iif Khoiru & Sofan, 2011: 47), seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu : tahap sensorimotor, pra operasional, operasi kongkrit, dan operasi formal. Pola perilaku atau berfikir yang digunakan anak dan orang dewasa dalam menangani obyek-obyek di dunia disebut skemata. Selanjutnya menurut Piaget bahwa anak membangun sendiri skemata-skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkungannya. Di sini peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sebagai pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para siswanya. (Hadisubroto dalam Iif Khoiru & Sofan, 2011: 49). Jelas teori piaget tersebut menegaskan bahwa guru harus mampu menciptakan keadaan pembelajar yang mampu belajar mandiri. Artinya guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada pembelajar, tetapi guru dapat membangun pembelajar yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar

2. Teori Bandura

Pemodelan merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif mengingat tingkah laku orang lain (Arends, 1997: 69). Seseorang belajar menurut teori ini dilakukan dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara

menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Berdasarkan pola perilaku ini, selanjutnya Bandura mengklasifikasikan empat fase belajar dari pemodelan, yaitu fase perhatian, fase retensi, fase reproduksi, dan fase motivasi.

3. Teori Bruner

Jerome Bruner, seorang ahli psikologi Havard adalah salah satu seorang pelopor pengembangan kurikulum terutama dengan teori yang dikenal dengan pembelajaran penemuan (Inquiri).

Aplikasi ide-ide Bruner dalam pembelajaran menurut Woolfolk, (dalam Iif Khoiru & Sofan, 2011: 57) digambarkan sebagai berikut.

- a. Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari;
- b. Membantu siswa mencari hubungan antar konsep;
- c. Mengajukan pertanyaan dan membiarkan siswa mencoba menemukan sendiri jawabannya; dan
- d. Mendorong siswa untuk membuat dugaan yang bersifat intuitif.

c. Penerapan PAIKEM GEMBROT dalam Proses Pembelajaran

Menurut Ramadhan (2008), secara garis besar, penerapan PAIKEM dalam

pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan „pojok baca“
- d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

PAIKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama KBM. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut

Dengan penerapan seperti diatas Pendekatan pembelajaran PAIKEM dapat membawa angin perubahan dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Guru dan murid sama-sama aktif dan terjadi interaksi timbal balik antara keduanya. Guru dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pengajar dan pendidik juga berperan sebagai fasilitator.
- b. Guru dan murid dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam hal: teknik pengajaran, penggunaan multimetode, pemakaian media, dan guru dapat berperan sebagai mediator bagi murid-muridnya.
- c. Murid merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran, tidak merasa tertekan sehingga proses berpikir anak akan berjalan normal.
- d. Munculnya pembahasan dalam pembelajaran di kelas.
(sumber:<http://aufapunk.blogspot.com/2012/05/strategi-pembelajaran-paikem-gembrot.html>)

Berdasarkan beberapa teori yang melandasi pembelajaran PAIKEM, maka teori Piaget sebagai landasan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing*, yang menegaskan bahwa guru harus mampu menciptakan keadaan pembelajaran yang mampu belajar mandiri. Artinya guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada pembelajar, tetapi guru dapat membangun pembelajar yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar. Sedangkan teori Burner dalam pembelajaran menggambarkan aplikasi ide yakni mengajukan pertanyaan dan membiarkan siswa mencoba menemukan sendiri jawabannya dan mendorong siswa untuk membuat dugaan yang bersifat intuitif. hal ini tentunya sesuai dengan pembelajaran *Problem Posing* dan *Problem Solving* yang diterapkan oleh peneliti.

4. Model pembelajaran

Strategi pembelajaran metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru didalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Joyce dan Weil (<http://smacepiring.wordpress.com>) mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah: (1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2000: 9)

Istilah model pembelajaran meliputi suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, sering kali siswa menggunakan bermacam-macam ketrampilan, prosedur pemecahan masalah. Model pembelajaran berdasarkan masalah dilandasi oleh teori belajar konstruktivis. Pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama di antara siswa-siswa.

Menurut 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 di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Soekamto 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 perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan uraian model pembelajaran diketahui bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau kerangka konseptual dalam pembelajaran yang sistematis untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk mencapai pembelajaran tertentu. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* , pembelajaran yang dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama di antara siswa-siswa.

5. Model Pembelajaran Problem Solving

Polya (dalam Hudojo, 2005:74) mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera dapat dicapai. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah sebagai upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan yang diperoleh sebelumnya kedalam situasi yang baru.

Menurut Polya (dalam Hudojo, 2005:124), terdapat dua macam masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Masalah untuk menemukan, dapat teoritis atau praktis, abstrak atau konkret, termasuk teka-teki. Bagian utama dari suatu masalah adalah apa yang dicari,

bagaimana data yang diketahui, dan bagaimana syaratnya. Ketiga bagian utama tersebut merupakan landasan untuk dapat menyelesaikan masalah jenis ini.

2) Masalah untuk membuktikan adalah menunjukkan bahwa suatu pernyataan itu benar, salah, atau tidak kedua-duanya. Bagian utama dari masalah ini adalah hipotesis dan konklusi dari suatu teorema yang harus dibuktikan kebenarannya. Kedua bagian utama tersebut sebagai landasan utama untuk dapat menyelesaikan masalah jenis ini. (<http://infodiknas.net/model-pembelajaran-pemecahan-masalah-problem-solving.html>)

Menurut Tan dalam (Rusman, 2012: 229) Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam 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 berpikirnya secara berkesinambungan. Sedangkan Menurut Boud dan feletti dalam (Rusman, 2012: 230) mengemukakan bahwa Pemecahan masalah (*problem solving*) adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan.

Penyelesaian masalah merupakan proses dari menerima tantangan dan usaha-usaha untuk menyelesaikannya sampai memperoleh penyelesaian. Sedangkan pengajaran penyelesaian masalah merupakan tindakan guru dalam mendorong siswa agar menerima tantangan dari pertanyaan bersifat menantang, dan mengarahkan siswa agar dapat menyelesaikan pertanyaan tersebut (Sukoriyanto, 2001:103). Pembelajaran pemecahan masalah adalah suatu kegiatan yang didesain oleh guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan atau pertanyaan matematika (Tim PPPG Matematika, 2005:93). Fungsi guru dalam kegiatan itu adalah memotivasi siswa agar mau menerima tantangan dan membimbing siswa dalam proses pemecahannya. Masalah yang diberikan harus masalah yang pemecahannya terjangkau oleh kemampuan siswa. Masalah yang diluar jangkauan kemampuan siswa dapat menurunkan motivasi mereka (sumber: <http://matematikacerdas.wordpress.com/2010/01/28/model-pembelajaran-problem-solving/>).

Prinsip dalam Pembelajaran Berdasarkan Masalah

- a. Dalam ruang belajar guru merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan masalah, ruang belajar dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas dilakukan untuk meningkatkan interaksi dengan teman lainnya dan mengacu terbentuknya ide baru dalam perkembangan intelektual siswa.
- b. Menyajikan pemecahan masalah dengan menggunakan latihan

Penggunaan alat peraga atau model dalam pembelajaran harus mendukung proses pembelajaran diantaranya tabel, laporan, gambar, poster, yang membantu mereka untuk belajar memecahkan masalah.

(www.Smkn2pandeglang.net>Artikel>pendidikan

Menurut Made (dalam Hariyanti : 2010) Pemecahan masalah merupakan suatu aktifitas kognitif dimana siswa tidak saja harus dapat mengerjakan tetapi juga harus yakin bisa memecahkan. Sedangkan Menurut Shadiq (2004:10), Pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*) adalah suatu kegiatan yang didesain oleh guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan atau pertanyaan

Pembelajaran *Problem Solving* merupakan pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa pada masalah nyata atau masalah yang disimulasikan, bekerjasama dalam suatu kelompok untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah atau *Problem Solving*, kemudian siswa mempresentasikan sehingga siswa diharapkan menjadi seorang *self directed learner*. *Self directed learner* diartikan sebagai individu yang mampu belajar mandiri. Pembelajaran ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan masalah. (<http://adzjiotarbiyah.blogspot.com/2012/03/model-pembelajaran-problem-solving.html>)

Menurut Pepkin (2004:1), Model pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tapi berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Sehingga untuk memecahkan masalah siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.

<http://matematikacerdas.wordpress.com/2010/01/28/model-pembelajaran-problem-solving/>.

Pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu cara mengajar dengan menghadapkan siswa kepada suatu masalah agar dipecahkan atau diselesaikan. Metode ini menuntut kemampuan untuk melihat sebab akibat, mengobservasi problem, mencari hubungan antara berbagai data yang terkumpul kemudian menarik kesimpulan yang merupakan hasil pemecahan masalah. Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir. Diketahui bahwa pembelajaran *problem solving* adalah suatu metode atau cara penyajian pelajaran dengan cara siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan atau diselesaikan, baik secara individual atau secara kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya dengan menggunakan langkah – langkah sampai pada suatu jawab.

Pembelajaran penyelesaian masalah dilaksanakan secara berkelompok untuk membangun kerja sama. Dimiyati dan Mudjiono (2006:75) mengemukakan bahwa tujuan utama pembelajaran dengan cara berkelompok adalah untuk:

- 1) Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.
- 2) Mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong dalam kehidupan.
- 3) Mendinamiskan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga tiap anggota merasa diri sebagai bagian yang bertanggung jawab.
- 4) Mengembangkan kemampuan kepemimpinan-kepemimpinan pada setiap anggota kelompok dalam pemecahan masalah kelompok.

Pemecahan masalah melalui kelompok dapat membantu siswa dalam memikirkan ide secara lebih jauh antara sesama anggota di dalam kelompok. Dengan demikian

pengajuan masalah secara kelompok dapat menggali pengetahuan, alasan, pandangan antara satu siswa dengan siswa yang lain.

Penyelesaian masalah menurut John. Dewey (dalam Sanjaya, 2010:217), ada enam tahap:

- 1) Merumuskan masalah, yaitu langkah siswa dalam menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- 2) Menganalisis masalah, yaitu langkah siswa meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang
- 3) Merumuskan hipotesis, yaitu langkah siswa merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan yang sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- 4) Mengumpulkan data, yaitu langkah siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- 5) Pengujian hipotesis, yaitu langkah siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan
- 6) Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah siswa menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

David Johnson & Johnson dalam Sanjaya (2010:217) mengemukakan pembelajaran *problem solving* diterapkan melalui kegiatan kelompok dengan langkah – langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik, hingga siswa menjadi jelas masalah apa yang akan dikaji. Dalam kegiatan ini guru bisa meminta pendapat dan penjelasan siswa tentang isu-isu hangat yang menarik untuk dipecahkan.
- 2) Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab- sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai factor baik faktor yang bisa menghambat maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah. Kegiatan ini bisa dilakukan dalam diskusi kelompok kecil, hingga pada akhirnya siswa dapat mengurutkan tindakan-tindakan prioritas yang dapat dilakukan sesuai dengan jenis penghambat yang diperkirakan
- 3) Merumuskan alternative strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas. Pada tahap ini setiap siswa didorong untuk berpikir mengemukakan pendapat dan argumentasi tentang kemungkinan setiap tindakan yang dapat dilakukan.

- 4) Menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan.
- 5) Melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Evaluasi proses adalah evaluasi terhadap seluruh kegiatan pelaksanaan kegiatan, sedangkan evaluasi hasil adalah evaluasi terhadap akibat dari penerapan yang diterapkan.

Manfaat yang diperoleh dari penerapan pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) antara lain:

- 1) Mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah-masalah serta mengambil keputusan secara obyektif dan rasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis dan analitis.
- 3) Mengembangkan sikap toleransi terhadap orang lain serta sikap hati-hati dalam mengemukakan pendapat.
- 4) Memberikan pengalaman proses dalam menarik kesimpulan bagi siswa.

Kelebihan dan Kekurangan penggunaan pembelajaran *problem solving* ini antara lain:

Kelebihan dari penggunaan pembelajaran *problem solving* :

- a. Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran
- b. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
- c. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa
- d. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata
- e. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- f. Melalui pemecahan masalah (*problem solving*) bisa memperlihatkan kepada siswa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah dan lainnya), pada

dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.

- g. Pemecahan masalah (*problem solving*) dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa
- h. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru
- i. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata
- j. Pemecahan masalah (*problem solving*) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir (Sanjaya, 2010: 220)

Kekurangan dari penerapan *problem solving* ini antara lain:

- 1) Siswa enggan untuk mencoba manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan.
- 2) Siswa tidak ingin belajar apa yang mereka ingin pelajari tanpa pemahaman untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari
- 3) Keberhasilan strategi pembelajaran *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan (Sanjaya, 2010: 221)

5. Model Pembelajaran *Problem Posing*

Problem posing merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut.

Menurut Dongshen dan Lee Peng Yee dalam napirin (2008: 84) *problem posing* memiliki kriteria;

- 1) Menanyakan pertanyaan yang membangun keingintahuan dan minat
- 2) Menanyakan pertanyaan yang berbeda peranannya untuk perbuatan yang berbeda

- 3) Sering berperan dalam bertanya untuk mengetahui hal baru
- 4) Menemukan pertanyaan yang baik.
- 5) Belajar tanpa pertanyaan adalah belajar pasif

Pertanyaan yang disampaikan baik oleh guru maupun oleh siswa dapat mengaktifkan pembelajaran, salah satunya pembelajaran dengan *problem posing*. Untuk itu perlu diketahui lebih lanjut tentang pengertian *problem posing*. Silver dalam Hajar (2010: 1) *problem posing* mempunyai 3 pengertian :

- 1) *Problem posing* adalah perumusan soal sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka memecahkan soal yang rumit
- 2) *Problem posing* adalah perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah dipecahkan dalam rangka mencari alternative pemecahan lain.
- 3) *Problem posing* adalah merumuskan atau membuat soal dari situasi yang diberikan. (sumber:<http://h4j4r.multiply.com>)

Model pembelajaran *problem posing* ini mulai dikembangkan ditahun 1997 oleh Lyn D. English dan awal mulanya diterapkan dalam mata pelajaran matematika.

Selanjutnya model ini dikembangkan pula pada mata pelajaran yang lain. Pada prinsipnya model pembelajaran *problem posing* adalah suatu pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal (berlatih soal) secara mandiri. *Problem posing is an important complain to problem –solving. Problem posing involve the generation of new problems about a situation or the reformulation of a given problem* (2004:15) menjelaskan bahwa pengajuan soal dapat diaplikasikan dalam bentuk aktifitas:

- 1) *Pre solution posing*, yaitu jika seorang siswa membuat soal dari situasi yang diadakan. Jadi guru diharapkan mampu membuat pertanyaan yang berkaitan dengan pernyataan yang dibuat sebelumnya.
- 2) *Within solution posing*, yaitu jika seorang siswa mampu merumuskan ulang pertanyaan soal tersebut menjadi sub-sub pertanyaan baru yang diurutan

penyelesaiannya seperti yang telah diselesaikan sebelumnya. Jadi diharapkan siswa mampu membuat sub-sub pertanyaan yang ada pada soal yang bersangkutan

- 3) *Post solution posing*, yaitu jika seorang siswa memodifikasi kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal yang baru yang sejenis. (Rajabiah, 2011: 21)

Pembelajaran problem posing *pre solution posing* yaitu suatu bentuk menanyakan sebelum solusi pengajuan soal diartikan sebagai perumusan atau pembentukan soal atau pertanyaan dari situasi (informasi) yang disediakan. Gunanya sebagai penguatan terhadap konsep yang diajarkan dan memperkaya konsep-konsep dasar;

Pembelajaran *Within solution posing* yaitu siswa merumuskan ulang pertanyaan soal tersebut menjadi sub-sub pertanyaan baru yang diurutkan penyelesaiannya seperti yang telah diselesaikan sebelumnya. Jadi diharapkan siswa mampu membuat sub-sub pertanyaan yang ada pada soal yang bersangkutan

Pembelajaran problem posing *post solution posing*, yaitu jika seorang siswa memodifikasi kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal yang baru yang sejenis. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, melainkan siswa juga berusaha menggali dan mengembangkan sendiri. Hasil belajar tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan tetapi juga meningkatkan ketrampilan berpikir. Naparin (2008:83) mengemukakan bahwa pendekatan *problem posing* meliputi keterampilan siswa yang diperlukan dalam menerapkan proses pemecahan masalah. Dalam pembelajaran *problem posing* (Suyitno, 2004: 7) mengemukakan terdapat kekuatan – kekuatan yaitu:

- 1) Memberi penguatan terhadap konsep yang diterima atau memperkaya konsep-konsep dasar

- 2) Mampu melatih siswa meningkatkan kemampuan dalam belajar
- 3) Orientasi pembelajaran yaitu investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.
- 4) Dengan pembelajaran *problem posing* mereka bisa terangsang untuk mengembangkan pengetahuannya dengan cara yang mudah dan murah.

Pengetahuan siswa dengan pendekatan ini, bisa dikembangkan dari yang sederhana hingga pada pengetahuan yang kompleks. Selain itu dengan pendekatan tersebut siswa akan belajar sesuai dengan tingkat berpikirnya. Karena siswa yang pandai dan kurang pandai tidak diperlakukan sama. Mereka akan belajar dengan *problem posing* sesuai dengan pengetahuan mereka yang telah dimiliki sebelumnya . dengan pembelajaran ini diharapkan siswa lebih bersemangat cakup dalam berpikir dan kreatif. Dongseng dalam napirin (2008: 85) menyimpulkan pendekatan problem posing dalam pembelajaran adalah sikap siswa dalam pembelajaran yaitu pertanyaan – pertanyaan dari permasalahan dalam materi pelajaran.

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

- 1) memberikan cara baru untuk menetapkan ukuran dalam belajar dan mengajar
- 2) memberikan cara yang efektif untuk motivasi belajar
- 3) kita akan memperoleh timbal balik dari para siswa melalui pertanyaan-pertanyaan mereka dan partisipasi dalam kelompok diskusi.

Pengajuan masalah menurut Brown dan Walter terdiri dari 2 aspek penting, yaitu *accepting* dan *challenging*. *Accepting* berkaitan dengan sejauh mana siswa merasa tertantang dari situasi yang diberikan oleh guru, Sementara *challenging* berkaitan dengan sejauh mana siswa merasa tertantang dari situasi yang diberikan sehingga melahirkan kemampuan untuk mengajukan masalah atau soal Hal ini berarti bahwa pengajuan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan proses nalar

mereka.(<http://akmal-mr.blogspot.com/2011/03/pengajuan-masalah-problem-posing.html>)

Berdasarkan beberapa pandangan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengajuan masalah (*problem Posing*) merupakan reaksi siswa terhadap situasi yang telah disediakan oleh guru. Reaksi tersebut berupa respon dalam bentuk pertanyaan.

Problem posing (Pengajuan masalah atau soal) dapat dilakukan secara kelompok atau individu. Secara umum pengajuan masalah oleh siswa dalam pembelajaran, baik secara kelompok maupun individu merupakan aspek yang penting. Tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajarinya dapat dilihat melalui pertanyaan yang diajukannya.

a) Pengajuan Masalah Secara Kelompok

Pengajuan masalah secara kelompok merupakan salah satu cara untuk membangun kerja sama yang saling menguntungkan.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:75) mengemukakan bahwa tujuan utama pembelajaran dengan cara berkelompok adalah untuk:

- 1) Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.
- 2) Mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong dalam kehidupan.
- 3) Mendinamiskan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga tiap anggota merasa diri sebagai bagian yang bertanggung jawab.

- 4) Mengembangkan kemampuan kepemimpinan-kepemimpinan pada setiap anggota kelompok dalam pemecahan masalah kelompok.

Bekerja sama dalam kelompok belajar, Goos, Galbraith dan Renshaw memberikan 3 pengertian yang berbeda.

- 1) *Parallel activity*, artinya siswa bekerjasama secara paralel dalam kelompok dengan sedikit pertukaran ide atau gagasan.
- 2) *Peer tutoring*, artinya siswa mengerjakan soal secara bersama-sama dalam kelompok dan salah seorang siswa yang lebih pintar menjadi pengendali jalannya kerja sama.
- 3) *Collaboration* yang meliputi *Cooperative Learning Strategy (CLS)*. Strategi ini menuntut siswa bekerja sama dalam kelompoknya terhadap masalah yang sama dan tidak ada diantara mereka yang boleh mengerjakannya sendiri-sendiri.

Pengajuan masalah melalui kelompok dapat membantu siswa dalam memikirkan ide secara lebih jauh antara sesama anggota di dalam kelompok. Dengan demikian pengajuan masalah secara kelompok dapat menggali pengetahuan, alasan, pandangan antara satu siswa dengan siswa yang lain.

b) Pengajuan Masalah Secara Individu

Pengajuan masalah secara individu yang dimaksud dalam tulisan ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, dengan seorang guru sebagai fasilitator dan diikuti oleh semua siswa di dalam kelas. Selanjutnya, secara perorangan atau individu, siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan tersebut baik secara verbal maupun tertulis berdasarkan situasi atau informasi yang telah diberikan oleh guru.

Sama halnya dengan pengajuan masalah (soal) secara kelompok. Pengajuan masalah secara individu juga memiliki kelebihan. Pertanyaan yang diajukan secara individu

berpeluang untuk dapat diselesaikan (solvable) daripada terlebih dahulu dipikirkan secara matang, sungguh-sungguh dan tanpa intervensi pikiran dari siswa lainnya, dapat menjadi lebih berbobot. Selain itu aktivitas siswa berupa pertanyaan, tanggapan, saran atau kritikan dapat membantu siswa untuk lebih mandiri dalam belajar. (<http://akmal-mr.blogspot.com/2011/03/pengajuan-masalah-problem-posing.html>)

Manfaat pembelajaran *problem posing*) yaitu :

- 1) 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.
- 2) Membentuk siswa bersikap kritis dan kreatif.
- 3) Dapat mempromosikan semangat *inkuiri* dan membentuk pikiran yang berkembang dan fleksibel.
- 4) Mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- 5) Mempertinggi kemampuan pemecahan masalah, sebab pengajuan soal memberi penguatan-penguatan dan memperkaya konsep-konsep dasar.
- 6) Menghilangkan kesan keseraman dan kekunoan dalam belajar.
- 7) Memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran.
- 8) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
- 9) Membantu memusatkan perhatian pada pelajaran.
- 10) Mendorong siswa lebih banyak membaca materi pelajaran. (<http://akmal-mr.blogspot.com/2011/03/pengajuan-masalah-problem-posing.html>)

Kelebihan model pembelajaran *problem posing* adalah:

- 1) Mendidik murid berpikir kritis
- 2) Siswa aktif dalam pembelajaran
- 3) Belajar menganalisa suatu masalah.
- 4) Mendidik anak percaya pada diri sendiri.

Sedangkan kelemahannya:

- 1) Memerlukan waktu yang cukup banyak.
 - 2) Tidak bisa digunakan di kelas-kelas rendah.
 - 3) Tidak semua murid terampil bertanya
- (<http://akmal-mr.blogspot.com/2011/03/pengajuan-masalah-problem-posing.html>)

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) sedangkan Menurut Suyanto dan Nurhadi (2003: 4) ilmu ekonomi adalah ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari bagaimana manusia berusaha mencapai kemakmuran atau memenuhi kebutuhannya.

Mata Pelajaran ekonomi merupakan cabang dari ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas, Sedangkan alat pemuas kebutuhan terbatas. Sebagai ilmu sosial, cakupan materi ekonomi tidak lepas dari fenomena yang ada dimasyarakat. Jadi, dapat dikatakan bahwa pelajaran ekonomi selalu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam masyarakat baik secara makro maupun secara mikro.

Karakteristik mata pelajaran ekonomi adalah :

- 1) Berangkat dari fakta atau gejala ekonomi riil.
- 2) Mengembangkan teori untuk menjelaskan fakta secara rasional.
- 3) Analisis yang digunakan adalah pemecahan masalah.
- 4) Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif terbaik.

- 5) Ilmu ekonomi lahir karena terbatasnya alat pemuas kebutuhan. sementara kebutuhan tak terbatas (Purnomo, 2005: 6)

Tujuan Mata pelajaran Ekonomi agar peserta didik memiliki kemampuan:

- 1) Memahami sejumlah kosep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan Negara.
- 2) Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi
- 3) Membentuk sikap, bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan ketrampilan ilmu ekonomi, manajemen dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan Negara.
- 4) Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai- nilai social ekonomi dalam masyarakat majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

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

1. Perekonomian
2. Ketergantungan
3. Spesialisasi dan pembagian kerja
4. Perkoperasian
5. Kewirausahaan
6. Akuntansi dan manajemen

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi SMA Kelas X , Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
--------------------	------------------

4. Memahami kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi	4.1 Mendeskripsikan perbedaan antara ekonomi mikro dan ekonomi makro 4.2 Mendeskripsikan masalah-masalah yang dihadapi pemerintah di bidang ekonomi
5. Memahami Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN)	5.1 Menjelaskan konsep 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
6. Memahami konsumsi dan Investasi	6.1 Mendeskripsikan fungsi konsumsi dan fungsi tabungan 6.2 Mendeskripsikan kurva permintaan investasi
7. 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 : <http://depdiknas.sk-kd-ekonomi-sma>)

7. Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran

Sikap adalah perasaan seseorang tentang obyek, aktivitas, peristiwa dan orang lain.

Perasaan ini menjadi konsep yang mempresentasikan suka atau tidak sukanya

(positif, negatif atau netral) seseorang pada sesuatu.

(<http://id.wikipedia.org/org/wiki/sikap>)

Sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu. Penilaian sikap adalah penilaian untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pelajaran, pendidik dan sebagainya.

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) sikap adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep atau orang. Sikap peserta didik terhadap objek misalnya sikap terhadap sekolah atau mata pelajaran.

Sikap peserta didik ini penting untuk ditingkatkan (Popham, 1999). Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, misalnya bahasa Inggris, harus lebih positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dibanding sebelum mengikuti pembelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu pendidik harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman belajar peserta didik yang membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi lebih positif.

[\(http://zaifbio.wordpress.com/2009/11/15/ranah-penilaian-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/\)](http://zaifbio.wordpress.com/2009/11/15/ranah-penilaian-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/)

Sikap dalam bahasa Inggris disebut *attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2003:149)

Sikap (*attitude*) yaitu pandangan individu terhadap sesuatu. Misalnya senang - tidak senang, suka - tidak suka, dan lain sebagainya. (Sanjaya, 2010:71) sedangkan

Menurut Abu Ahmad (2002:64) sikap adalah kesiapan merespon yang sifatnya

positif atau negatif terhadap objek atau situasi secara konsisten, sikap adalah konsep yang membantu kita untuk memahami tingkah laku.

Dari beberapa pendapat diatas bahwa sikap adalah suatu reaksi terhadap rangsangan tertentu yang menghasilkan kecenderungan bertindak atau tingkah laku menerima atau menolak suatu objek sebagai reaksi maka sikap selalu berhubungan dengan dua alternatif yaitu senang atau tidak senang.

Walgito (2002:54) mengemukakan ciri-ciri sikap sebagai berikut:

- 1) Sikap adalah Sesuatu yang tidak dibawa sejak lahir
- 2) Sikap selalu ada hubungan antara individu dengan objek
- 3) Sikap dapat tertuju kepada satu objek dan sekumpulan objek
- 4) Sikap dapat berlangsung dalam jangka waktu yang lama atau hanya sementara
- 5) Sikap mengandung faktor perasaan atau motif

Berdasarkan penjelasan sikap diketahui bahwa seseorang memiliki sikap yang berbeda –beda dan dapat berubah –ubah, misalnya pendapat siswa tentang mata pelajaran ekonomi ada yang menyukai pelajaran ekonomi dan ada juga yang tidak menyukai pelajaran ekonomi terkadang menyukai dan terkadang tidak menyukai akan didapat beragam sikap dari mata pelajaran ekonomi.

Sikap yang berbeda akan ditunjukkan Seorang siswa yang menyukai pelajaran ekonomi dan yang tidak menyukai pelajaran ekonomi. Siswa yang bersikap positif mau mendukung pelajaran tertentu dan akan membantu siswa itu sendiri dalam mengikuti dan menyerap materi pelajaran yang diberikan guru. Sikap positif seseorang terhadap suatu objek merupakan titik awal munculnya tindakan –

tindakan positif misalnya siswa lebih giat membaca, berlatih soal, mempelajari kembali pelajaran yang telah diperoleh dan berusaha meningkatkan prestasinya.

Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Tirtahardja (207:150) mengemukakan bahwa sikap secara umum selalu terkait dengan objek tertentu dan ditandai dengan sikap terhadap objek tersebut sikap siswa yang positif terhadap suatu pelajaran akan membantu siswa itu sendiri selama mengikuti dan menyerap materi pelajaran yang diberikan guru sedangkan siswa yang bersikap negatif terhadap suatu mata pelajaran tentu akan mengalami sebaliknya.

Walgito (2002) menyebutkan “Sikap mengandung tiga komponen : kognitif (konseptual), afektif (emosional), konatif (perilaku atau action component)”

- 1) Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen kognitif berisi kepercayaan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu dapat disamakan penanganan (opini) terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang kontroversial.
- 2) Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh – pengaruh yang mungkin adalah mengubah sikap seseorang komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.

- 3) Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang. Dan berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak / bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu. Dan berkaitan dengan objek yang dihadapinya adalah logis untuk mengharapkan bahwa sikap seseorang adalah dicerminkan dalam bentuk tendensi perilaku.

Saiffudin Azwar (2008: 87) berpendapat bahwa sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu:

- 1) Menerima (*Receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek)

- 2) Merespon (*Responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi sikap karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan. Lepas pekerjaan itu benar atau salah adalah berarti orang itu menerima ide tersebut.

- 3) Menghargai (*Valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga misalnya seseorang mengajak ibu yang lain (tetangga ,saudaranya, dsb) untuk menimbang anaknya ke posyandu atau mendiskusikan tentang gizi adalah suatu bukti bahwa si ibu telah mempunyai sikap positif terhadap gizi anak.

4) Bertanggungjawab (*Responsible*)

Bertanggungjawab atas segala sesuatu yang dipilihnya dengan segala resiko adalah mempunyai sikap yang paling tinggi. Misalnya seorang ibu mau menjadi akseptor KB, meskipun mendapatkan tantangan dari orang tua atau mertuanya sendiri.

Adapun faktor –faktor yang mempengaruhi sikap yang dikemukakan oleh Saiffudin Azwar (2008: 30-36) yaitu:

1) Pengalaman pribadi

Apa yang telah dan sedang kita alami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial. Tanggapan akan menjadi salah satu terbentuknya sikap, untuk dapat mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan objek psikologis

2) Pengaruh orang tua yang dianggap penting

Orang lain disekitar kita merupakan salah satu komponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap kita seseorang yang kita anggap penting atau seseorang yang dianggap berarti khusus bagi kita akan banyak mempengaruhi pembentukan sikap kita terhadap sesuatu.

3) Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap kita. Tanpa kita sadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah

4) Media masa

Sebagai sarana komunikasi berbagai bentuk media masa seperti televisi, radio, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan orang. Pesan –pesan sugestif yang dibawa informasi tersebut, apabila cukup kuat akan memberi dasar afektif dalam menilai sesuatu hal sehingga terbentuklah arah sikap tertentu.

5) Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Lembaga pendidikan dan lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu, pemahaman akan baik dan buruk, garis pemisah antara sesuatu yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan, diperoleh dari pendidikan dan dari pusat keagamaan beserta ajaran – ajarannya.

6) Pengaruh faktor emosional

Tidak semua sikap ditentukan oleh situasi lingkungan pengalaman pribadi seseorang. Kadang – kadang suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

Oemar Hamalik (2008:112) berpendapat salah satu factor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah cara guru mengajar, guru memberikan pelajaran di ulang dapat menimbulkan sikap positif atau negatif pada siswanya. Jadi dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi edukatif yaitu interaksi yang berlangsung dalam ikatan

tujuan pendidikan hal ini berarti yang berperan aktif didalamnya adalah pendidik dan anak didiknya sehingga sangat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar disekolah.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 3. Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Sumber
1	Evin Murdianti (2011)	Penerapan model pembelajaran <i>problem posing</i> untuk meningkatkan kemampuan bertanya dan hasil belajar siswa IPS ekonomi kelas VII SMP Negeri 1 Singosari	Bahwa penerapan model pembelajaran <i>Problem Posing</i> dapat meningkatkan kemampuan bertanya dan hasil belajar siswa. Kemampuan bertanya pada siklus I sebesar 68,3% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,1%. Hasil belajar rata-rata kognitif pada siklus I sebesar 76,72% dan pada siklus II meningkat menjadi 79,82%.	http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=52835
2	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 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.	http://library.um.ac.id/freecontents/index.php/pub/detail/37328.html

3	Nurlaila Rajabiah (2011)	Perbandingan Hasil Belajar dan kecakapan berpikir 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
---	--------------------------	---	---	--------------------

Dari beberapa hasil penelitian yang relevan diatas yaitu model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* maka penelti menduga dari kedua model pembelajaran tersebut jika diterapkan di SMA Negeri 13 Bandar lampung maka akan meningkatkan hasil hasil karena kedua model tersebut memiliki tujuan untuk membuat siswa menjadi mandiri, kreatif, aktif dalam pembelajaran

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Pengertian lain kerangka berpikir

merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sudjarwo,2009 : 70) . Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran jadi semakin menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Dalam pembelajaran langsung sifat pembelajarannya adalah *teacher centered* sehingga siswa tidak mendapatkan andil yang besar dalam pembelajaran. Hal ini karena peran guru dalam pembelajaran sangat dominan. Saat ini penerapan metode berbasis masalah mulai dilakukan oleh guru. Dalam pembelajaran berbasis masalah ini sifat pembelajarannya *students centered* sehingga pembelajarannya lebih didominasi oleh aktivitas siswa. Dalam penelitian ini hanya membandingkan antara model pembelajaran *problem solving* dan *problem posing*.

Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran *problem posing* dan *problem solving*. 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 sikap siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

Pembelajaran *Problem Solving* merupakan pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa pada masalah nyata atau masalah yang disimulasikan,

bekerjasama dalam suatu kelompok untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah atau *Problem Solving*, kemudian siswa mempresentasikan sehingga siswa diharapkan menjadi seorang *self directed learner*.

Problem posing merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut. Sikap secara umum selalu terkait dengan objek tertentu dan ditandai dengan sikap terhadap objek tersebut sikap siswa yang positif terhadap suatu pelajaran akan membantu siswa itu sendiri selama mengikuti dan menyerap materi pelajaran yang diberikan guru sedangkan siswa yang bersikap negatif terhadap suatu mata pelajaran tentu akan mengalami sebaliknya.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Berdasarkan teori – teori yang telah dideskripsikan, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Berdasarkan uraian tersebut, hubungan antara variabel tersebut divisualisasikan dalam gambar di bawah ini:

Model pembelajaran	Pembelajaran <i>Problem Solving</i>	Pembelajaran <i>Problem Posing</i>
Sikap terhadap mata pelajaran		
Sikap positif	Hasil belajar ekonomi	> Hasil belajar ekonomi
Sikap negatif	Hasil belajar ekonomi	< Hasil belajar ekonomi

Berdasarkan gambar tersebut diatas dapat diberi penjelasan sebagai berikut :

1. Variabel yang diteliti adalah variabel terikat dan variabel bebas, dalam hal ini variabel terikatnya adalah model pembelajaran *Problem Solving* dan model pembelajaran *Problem Posing*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah sikap siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.
2. Setelah variabel ditentukan, maka langkah berikutnya adalah melakukan post test untuk mendapatkan hasil belajar ekonomi dan memberikan angket sikap siswa untuk mengetahui sikap siswa terhadap mata pelajaran. Hasil penelitian yang relevan adalah suatu penunjang untuk mendukung suatu hasil penelitian yang peneliti telah teliti.
3. Deskripsi dari masing – masing variabel yang diteliti yaitu pengertian model pembelajaran *Problem Solving*, model pembelajaran *Problem Posing* , sikap siswa terhadap mata pelajaran, dan hasil belajar ekonomi atau deskripsi dari X1, X2, dan Y.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes.

Pembelajaran *Problem Solving* merupakan pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan siswa pada masalah nyata atau masalah yang disimulasikan, bekerjasama dalam suatu kelompok untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah atau *Problem Solving*, kemudian siswa mempresentasikan sehingga siswa diharapkan menjadi seorang *self directed learner*.

Problem posing merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut.

Sikap secara umum selalu terkait dengan objek tertentu dan ditandai dengan sikap terhadap objek tersebut sikap siswa yang positif terhadap suatu pelajaran akan membantu siswa itu sendiri selama mengikuti dan menyerap materi pelajaran yang diberikan guru sedangkan siswa yang bersikap negatif terhadap suatu mata pelajaran tentu akan mengalami sebaliknya.

4. Sintesa / kesimpulan adalah kesimpulan dari semua variabel yang diteliti, selanjutnya peneliti dapat melakukan sintesa atau kesimpulan sementara. Perpaduan sintesa antara variabel satu dengan variabel yang lain akan

menhasilkan kerangka pikir yang selanjutnya dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis.

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 pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Dengan tujuan siswa mampu menjadi *Self directed learner* diartikan sebagai individu yang mampu belajar mandiri. Pembelajaran ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan masalah.

Alasan yang mendasar dalam menerapkan pembelajaran *problem solving* adalah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. sehingga membentuk siswa untuk Berpikir dan bertindak kreatif dan merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

Mata Pelajaran ekonomi merupakan cabang dari ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas, Sedangkan alat pemuas kebutuhan terbatas. Sebagai ilmu sosial, cakupan materi ekonomi tidak lepas dari fenomena yang ada dimasyarakat.

Sikap dalam proses pembelajaran merupakan salah faktor yang mempengaruhi hasil belajar ,siswa dapat menunjukkan sikap positif dan negatif terhadap mata pelajaran, Untuk itu guru harus mampu mendesain suatu pembelajaran yang berkesan guna meningkatkan proses berfikir dan bertindak kreatif dan memberikan pengalaman belajar untuk membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi positif.

Strategi pembelajaran *problem solving* yaitu Guru membentuk kelas menjadi 6 kelompok besar setiap kelompok beranggotakan 6 orang, kelompok bersifat heterogen dengan kemampuan siswa , jenis kelamin , dan suku yang beragam. Guru menyajikan materi pembelajaran kemudian Siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan atau diselesaikan, Setelah itu Siswa mendefinisikan dan merumuskan masalah hingga siswa menjadi paham masalah apa yang akan dikaji. Dalam kegiatan ini guru mengembangkan pemikiran siswa untuk dimintai pendapat dan penjelasan siswa tentang isu-isu hangat yang menarik untuk dipecahkan yang terkait dengan materi pembelajaran. Siswa mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab- sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai faktor baik faktor yang bisa menghambat maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah. Kegiatan ini dilakukan dalam diskusi hingga pada akhirnya siswa dapat mengurutkan tindakan-tindakan prioritas yang dapat dilakukan sesuai dengan jenis penghambat yang diperkirakan. Siswa merumuskan alternatif strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas. Pada tahap ini setiap siswa didorong untuk

berpikir mengemukakan pendapat dan argumentasi tentang kemungkinan setiap tindakan yang dapat dilakukan. Kemudian siswa menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan. Guru dan Siswa melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Evaluasi proses adalah evaluasi terhadap seluruh kegiatan pelaksanaan kegiatan, sedangkan evaluasi hasil adalah evaluasi terhadap akibat dari penerapan yang diterapkan.

Strategi pembelajaran *problem posing* Guru membentuk kelas menjadi 6 kelompok besar setiap kelompok beranggotakan 6 orang, kelompok bersifat heterogen dengan kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku yang beragam. Guru menyajikan materi pembelajaran kemudian Guru sebagai fasilitator mengantarkan siswa dalam memahami konsep dengan cara menyiapkan situasi sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Selanjutnya, dari situasi tersebut, siswa mengkonstruksi sebanyak mungkin masalah dalam rangka memahami lebih jauh tentang konsep tersebut. Kemudian Guru memotivasi siswa untuk mengajukan atau membuat soal berdasarkan materi yang telah diterangkan atau dari buku paket. Setelah itu Guru melatih siswa merumuskan dan mengajukan masalah, soal atau pertanyaan berdasarkan situasi yang diberikan. Dan Siswa mengajukan soal dan penyelesaiannya, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk siswa yang lain. Guru dan Siswa Melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Evaluasi proses adalah evaluasi terhadap seluruh kegiatan

pelaksanaan kegiatan, sedangkan evaluasi hasil adalah evaluasi terhadap akibat dari penerapan yang diterapkan.

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran *problem solving* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran *problem posing*. Pada pembelajaran *problem posing* siswa di haruskan untuk mengajukan soal atau permasalahan yang sumber masalahnya dari materi pelajaran yang dipelajari jadi dalam situasi seperti ini siswa dituntut untuk mampu mengeksplor kemampuannya dalam bertanya dan berpikir kritis sehingga terciptalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Sedangkan pada pembelajaran *problem solving* siswa merumuskan masalah tentang isu-isu hangat yang menarik untuk dipecahkan yang terkait dengan materi pembelajaran secara mandiri dengan bimbingan guru. Siswa didorong untuk berpikir mengemukakan pendapat dan argumentasi tentang prioritas tindakan dalam pemecahan masalah, sehingga dalam situasi seperti ini siswa mampu berpikir secara kreatif, sistematis, realistis dan belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek. Tingkat kemandirian pada pembelajaran *problem solving* lebih tinggi karena siswa didorong untuk mencari permasalahan dan solusi pemecahannya sedangkan pada *problem posing* masalah yang sudah dipersiapkan oleh guru siswa hanya mengajukan masalah atau soal dari materi pembelajaran. Terhadap penguasaan materi pelajaran dalam penerapan pembelajaran *problem solving* siswa lebih memahami materi pelajarannya karena dalam proses pembelajaran siswa merumuskan masalah sampai memecahkan masalah tersebut, dan siswa dituntut langsung untuk berpikir secara kreatif

sistematis, realistis dan belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek yang dihadapkan langsung dengan mencari masalah dan pemecahan masalah. Sedangkan *problem posing* mengajukan soal dari materi yang dipelajari, Siswa hanya terbatas untuk mengajukan soal atau masalah.

Berdasarkan uraian diatas diketahui Perbedaan dapat diduga akan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* dan *problem posing*

2. Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dibandingkan Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Posing* Bagi Siswa Yang Memiliki Sikap Positif Terhadap Mata Pelajaran.

Sikap adalah kecenderungan berperilaku tertentu yang dimiliki seseorang berkaitan dengan objek yang dihadapinya. Dalam proses pembelajaran sikap positif siswa terhadap mata pelajaran merupakan titik awal yang baik. Sikap siswa terhadap mata pelajaran ekonomi akan memacu siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga intensitas kegiatan pembelajaran lebih tinggi dibanding sikap siswa pada mata pelajaran ekonomi yang negatif. Pada pembelajaran *problem solving*, siswa yang memiliki sikap positif pada mata pelajaran akan berusaha untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan teori belajar konstruktivisme 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. ([sumber:http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/))

Siswa akan menempatkan diri untuk berinteraksi terhadap teman kelompoknya dan menyumbangkan pemikirannya dalam merumuskan masalah, mengambil prioritas pemecahan masalah sampai pada tahap penyelesaian dan kesimpulan dalam pemecahan masalah. Aktivitas belajar siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran pada pembelajaran *problem solving* lebih tinggi karena siswa menyukai pelajaran ekonomi maka antusias dalam belajar tinggi. Hal tersebut yang menjadi pemicu untuk bersungguh-sungguh dalam memahami materi. Sedangkan pada siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran siswa cenderung malas untuk belajar ekonomi karena mereka tidak menyukai mata pelajaran ekonomi. Hal ini membuat aktivitas belajar siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran ekonomi cenderung rendah.

Tahap perumusan masalah dalam pembelajaran *problem solving* mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan baru dengan berpikir secara kreatif, Sehingga siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran memfokuskan pikirannya terhadap permasalahan yang sedang dibahas, Siswa akan termotivasi untuk mengikuti diskusi kelompok dengan merumuskan masalah mendiagnosis masalah, Merumuskan alternatif strategi, Serta menentukan dan menerapkan strategi pilihan pemecahan masalah sehingga siswa akan belajar dengan sungguh –sungguh . Sedangkan dalam pembelajaran *problem posing* masalah sudah dipersiapkan oleh

guru siswa hanya mengajukan masalah atau soal dari materi pembelajaran sehingga siswa hanya terpaksa dengan cara guru mengharuskan siswa membuat soal, Sehingga bisa saja belajar yang siswa laksanakan tidak sungguh-sungguh. Hal ini mengakibatkan perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran ekonomi hasil belajarnya lebih tinggi yang menggunakan pembelajaran *problem solving* dibandingkan dengan pembelajaran *problem posing*.

3. Hasil Belajar Ekonomi Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dibandingkan Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Posing* Bagi Siswa Yang Memiliki Sikap Negatif Terhadap Mata Pelajaran.

Pembelajaran *problem solving* menuntut siswa untuk mampu berpikir kreatif, kritis, logis dan analitis sehingga mampu untuk merumuskan masalah, mendiagnosis masalah, Merumuskan alternatif strategi, Serta menentukan dan menerapkan strategi pilihan pemecahan masalah, tetapi untuk siswa yang tidak menyukai mata pelajaran yang diajarkan membuat siswa malas belajar, Sehingga tidak terbentuk sikap untuk sungguh- sungguh dalam mengikuti pembelajaran hal ini mengakibatkan hasil belajar tidak mencapai tujuan.

Pada pembelajaran *problem posing* siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran membuat siswa dapat mengajukan masalah atau soal. Sehingga siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran kurang terpacu untuk memahami materi dan kurang bersungguh-sungguh dalam belajar..

Siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran semakin baik pengetahuannya dengan mengajukan masalah atau soal. Berbeda dengan pembelajaran *problem solving* yang memiliki sikap negatif tidak menyukai dalam merumuskan dan memecahkan masalah. Sehingga yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran lebih rendah pada pembelajaran *problem solving*. Hal ini dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar, siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran hasilnya lebih baik yang menggunakan pembelajaran *problem posing* dibandingkan yang menggunakan pembelajaran *problem solving*.

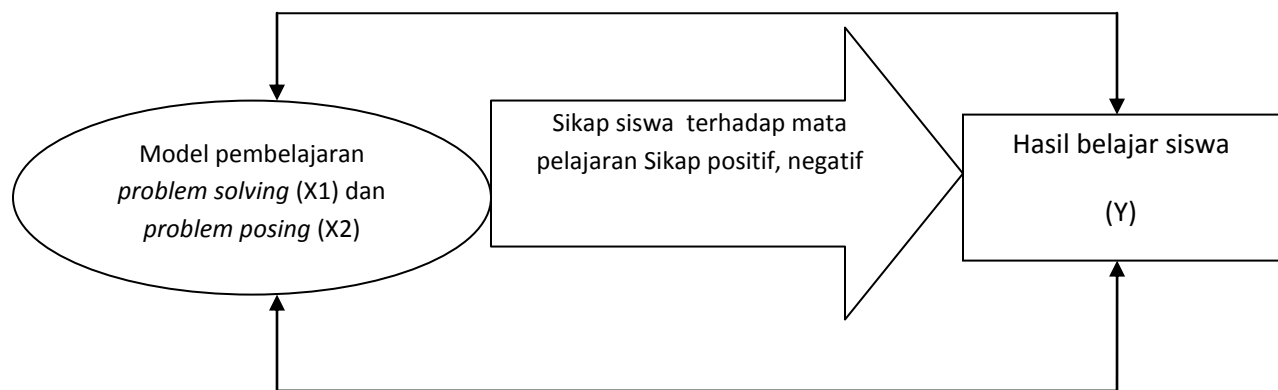
4. Interaksi Antara Model Pembelajaran Dengan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

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 sikap siswa terhadap mata pelajaran. Siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran mau mendukung dalam mengikuti model pembelajaran, baik *problem solving* maupun *problem posing* sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menduga ada interaksi antara model pembelajaran dengan sikap siswa terhadap mata pelajaran ekonomi. Anggapan tersebut karena adanya kemungkinan perbedaan hasil berbeda yang yang tidak searah, dimana hasil belajar *problem solving* akan lebih besar jika siswa memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran dan hasil belajar pada pembelajaran *problem*

posing yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran hasil belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada pembelajaran *problem solving* bagi siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran.

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



Gambar 2. Paradigma dengan Dua Variabel Independen

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- 1) Seluruh siswa kelas X semester ganjil 2012/2013 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran ekonomi.
- 2) Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan pembelajaran *problem solving* dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan pembelajaran *problem posing*, di ajar oleh guru yang sama.

- 3) Faktor- faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar ekonomi siswa selain sikap terhadap mata pelajaran ekonomi dalam memahami konsep ekonomi dan model pembelajaran *problem solving* dan *problem posing* diabaikan.

E. Hipotesis

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

- 1) Terdapat perbedaan antara hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem posing*.
- 2) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* lebih tinggi dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem posing* bagi siswa yang memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran ekonomi.
- 3) Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem solving* lebih rendah dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *problem posing* bagi siswa yang memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran ekonomi.
- 4) Ada interaksi antara model pembelajaran dengan sikap siswa terhadap mata pelajaran pada mata pelajaran ekonomi.

