

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM POSING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 SRIBASUKI**

(Skripsi)

Oleh

MILLA MARTHA FEBRILLA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM POSING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SRIBASUKI

Oleh

MILLA MARTHA FEBRILLA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Non-Equivalent Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan kelas eksperimen dari 5% menjadi 86%, rata-rata hasil *pre-test* kelas eksperimen sebesar 47,84 dan *post-test* sebesar 71,43. Kontribusi model *problem posing* sebesar 30,9%. Pengujian hipotesis menggunakan rumus diperoleh data sebesar ($t_{hitung} 2,16 > t_{tabel}$ sebesar 2,021), perbandingan tersebut berarti H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, *problem posing*.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM POSING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 SRIBASUKI**

Oleh

MILLA MARTHA FEBRILLA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM POSING TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SRIBASUKI**

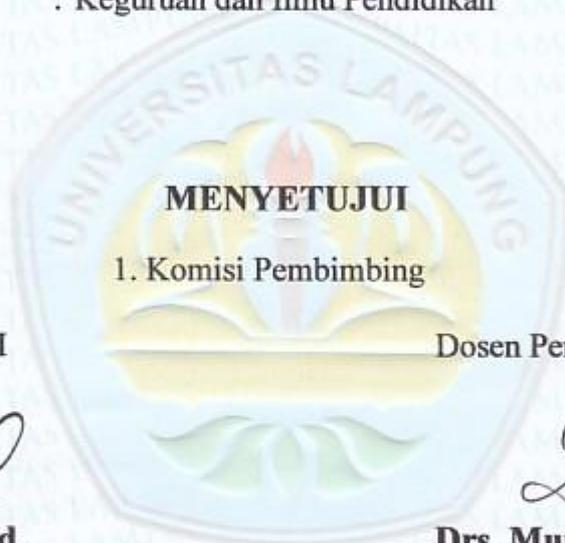
Nama Mahasiswa : **Milla Martha Febrilla**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053071

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sowiyah, M.Pd.

NIP 19600725 198403 2 001

Drs. Muncarno, M.Pd.

NIP 19581213 198503 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

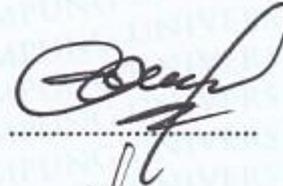
Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP 19600328 198603 2 002

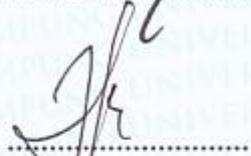
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

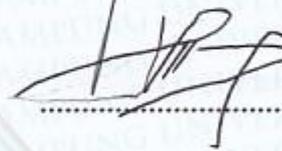
Ketua : **Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Muncarno, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Suwarjo, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **04 Mei 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milla Martha Febrilla
NPM : 1413053071
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sribasuki” adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, April 2018

Yang membuat pernyataan




Milla Martha Febrilla
NPM 1413053071

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Milla Martha Febrilla, dilahirkan di Sribasuki, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 03 Februari 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, putri pasangan Bapak Daiman dan Ibu Tri Indarti.

Peneliti melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sribasuki, lulus tahun 2008. Peneliti menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Batanghari dan lulus pada tahun 2011, kemudian peneliti melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Metro, lulus pada tahun 2014. Peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nilai Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) di Universitas Lampung. Peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Kubu Perahu. Peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kubu Perahu, Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat.

MOTO

“Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, istiqomah dalam menghadapi cobaan”

“YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH”

(HR. M. Zainuddin Abdul Madjid)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirraahmaanirrahiim

Bersama keridhaanMu ya Allah, karya ini kupersembahkan sebagai rasa syukur dan tanda baktiku kepada:

*Bapak **Daiman** dan Ibu **Tri Indarti** yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, dan mencurahkan kasih sayang serta perhatiannya demi kebahagiaan dan keberhasilanku.*

*Adik ku **Reza Valensa** yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doanya untukku.*

Keluarga yang selalu memberikan motivasi, bimbingan, nasihat, dukungan dan semangat untuk keberhasilanku, agar kelak dapat berbuat yang lebih baik dan bermanfaat bagi diri kita dan orang lain.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas ridho-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sribasuki". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P, Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan gelar sarjana kami.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum, Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbang saran untuk kemajuan program studi PGSD dan juga membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memajukan kampus PGSD, dan membantu peneliti menyelesaikan surat-surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B, sekaligus Dosen Penguji Sekretaris yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi dan membantu peneliti menyelesaikaikan surat guna syarat skripsi.

6. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Dosen Penguji Ketua yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Dr. Suwarjo, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan motivasi, kritik, masukan, dan saran-saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung, yang telah banyak memberi masukan, dukungan, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
10. Bapak Suryono, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 1 Sribasuki, serta dewan guru dan staf administrasi yang telah memberikan saran, ilmu yang sangat bermanfaat, dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga penelitian selesai.
11. Bapak Kasani, S.Pd., selaku Guru Kelas VA yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
12. Ibu Rubiyati Rahayu, S.Pd., selaku Guru Kelas VB yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
13. Siswa-siswi kelas VA dan VB SD Negeri 1 Sribasuki semoga kalian menjadi anak yang bertaqwa, cerdas, dan berprestasi.

14. Arrizal Wahyu Utama yang selalu membantu, menemani, memberi semangat dan motivasi.
15. Sahabatku Ani Istiqomah, Agin Fifi Salwa, Suci Kemalajari dan Sunita yang selalu memberikan semangat, dukungan Terimakasih telah menjadi teman bertukar pendapat dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
16. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2014, terkhusus kelas A dan tim sukses skripsi yang telah membantu, memberikan semangat, dan telah menyelesaikan perjalanan skripsi dari awal hingga akhir.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Metro, April 2018
Peneliti

Milla Martha Febrilla

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
1. Secara teoritis	7
2. Secara Praktis	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i>	9
a. Pengertian Model.....	9
b. Pengertian Model Pembelajaran	10
c. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	11
2. <i>Problem Posing</i>	12
a. Pengertian <i>Problem Posing</i>	12
b. Ciri-ciri <i>Problem Posing</i>	13
c. Tujuan <i>Problem Posing</i>	14
d. Fungsi <i>Problem Posing</i>	16
e. Langkah-Langkah <i>Problem Posing</i>	17
f. Peran Guru dalam Pembelajaran.....	19
g. Kelebihan <i>Problem Posing</i>	20
3. Hasil belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Pengertian Belajar	23
c. Teori Belajar	24

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	26
4. Ilmu Pengetahuan Sosiasl (IPS)	28
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	28
b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	29
c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	30
d. Manfaat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	32
e. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	34
f. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	35
g. Penelitian yang Relevan	37
B. Kerangka Pikir.....	38
C. Hipotesis Penelitian.....	40
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	41
B. Langkah-langkah Penelitian Eksperimen.....	42
C. Waktu dan Tempat Penelitian	43
1. Tempat	43
2. Waktu	43
D. Variabel Penelitian	43
1. Pengertian Variabel	43
2. Definisi Operasional Variabel	44
E. Subjek Penelitian.....	46
1. Populasi	47
2. Sampel	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Dokumentasi.....	48
2. Observasi	48
3. Angket (Kuesioner)	48
4. Tes	48
G. Uji Coba Instrumen	49
H. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reabilitas	52
I. Teknik Analisis Data	53
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	54
2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar	58
3. Uji Hipotesis	60
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	62
1. Visi, Misi, dan Tujuan	62
2. Sarana dan Prasarana	63
3. Keadaan Tenaga Pendidik	65

	Halaman
B. Pelaksanaan Penelitian	66
1. Persiapan Penelitian.....	66
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	66
3. Pelaksanaan Penelitian	66
4. Pengambilan Data.....	66
C. Deskripsi Data Penelitian	67
D. Analisis Data Penelitian	67
1. Hasil Belajar Pengetahuan (Kognitif)	68
2. Hasil Belajar Sikap (afektif).....	76
3. Hasil Belajar Keterampilan (Psikomotor)	78
4. Hasil Belajar Keseluruhan (Kognitif, Afektif, Psikomotor).....	79
5. Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i> SD Negeri 1 Sribasuki	80
E. Pembahasan	82
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	4
2. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R.....	50
3. Data Uji Validitas Butir Soal Pilihan Jamak.....	51
4. Kriteria Reliabilitas	52
5. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	60
6. Keadaan Prasarana SD Negeri 1 Sribasuki	64
7. Dataftar Urut Kepangkatan Guru dan Staf SD Negeri 1 Sribasuki.....	65
8. Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
9. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
10. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Sikap (Afektif).....	77
11. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Keterampilan (Psikomotor)	78
12. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Keseluruhan (Kognitif, Afektif, Psikomotor)	79
13. Data Respon Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Kerangka Pikir	40
2. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	42
3. Diagram Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i>	69
4. Diagram Perbandingan Nilai <i>Post-test</i>	70
5. Data Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	71
6. Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
7. Diagram Perbandingan Nilai Sikap (Afektif)	77
8. Diagram Perbandingan Nilai Keterampilan (Psikomotor)	78
9. Diagram Perbandingan Nilai Keseluruhan (Kognitif, Afektif, Psikomotor)	80
10. Kurva Angket Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Posing</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	91
2. Surat Izin Instrumen dari Fakultas.....	92
3. Surat Keterangan dari Fakultas.....	93
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	94
5. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	95
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VA (Eksperimen).....	96
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VB (Kontrol).....	97
8. Surat Pernyataan Teman Sejawat Mahasiswa.....	98
9. Surat Keterangan Penelitian.....	99
10. Pemetaan SK dan KD.....	101
11. Silabus Pembelajaran.....	106
12. RPP Kelas Eksperimen.....	111
13. RPP Kelas Kontrol.....	120
14. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar (Kognitif, Afektif, Psikomotor).....	129
15. Kisi-kisi Respon Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Posing</i>	133
16. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	134
17. Soal Instrumen Tes (Belum di Uji).....	137
18. Perhitungan Uji Validitas dan Reabilitas.....	143
19. Soal <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	152
20. Angket Respon Pengaruh Model <i>Problem Posing</i>	157
21. Lembar Observasi Afektif.....	159
22. Lembar Observasi Psikomotor.....	160
23. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VA (Eksperimen).....	161
24. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VB (Kontrol).....	162
25. Perhitungan Uji Normalitas.....	165
26. Perhitungan Uji Homogenitas.....	176
27. Perhitungan Uji Regresi Sederhana.....	182
28. Perhitungan Uji Hipotesis.....	186
29. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Afektif (Eksperimen dan Kontrol).....	188
30. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Psikomotor (Eksperimen dan Kontrol)..	191
31. Perhitungan Data Keseluruhan (Kognitif, Afektif, Psikomotor).....	194
32. Data Hasil Angket Respon Pengaruh Model <i>Problem Posing</i>	197
33. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	200
34. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat (X^2).....	201
35. Tabel Nilai-nilai Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal Dari 0–Z..	202

	Halaman
36. Tabel Distribusi F	204
37. Tabel Nilai-nilai Dalam Distribusi T	206
38. Dokumentasi Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil	208
39. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Instrumen dan Pembelajaran.....	209

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Percepatan arus informasi dalam era globalisasi dewasa ini menuntut semua bidang kehidupan untuk menyesuaikan visi, misi, tujuan dan strategi agar sesuai dengan kebutuhan, dan tidak ketinggalan zaman. Menurut Susanto (2013: 5) sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi, baik di tingkat lokal, rasional, maupun global. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Pendidikan membekali manusia dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang baik untuk menjadikan manusia yang cerdas, terampil, dan bertakwa. Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan baik itu lembaga formal maupun informal dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun (2003: 2) tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 6 Ayat (1) yang menegaskan bahwa setiap warga negara yang berusia tujuh sampai lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Sekolah Dasar (SD) sebagai lembaga yang mendidik dan memberi bekal pengetahuan di tingkat dasar. Pembangunan pendidikan dewasa ini senantiasa mengalami peningkatan dalam bidang mutu dan kualitas sesuai dengan tuntutan masyarakat. Salah satu upaya adalah

dengan mengembangkan inovasi model pembelajaran untuk dapat membentuk keterampilan bagi siswa. Susanto (2013: 47) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran yang disajikan secara khas dalam setiap pembelajaran agar suasana dalam belajar dapat aktif dan inovatif serta tidak membosankan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Susanto (2013: 144) sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Pendidikan IPS dikembangkan dalam tiga ranah pembelajaran, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Susanto (2013: 144) yaitu, untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran untuk meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntun pengelolaan pembelajaran secara dinamis

dengan mendekatkan siswa kepada realitas objektif kehidupannya. Trianto (2007: 1) mendefinisikan salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) masa sekarang ini adalah masih rendahnya daya serap siswa. Hal ini nampak pada rata-rata hasil belajar siswa yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Hasil belajar sendiri menurut Suprijono (2012: 5) adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang rendah merupakan hasil kondisi pembelajaran yang tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya, sehingga kelas cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), hal tersebut terjadi pula dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 1 Sribasuki pada Oktober 2017 diketahui bahwa SD Negeri 1 Sribasuki menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 digunakan pada kelas I dan IV saja, sedangkan KTSP digunakan pada kelas II, III, V, dan VI. Peneliti menggunakan kelas V sebagai subjek penelitian, sebab pada kelas V SD Negeri 1 Sribasuki pelaksanaan pembelajaran oleh guru belum terlaksana secara optimal. Masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada hasil belajar mata pelajaran IPS. Adapun nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Sribasuki Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Kelas	KKM	Jumlah Siswa (orang)	Siswa		Persentase (%)	
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
VA	65	21	9	12	42,85	57,15
VB	65	20	10	10	50	50

(Sumber: Dokumentasi guru kelas V SD Negeri 1 Sribasuki)

Hasil data tersebut menunjukkan bahwa di kelas V masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 65, dari seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 21 orang siswa, jumlah siswa yang mampu mencapai KKM 9 siswa dan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM 12 siswa, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 60,34. Nilai rata-rata kelas VB sebesar 68,35 dengan jumlah 20 siswa yang mencapai KKM 10 siswa dan 10 siswa yang tidak mencapai KKM. Oleh sebab itu, peneliti memilih kelas VA sebagai kelas eksperimen karena nilai rata-rata kelas VA lebih rendah dari nilai rata-rata kelas VB, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Silberman (2016: 27) menjelaskan belajar bukan semata kegiatan menghafal, untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolah atau memahaminya. Kegiatan belajar bersifat pasif, siswa mengikuti pembelajaran tanpa rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan dan tanpa minat terhadap hasilnya, ketika kegiatan belajar bersifat aktif, siswa akan berusaha keras untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut terjadi pula di SD Negeri 1 Sribasuki. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa hal yang dominan terlihat pada saat pembelajaran IPS

sedang berlangsung, diantaranya: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), (2) Pembelajaran kurang beragam, sehingga siswa merasa bosan, (3) belum maksimalnya penggunaan strategi pembelajaran, salah satunya strategi model pembelajaran *problem posing*, (4) siswa kurang memahami materi pembelajaran IPS, (5) siswa cenderung lebih aktif bermain, (6) kurang menekankan aspek penalaran, (7) tidak adanya partisipasi serta kemauan untuk belajar aktif, (8) tidak ada kemauan untuk berpikir kritis selama proses belajar mengajar di kelas. Supaya pelajaran IPS tidak terkesan membosankan dalam proses belajar mengajar maka dapat menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah model pembelajaran *problem posing* dalam proses pembelajaran di kelas. *Problem posing* menurut Suryanto (dalam Thobroni, dkk., 2012: 343) merupakan pengajuan sehingga pengajuan masalah dipandang sebagai suatu tindakan merumuskan masalah atau soal dari situasi yang diberikan. merupakan suatu model pembelajaran yang diadaptasikan dengan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya membangun struktur kognitif, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis dan bertindak kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *problem posing* ini, selain dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi IPS yang cenderung banyak, juga dapat meningkatkan kerjasama di antara siswa secara berkelompok, dan dapat meningkatkan hasil

belajar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul dalam skripsi ini, yaitu: “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 1 Sribasuki”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mendefinisikan masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Belum maksimalnya penggunaan model pembelajaran *problem posing*.
4. Siswa kurang memahami materi pembelajaran IPS.
5. Siswa cenderung lebih aktif bermain.
6. Kurang menekankan aspek penalaran.
7. Tidak adanya partisipasi serta kemauan untuk belajar aktif.
8. Tidak ada kemauan berpikir kritis selama proses belajar mengajar di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada pengaruh :

1. Model pembelajaran *problem posing* (X).
2. Hasil belajar (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh secara signifikan dan positif model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang signifikan dan positif model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing*.

2. Secara Praktis

a. Siswa

Memberikan semangat kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, memancing siswa untuk berpikir kritis dan bertindak aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

b. Guru

Sebagai penduan dalam upaya mengoptimalkan pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti *problem posing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu semua mata pelajaran.

d. Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu dan pengetahuan di dunia pendidikan secara nyata.

e. Peneliti Lanjutan

Menjadikan penelitian ini sebagai standar acuan saat melakukan penelitian lanjutan. Kemudian dapat diterapkan pada materi atau mata pelajaran yang berbeda.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

- a. Ruang lingkup masalah disini adalah pengaruh model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS.
- b. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki.
- c. Obyek penelitian adalah *problem posing* dan hasil belajar IPS siswa.
- d. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sribasuki.
- e. Pelaksanaan penelitian pada pembelajaran semester genap tahun 2017/2018.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem Posing*

a. Pengertian Model

Pembelajaran setiap guru mempunyai cara yang berbeda-beda. Bentuk, cara dan desain yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran dinamakan model pembelajaran. Wisudawati, dkk (2014: 48) model merupakan pembungkus pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Menurut Sagala (dalam Suyono, dkk., 2015: 46) model merupakan kerangka konseptual yang mendiskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Selanjutnya dalam hubungannya dengan model atau desain Brahim (2015: 43) model merupakan implementasi dari desain pengembangan pembelajaran yang berbentuk rangkaian prosedur yang saling terkait antara siswa, tujuan, metode dan evaluasi.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model adalah suatu proses atau prosedur. Model merupakan alat melalui

makna belajar aktif dan digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Berkaitan dengan model dan pembelajaran yang dalam ruang lingkungannya menjadi satu kesatuan. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Susanto (2013: 47) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Menurut Sudrajat (dalam Rusman, 2010: 25) bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pengajar. Selanjutnya, menurut Joyce dan Weil (dalam Faturohman, 2015: 20) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan teori para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan model pembelajaran yaitu suatu bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir. Disajikan secara khas dalam setiap pembelajaran agar suasana dalam belajar dapat aktif dan inovatif serta tidak membosankan.

c. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Amri (2013: 7) menyebutkan beberapa model pembelajaran yaitu model pembelajaran berdasarkan masalah, model penemuan terbimbing, model pembelajaran langsung, model *Missouri Mathematics Project (MMP)*, model *problem solving* dan model *problem posing*. Menurut Fathurrohman (2015: 9) macam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
- 2) Model pembelajaran inkuiri.
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).
- 4) Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).
- 5) Model pembelajaran berbasis pengajuan masalah (*problem posing*).
- 6) Model pembelajaran autentik (*Authentic Learning*).
- 7) Model pembelajaran berbasis sumber.
- 8) Model pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*).
- 9) Model pembelajaran transformatif.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*problem posing*) karena model ini dirasa dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki dan dapat menumbuhkan sikap kritis siswa dalam berpikir.

2. Problem Posing

a. Pengertian *Problem Posing*

Setiap pembelajaran di dalamnya terdapat beberapa model yang akan digunakan guru untuk membuat peserta didik dapat belajar dengan aktif, kreatif dan inovatif. Pembelajaran menggunakan model *problem posing* menurut Brahim (2015: 75) *problem posing* yaitu suatu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simpel sehingga mudah dipahami. Sintaknya adalah: pemahaman, identifikasi kekeliruan, menimalisasi tulisan-hitungan, cari alternatif, penyusunan soal-pertanyaan. Menurut Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 66) *problem posing* mempunyai 3 pengertian, yaitu:

- 1) *Problem posing* adalah perumusan soal sederhana atau perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka menyelesaikan soal yang rumit.
- 2) *Problem posing* adalah perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah diselesaikan dalam rangka mencari alternatif atau penyelesaian lain atau mengkaji kembali langkah penyelesaian masalah yang telah dilakukan.
- 3) *Problem posing* adalah merumuskan atau membuat soal dari situasi yang diberikan.

Pengajuan soal merupakan tugas yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif sebab siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari informasi yang diberikan. Pengajuan soal merupakan sarana untuk merangsang kemampuan siswa dalam membaca informasi yang diberikan dan menginformasikan pertanyaan secara verbal maupun tertulis. Menurut ahli Shoimin (2014: 133) bahwa *problem posing* adalah model yang menyatakan bahwa siswa diminta untuk menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana. Pembelajaran dengan model *problem posing* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga pembelajaran yang aktif akan tercipta, siswa tidak akan bosan dan akan lebih tanggap.

Berdasarkan teori dan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan *problem posing* merupakan suatu model dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dan dapat membelajarkan siswa dalam menangani masalah melalui pengajuan pertanyaan kemudian diselesaikan secara bersama. Model pembelajaran *problem posing* digunakan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran yang monoton.

b. Ciri-Ciri *Problem Posing*

Problem posing adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara langsung untuk memberi

kesempatan kepada siswa dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan serangkaian kegiatan yang lebih bermakna. Setiap kegiatan tersebut, maka siswa dapat membuka wawasan yang dimilikinya dan memberikan kesempatan yang luas untuk saling berkomunikasi.

Menurut Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 70) ciri-ciri *problem posing* merupakan pembelajaran yang fleksibel, positifisme, mengesankan, dan menarik bagi siswa. Thobroni, dkk (2012: 350) menyatakan bahwa pembelajaran *problem posing* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Guru belajar dari murid dan murid belajar dari guru
- 2) Guru menjadi rekan murid yang melibatkan diri dan menstimulasi daya pemikiran kritis murid-muridnya serta mereka saling memanusaiakan.
- 3) Manusia dapat mengembangkan kemampuannya untuk mengerti secara kritis dirinya dan dunia tempat ia berada.
- 4) Pembelajaran *problem posing* senantiasa membuka rahasia realita yang menantang manusia kemudian menuntut suatu tanggapan terhadap tantangan tersebut.

Berdasarkan ciri-ciri pada teori para ahli di atas, disimpulkan bahwa model *problem posing* ini bersifat fleksibel, mengesankan, dan menganggap murid adalah subjek belajar. Model ini membuat anak untuk mengembangkan potensinya sebagai orang yang memiliki potensi rasa ingin tahu dan berusahan keras dalam memahami lingkungannya.

c. Tujuan *Problem Posing*

Model pembelajaran adalah jembatan bagi guru untuk dapat berkreatifitas dalam mengajar. Siswono (dalam Kumalasari, 2011: 17) menyebutkan tujuan *problem posing*, sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan performennya dalam pemecahan masalah.
- 2) Merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif.
- 3) Mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Dapat mempromosikan sikap inkuiri dan membentuk pikiran yang berkembang dan fleksibel.
- 5) Mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- 6) Berguna untuk mengetahui kesalahan atau miskonsepsi siswa.
- 7) Mempertinggi kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sebab
- 8) pengajuan masalah memberikan penguatan-penguatan dan memperkaya konsep-konsep dasar.
- 9) Menghilangkan kesan “keseraman” dan “kekunoan” dalam belajar.
- 10) Mempersiapkan pola pikir atau kriteria berpikir, berkorelasi positif dengan kemampuan memecahkan masalah.

Pembelajaran *problem posing* cukup memberikan banyak manfaat bagi siswa. Upu (dalam Kumalasari, 2011: 7) bahwa pengajuan masalah merupakan salah satu pendekatan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran matematika. Pengajuan masalah dapat bertujuan dalam mempertemukan sejumlah tujuan belajar yang banyak dan bervariasi, baik dalam strategi pembelajaran berkelompok maupun pembelajaran secara individu.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan *problem posing* yaitu untuk meningkatkan kembali keaktifan siswa dalam berpikir kritis dan bertindak kreatif, membantu siswa dalam memecahkan dan menjawab masalah, mendorong siswa untuk

bertanggung jawab dalam belajarnya dan memunculkan respon positif. Pengajuan masalah dapat bertujuan dalam mempertemukan sejumlah tujuan belajar yang banyak dan bervariasi, baik dalam strategi pembelajaran berkelompok maupun pembelajaran secara individu.

d. Fungsi *Problem Posing*

Membantu siswa mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap pelajaran, model *problem posing* mempunyai manfaat diantaranya menurut Tatag (dalam Suyatno, 2009: 345) bahwa model pengajuan soal (*problem posing*) dapat:

- 1) Membantu siswa dalam menemukan ide-ide siswa dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam pemecahan masalah.
- 2) Membentuk siswa bersikap kritis dan kreatif.
- 3) Mempromosikan semangat inquiri 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.

Kegiatan merumuskan masalah juga memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk merekonstruksi pikiran-pikiran dalam rangka memahami materi pembelajaran. Kegiatan tersebut menentukan pembelajaran yang

dilakukan siswa lebih bermakna. Menurut Suyatno (2009: 350) fungsi *problem posing* yaitu :

- 1) Dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk lebih menggunakan ketrampilan bertanya atau membahas suatu masalah.
- 2) Dapat memberikan kesempatan pada para peserta didik untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai sesuatu kasus atau masalah.
- 3) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan bakat ketrampilan berdiskusi.
- 4) Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan peserta didik sebagai individu serta kebutuhan belajar.
- 5) Para peserta didik lebih aktif tergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi.
- 6) Dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan rasa menghargai dan menghormati pribadi temannya, menghargai pendapat orang lain, mereka saling membantu kelompok dalam mencapai usaha bersama.
- 7) Mempromosikan semangat inkuiri pada peserta didik.
- 8) Mendorong peserta didik untuk belajar mandiri.
- 9) Mempertinggi kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan teori beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan *problem posing* berfungsi memberikan kesempatan luas untuk menuangkan ide-ide dalam memahami masalah, sehingga pemikiran siswa dapat berkembang dan terbuka ketika dihadapkan pada suatu masalah. Kegiatan merumuskan masalah juga membuat anak menjadi lebih percaya diri dalam bertindak dan melakukan suatu kegiatan.

e. Langkah-Langkah *Problem posing*

Penerapan suatu model pembelajaran harus memiliki langkah-langkah yang jelas, hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kinerja guru dan

aktivitas yang dilakukan siswa sebagai bentuk perubahan perilaku dalam proses belajar. Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 69) langkah-langkah dari model pembelajaran *problem posing*, yaitu:

- 1) Siswa dikelompokkan secara heterogen.
- 2) Siswa dihadapkan pada situasi masalah.
- 3) Berdasarkan kesepakatan, siswa menyusun pertanyaan dan merumuskan masalah dari situasi yang ada.
- 4) Kelompok siswa menukarkan soal.
- 5) Berdasarkan kesepahaman siswa menyelesaikan masalah.
- 6) Siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah.

Problem posing ditujukan untuk seluruh siswa yang diberikan kesempatan oleh guru untuk mengajukan pertanyaan dengan langkah-langkah seperti yang dikemukakan Thobroni, dkk (2012: 351) bahwa langkah-langkah penerapan model *problem posing*, yaitu:

- 1) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa menggunakan alat peraga untuk memfasilitasi siswa dalam mengajukan pertanyaan,
- 2) Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan secara berkelompok,
- 3) Siswa saling menukarkan soal yang telah diajukan,
- 4) Kemudian menjawab soal-soal tersebut dengan berkelompok.

Berdasarkan uraian teori para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah *problem posing* dari Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 69) yaitu, (1) siswa dikelompokkan secara heterogen, (2) siswa dihadapkan pada situasi masalah, (3) berdasarkan kesepakatan, siswa menyusun pertanyaan dan merumuskan masalah dari situasi yang ada, (4) kelompok siswa menukarkan soal, (5) berdasarkan kesepahaman siswa

menyelesaikan masalah, dan (6) siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah.

f. Peran Guru dalam Pembelajaran

Peran guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Amri (2013: 180) bahwa sebagai perencana, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dapat dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana pembelajaran. Rusman (2012: 75) tugas guru adalah harus memberikan nilai-nilai yang berisi pengetahuan masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang, pilihan nilai hidup dan praktik-praktik komunikasi. Thobroni, dkk (2012: 348) yang harus dilakukan guru adalah:

- 1) Memotivasi siswa untuk mengajukan soal.
- 2) Guru melatih siswa merumuskan dan mengajukan masalah atau pertanyaan berdasarkan situasi yang diberikan.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan peran guru adalah tindakan yang dilakukan guru untuk memberikan suasana belajar sesuai dengan tema pembelajaran dan mengantarkan siswa untuk memahami pada konsep dengan cara menyiapkan situasi sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Adapun peran guru dalam model pembelajaran *problem posing*

adalah sebagai fasilitator yaitu menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dibahas.

g. Kelebihan *Problem Posing*

Model atau desain yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, menurut Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 89) model *problem posing* tersebut memiliki kelebihan a) Mendidik murid berfikir kritis, b) Siswa aktif dalam pembelajaran, c) Belajar menganalisis suatu masalah, d) Mendidik anak percaya pada diri sendiri.

Selanjutnya, untuk membuka pemikiran yang positif, kreatif dan berpikir kritis terdapat beberapa kelebihan, menurut Siswono (2011: 76) dalam bukunya menyebutkan beberapa kelebihan pengajaran masalah, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan *problem posing*:

- a) Membantu siswa dalam memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan performennya dalam pemecahan masalah.
- b) Merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif.
- c) Mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan memecahkan masalah dan sikap siswa terhadap pembelajaran.
- d) Dapat mempromosikan sikap inkuiri dan membentuk pikiran yang berkembang dan fleksibel.
- e) Mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- f) Berguna untuk mengetahui kesalahan atau miskonsepsi siswa.
- g) Mempersiapkan pola pikir atau kriteria berpikir, berkorelasi positif dengan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan dengan model *problem posing* dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran berkelompok, yang mengajarkan siswa untuk dapat mengajukan soal dan menyelesaikan soal secara mandiri. Pengajuan soal dan penyelesaian soal ini dilaksanakan dalam pembelajaran yang senantiasa membuka rahasia realita yang menantang manusia, kemudian menuntut suatu tanggapan terhadap tantangan tersebut. Membuka pemikiran yang positif, kreatif dan berpikir kritis serta menjadikan siswa bertanggung jawab dan aktif dalam melakukan kegiatan.

3. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Upaya yang dilakukan siswa untuk menambah pengetahuan terlihat dari perubahan yang nampak pada diri siswa. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.

Hamalik (2008: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan motoris. Unsur subjektif adalah rohaniah, sedangkan motoris adalah jasmaniah. Hasil belajar akan tampak pada pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, persepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.

Menurut Sudjana (dalam K. Brahim, 2015: 36) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran

yaitu berupa tes yang disusun terencana, baik tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Menurut Bloom (dalam Thobroni, 2015: 21) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Domain kognitif mencakup:
 - a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
 - b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 - c) *Application* (menerapkan);
 - d) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
 - e) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 - f) *Evaluating* (menilai).
- 2) Domain afektif mencakup:
 - a) *Receiving* (sikap menerima);
 - b) *Responding* (memberikan respons);
 - c) *Valuing* (nilai);
 - d) *Organization* (organisasi);
 - e) *Characterization* (karakterisasi).
- 3) Domain psikomotor mencakup:
 - a) *Initiatory;Pre-routine*;
 - b) *Routinized*;
- 4) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan teori para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun terencana, baik tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang tidak terpisahkan dari siswa dalam kegiatan interaksi dengan lingkungannya.

Robbins (dalam Trianto, 2009: 15) belajar adalah proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: (1) penciptaan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi dalam makna belajar, disini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seorang siswa dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Belajar menurut Gagne (dalam Susanto, 2013: 1) yaitu suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai pola respon baru dan hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seorang siswa dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

c. Teori Belajar

Teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Pemahaman tentang cara belajar dapat membantu proses belajar lebih efektif, efisien, dan produktif. Berdasarkan teori belajar, guru dapat merancang dan merencanakan proses pembelajarannya.

Teori belajar juga dapat menjadi panduan guru untuk mengelola kelas serta membantu guru untuk mengevaluasi proses, perilaku guru sendiri serta hasil belajar siswa yang telah dicapai. Slameto (2003:2) teori belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keeseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pemahaman mengenai teori belajar akan membantu guru dalam memberikan dukungan dan bantuan kepada siswa sehingga dapat mencapai prestasi maksimal. Ada beberapa teori belajar yang dikemukakan oleh Abdullah (2013: 4) yaitu :

1) Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori belajar tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini berpengaruh terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Perubahan tingkah laku terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Pembelajaran dilakukan dengan memberi

stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan. Hubungan stimulus dan respon ini jika diulang akan menjadi sebuah kebiasaan. Respon atau perilaku tertentu diperoleh dengan menggunakan model pelatihan dan pembiasaan.

2) Teori Kognitivisme

Menurut teori kognitivisme, pembelajaran terjadi dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman. Pengaktifan indra dapat dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu melalui berbagai model .

3) Teori Konstruktivisme

Teori ini merupakan teori sosiogenesis, yang membahas tentang faktor primer (kesadaran sosial) dan faktor sekunder (individu), serta pertumbuhan kemampuan. Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan sosial tanpa makna, kemudian terjadi internalisasi atau pengendapan dan pemaknaan atau konstruksi pengetahuan baru, serta perubahan (transformasi) pengetahuan. Tingkat perkembangan kemampuan aktual terjadi secara mandiri dan kemampuan potensial melalui bimbingan orang dewasa. Proses konstruksi pengetahuan dilakukan secara bersama-sama dengan bantuan yang diistilahkan dengan scaffolding, misalnya dengan memberikan petunjuk, pedoman, bagan/gambar, prosedur, atau balikan.

4) Teori Humanisme

Teori belajar Humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu mereka dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Berdasarkan teori para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti menerapkan teori belajar konstruktivisme.

Teori ini merupakan satu aktivitas yang mendukung dalam penelitian mengenai model pembelajaran *problem posing* yang memusatkan

tingkat perkembangan kemampuan aktual terjadi secara mandiri dan kemampuan potensial melalui bimbingan orang dewasa.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar yaitu tindakan untuk memperoleh sifat yang berbeda dengan belajar untuk mengembangkan kebiasaan dapat dijadikan hukum yang bersifat mutlak. Tujuan belajar berbeda maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda. Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor kondisional yang ada. Hamalik (2008: 32) faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan secara kontinu agar penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- 2) Belajar menggunakan latihan. Agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar siswa akan lebih berhasil. Belajar hendaknya dilakukan dengan suasana yang menyenangkan.
- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam pembelajarannya.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
- 8) Faktor minat dan usaha. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang dipelajari akan bermakna baginya.
- 9) Faktor biologis. Kondisi belajar siswa sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

- 10) Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dan akan mudah berpikir kreatif dalam mengambil keputusan.

Faktor kondisional tersebut terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi dalam proses belajar. Slameto (2010: 17) faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu:

- 1) Faktor internal: yaitu faktor yang ada dalam diri manusia. Faktor internal terdiri dari:
 - a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
 - b) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
 - c) Faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal: yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal terdiri dari:
 - a) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, realisasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang budaya).
 - b) Faktor sekolah (model mengajar, kurikulum, realisasi dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, fasilitas sekolah, model atau media dalam mengajar dan tugas sekolah).
 - c) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yang terdiri dari faktor internal yang berasal dari dalam diri individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu. Kedua faktor tersebut mempengaruhi hasil akhir dari proses belajar yang diketahui oleh peserta didik untuk dijadikan acuan dalam evaluasi proses belajar selanjutnya.

4. Ilmu Pengetahuan Sosiasl (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Pendidikan IPS merupakan bidang studi yang mempelajari tentang kehidupan dan manusia serta interaksi di dalam masyarakat.

Trianto (2010: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Wahab (2010: 1.30) IPS diartikan sebagai suatu studi masalah-masalah sosial yang disiplin dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa.

IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Konsep IPS menurut Sumantri (2015: 193) yaitu, (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman dan persamaan, (5) konflik dan konsensus, (6) pola, (7) tempat, (8) kekuasaan, (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan, (12) kekhususan, (13) budaya.

Berdasarkan teori para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat. Meninjau dari berbagai aspek kehidupan baik secara langsung maupun tidak langsung dan dengan berbagai cara penanganannya yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosial dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial.

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki karakteristik serta ciri khusus sebagai bidang ilmu yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Susanto (2013: 10) mendefinisikan karakteristik dilihat dari aspek tujuan, aspek ruang lingkup materi, dan aspek pendekatan pembelajaran. Trianto (2010: 174) beberapa karakteristik dari mata pelajaran IPS sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik IPS adalah kajian yang memiliki materi pokok tertentu yang berasal dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang menekankan pada kehidupan atau masalah yang ada di masyarakat seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, kewilayahan, dan keadilan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

Karakteristik berdasarkan aspek tujuan meliputi pengembangan intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Karakteristik berdasarkan ruang lingkup materi mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan. Karakteristik berdasarkan aspek pendekatan pembelajaran meliputi pendekatan praktik dan integratif.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Salah satu dasar pertimbangan dalam memilih dan menggunakan model mengajar dalam pengajaran adalah tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Menurut Hasan (dalam Suyatno, 2009: 5) berpendapat bahwa tujuan dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu pengembangan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi yang baik.

Tujuan insititusional diselaraskan dengan tujuan kurikuler setiap mata pelajaran. Seperti mata pelajaran, menurut Sardjiyo (2011: 1.28) untuk tingkat SD/MI memiliki tujuan yaitu agar siswa memiliki kemampuan:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tau, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan-tujuan tersebut akan menjadi dasar di dalam menentukan bahan-bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan dalam mencapai tujuan tersebut. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Tujuan yang telah dipaparkan, terdapat tujuan dalam pembelajaran IPS ini diantaranya ada tujuan utama menurut Susanto (2013: 145) ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan tujuan IPS adalah untuk membentuk peserta didik yang dapat bermasyarakat dalam aspek kehidupan. Dasarnya manusia adalah makhluk sosial *zoon*

politicon yang tidak dapat dipisahkan antar sesamanya karena itu dalam kehidupan diperlukan untuk bermasyarakat agar kebutuhan hidup saling terpenuhi. Membantu agar dapat menyesuaikan/memahami dirinya terhadap lingkungannya, dapat mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam masyarakat agar menjadi warga negara yang baik, dapat membantu siswa memecahkan masalah yang ada, baik masalah pribadi/masalah sosial. Sehingga siswa memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Serta mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

d. Manfaat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Masyarakat majemuk merupakan masyarakat bangsa besar, pendidikan dan pengajaran IPS memiliki peran yang sangat strategis baik ditinjau dari aspek akademik maupun kepentingan kehidupan berbangsa dan bernegara. Secara akademik pendidikan dan pengajaran IPS dapat bermanfaat membekali anak didik pada pemahaman konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial sebagai basis dari pendidikan dan pengajaran IPS. Sardjiyo (2014: 1.28) manfaat belajar IPS:

- 1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- 2) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan.

- 5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ilmu pengetahuan sosial memiliki sifat berupa penyederhanaan dari berbagai ilmu-ilmu sosial lainnya, jadi ilmu pengetahuan sosial di masukkan ke dalam daftar mata pelajaran siswa sekolah pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelajar tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Universitas ilmu pengetahuan sosial di pelajari berdasarkan cabang-cabang dari ilmu pengetahuan sosial tersebut, seperti ilmu hukum, geografi, sosiologi, dll. Susanto (2013: 163) bahwa manfaat IPS adalah :

- 1) Dapat mengetahui cara dalam berinteraksi dengan sesama manusia lainnya, baik interaksi dalam kelompok kecil ataupun kelompok besar.
- 2) Memudahkan manusia untuk hidup dalam suatu kelompok dengan mengetahui tradisi yang ada pada kelompok tersebut.
- 3) Membantu dalam mengenali, mempelajari, dan menyusun suatu alternatif untuk memecahkan permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.
- 4) Dapat membantu manusia dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas dan membagikan ilmu yang didapatkan.
- 5) Memberikan kesadaran dan mental positif serta keahlian dalam memanfaatkan lingkungan hidup.
- 6) Memberikan kesadaran kepada kita sebagai manusia bahwasanya kita semua merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan dan tidak bisa menjalani kehidupan ini sendiri.
- 7) Membantu dalam mengatur kebutuhan pokok masyarakat.
- 8) Melatih manusia untuk memiliki jiwa sosial dan memiliki sifat teliti serta ekonomis.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS bermanfaat untuk membekali kehidupan di masyarakat untuk memiliki jiwa sosial dan memiliki sifat teliti serta ekonomis. Pendidikan IPS

membuka kesempatan kepada peserta didik yang ingin memperdalam ilmu pengetahuan yang secara akademik maupun profesional akan mendapatkan pengetahuan akademik yang tepat untuk memenuhi kebutuhannya.

e. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar berbeda dengan jenjang menengah dan tinggi. Pembelajaran di SD memadukan cabang ilmu-ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi). Susanto (2013: 36) bahwa pola pembelajaran di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa.

Bruner (dalam Sapriya, 2007: 38) terdapat tiga prinsip pembelajaran di SD, yaitu (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal-hal yang sulit, dan (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan teori para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran di SD harus menggunakan cara dan teknik pembelajaran yang tepat. Materi penuh dengan konsep-konsep abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*sustainable*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan. Pembelajaran di SD harus bergerak dari yang konkret

ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dan dari yang dekat ke yang jauh.

f. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Mata pelajaran sebagai program pendidikan persekolahan yang dikembangkan atas dasar relevansi dengan kebutuhan, minat, praktisi kehidupan keseharian siswa, atau program pendidikan yang diorganisasikan secara “terpadu” bahan-bahan dan disiplin ilmu-ilmu sosial atas dasar tema topik yang dekat dengan siswa. Isu bahwa atau “Ilmu Pengetahuan Sosial” agar secara substantif lebih sederhana, ramping atau tidak terlalu sarat beban, pun selama ini telah menjadi wacana akademik di kalangan pakar dan pengembang atau pengetahuan sosial sebagai program pendidikan. Pendidikan Ilmu Sosial mempunyai ruang lingkup sosial yang dibagi menjadi beberapa ruang kehidupan.

Pargito (2010: 30) yang menarik (bukan yang baru) dari sejumlah rasional adalah penegasan konseptual bahwa kurikulum pengetahuan sosial sebagai program pendidikan perlu lebih berpijak pada sifat: (1) keingintahuan alamiah siswa (*natural curiosity*) dari pada sifat keingintahuan ilmiah pakar (*scientific curiosity*), (2) pengalaman belajar siswa sendiri yang didasarkan pada diri sendiri (*the students*

learning experience of be self) dari pada pengalaman belajar para ahli (*the scientist learning experince*), serta (3) berbasis pada kemampuan dasar (*student-competence bused*) sesuai dengan jenjang dan satuan pendidikannya. Selanjutnya, Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup menjadi beberapa aspek berikut:

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- 2) Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampong, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- 3) Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- 4) Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3) Sistem sosial dan budaya.

Berdasarkan teori para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan mengenai ruang lingkup pendidikan IPS yaitu berupa masyarakat, sosial, budaya, politik, lingkungan, kegiatan fisik, kelompok, individu, dan pengalaman hidup. Ruang lingkup IPS melingkupi tingkat lokal, regional dan global, oleh karena itu pendidikan IPS merupakan pendidikan yang menyeluruh dalam segala hal yang mencakup di kehidupan.

g. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lilik Puspitasari (2014) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V” dalam penelitian karangan Lilik Puspitasari (IAIN Tulung Agung) Tulung Agung, Jawa Timur. Dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* dengan model pembelajaran konvensional dengan nilai ($t_{hitung} = 3,226 > t = 2,025$) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar matematika.
- 2) Hasil penelitian yang dilakukan oleh I Putu Arie Indra Permana (2017) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V” menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil analisis data I Putu Arie Indra Permana (Universitas Pendidikan Ganesa) Singaraja, Bali. Diperoleh t_{hitung} 6,558 dan t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%) = 2,021. Hal ini berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar kelompok

siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem posing* lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

- 3) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kilic, C. (2017) yang berjudul “*A New Problem-Posing Approach Based On Problem-Solving Strategy: Analyzing Pre-Service Primary School Teachers’ Performance*”. *Educational Sciences. Theory & Practice*, 17, 771–789. Berdasarkan hasil analisis data Cigdem Kilic (Istanbul Medeniyet University) Istanbul, Turki.

Penelitian tersebut telah diteliti dan hasilnya relevan, namun akan dilaksanakan penelitian di tempat lain dengan variabel X yang sama yaitu *problem posing*. Akan tetapi, terdapat perbedaan pada penelitian yang akan dilaksanakan. Perbedaan tersebut ada pada teknik, subjek penelitian, mata pelajaran, kelas, dan tempat penelitian.

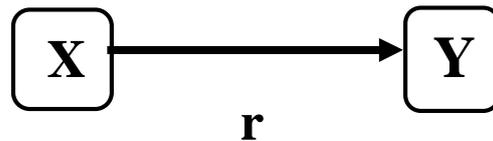
B. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Belajar adalah proses dimana perubahan perilaku seseorang ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan serta pengalaman melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Oleh karena itu, perlu adanya usaha untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan berbagai cara antara lain: perbaikan model pembelajaran, penggunaan model

pembelajaran yang bervariasi, peningkatan sarana dan prasarana, memberi motivasi siswa supaya semangat belajar dan mengingatkan orang tua murid agar memberi motivasi belajar di rumah. Model belajar yang dapat menciptakan lingkungan agar siswa dapat saling membantu sehingga dapat terpenuhi kebutuhannya salah satunya adalah dengan model pembelajaran *problem posing*. Model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif pengajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem posing*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan pembelajaran konvensional dengan menggunakan soal yaitu soal *pre-test* dan *post-test* yang akan diambil dari alat evaluasi yang telah diuji coba pada kelas uji coba. Penerapan model pembelajaran *problem posing* di kelas eksperimen dan pemberian soal di kelas kontrol tersebut dilakukan uji beda rata-rata hasil *post-test* untuk melihat apakah ada pengaruh dengan penerapan model pembelajaran *problem posing*. Berdasarkan penjelasan peneliti menyusun kerangka berpikir seperti berikut.

Kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = model pembelajaran *problem posing*.

Y = hasil belajar .

→ r = pengaruh.

(Sugiono, 2012: 156)

C. Hipotesis Penelitian

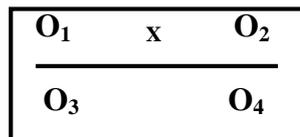
Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut "terdapat pengaruh yang signifikan dan positif model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki".

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2014: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini sampel jenuh. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group*.

Bentuk ini digunakan karena terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pre-test* yang baik adalah jika nilai kedua kelompok hampir sama atau tidak berbeda secara signifikan. Sugiyono (2014: 118) menjelaskan bentuk *desain non equivalent control group* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain *non equivalent control group*

Keterangan:

- O1 = nilai *pre-test* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O2 = nilai *post-test* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O3 = nilai *pre-test* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- O4 = nilai *post-test* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- X = perlakuan model pembelajaran *problem posing*

Pada design ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelas VA sebagai kelompok eksperimen di beri perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *problem posing*. Sementara kelas VB sebagai kelompok kontrol tidak di beri perlakuan atau tidak menerapkan pembelajaran *problem posing*.

B. Langkah-langkah Penelitian Eksperimen

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan rancangan eksperimen dan adopsi dari Sugiyono (2016: 56) sebagai berikut:

1. Memilih dua kelompok subjek secara acak. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan Model pembelajaran *problem posing* dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.
2. Melaksanakan *pre-test* pada kedua kelompok tersebut.
3. Siswa dihadapkan pada situasi masalah.
4. Berdasarkan kesepakatan, siswa menyusun pertanyaan dan merumuskan masalah dari situasi yang ada.
5. Kelompok siswa menukarkan soal.
6. Berdasarkan kesepahaman siswa menyelesaikan masalah.
7. Siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah.
8. Melaksanakan *post-test* pada kedua kelompok tersebut.
9. Kemudian menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah kelima, untuk mengetahui akibat penerapan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sribasuki yang terletak di Jl. Sribasuki, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur. SD Negeri 1 Sribasuki merupakan salah satu SD yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

2. Waktu

Penelitian ini diawali dengan observasi pada bulan November 2017, dan akan dilaksanakan pembelajaran pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

D. Variabel Penelitian

1. Pengertian Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sugiyono (2014: 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel Bebas (Independen)

Variabel *independen* disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*. Menurut Sugiyono (2016: 61) variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas disimbolkan dengan “X”, dan variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *problem posing*. Menurut Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 66) *problem posing* adalah perumusan soal sederhana atau

perumusan ulang soal yang ada dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dipahami dalam rangka menyelesaikan soal yang rumit.

b. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel *dependen* disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuensi. Menurut Sugiyono (2016: 61) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disimbolkan dengan “Y”, dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Problem Posing

Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara langsung untuk menyajikan masalah sebagai landasan awal untuk membangun kemampuan berpikir kritis siswa. Pernyataan tersebut merupakan bentuk dari rumusan masalah yang kemudian akan diajukan untuk saling bertukar pikiran. Langkah berikutnya, siswa dibagi dalam kelompok secara heterogen, siswa dihadapkan pada situasi masalah, berdasarkan kesepakatan, siswa menyusun pertanyaan dan merumuskan masalah dari situasi yang ada, berdasarkan kesepahaman siswa menyelesaikan masalah, dan terakhir

siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah. Penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Adapun indikatornya menurut Silver (dalam Zarkasyi, 2017: 69) yaitu (1) siswa dikelompokkan secara heterogen, (2) siswa dihadapkan pada situasi masalah, (3) berdasarkan kesepakatan, siswa menyusun pertanyaan dan merumuskan masalah dari situasi yang ada, (4) kelompok siswa menukarkan soal, (5) berdasarkan kesepahaman siswa menyelesaikan masalah, dan (6) siswa mempresentasikan hasil penyelesaian masalah.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu kemampuan yang diperoleh siswa dari proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Hasil belajar yang akan diamati pada penelitian ini meliputi ranah kognitif yaitu dilakukan setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran yang meliputi indikator C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis) dengan mempertimbangkan aspek afektif, dan psikomotor. Ranah afektif, nilai diperoleh melalui pengamatan guru saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang meliputi indikator A1 (menerima), A3 (menghargai). Sementara itu, untuk ranah psikomotor nilai diperoleh melalui tes unjuk kerja yang diambil dari indikator P2 (manipulasi).

Indikator yang dibuat merupakan indikator produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan menurut Bloom (2016: 21) yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan), A1 (menerima), A2 (merespon), A3 (menghargai), A4 (mengorganisasikan), A5 (karakteristik menuju nilai) dan P1 (meniru), P2 (manipulasi), P3 (presesi), P4 (artikulasi), P5 (naturalisasi). Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan SK dan KD yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan pada penelitian.

E. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila penulis ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Menurut Sugiyono (2014: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki yang berjumlah 41 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 21 siswa dan VB yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Menurut Arikunto (2013: 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2014: 122) *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Sugiyono, (2014: 124) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 41 siswa dengan dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas eksperimen berjumlah 21 siswa dan pada kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Teknik penelitian ini tidak mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh untuk diberi perlakuan. Jadi penulis memberi pengaruh terhadap kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 orang siswa dengan menerapkan model *problem posing*, sedangkan kelas VB yang berjumlah 20 orang siswa dijadikan kelas kontrol dengan model konvensional pada pelajaran IPS.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data. Penulis menggunakan teknik berikut:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengumpulan data nilai siswa dari dokumentasi nilai *mid* semester.

Dokumentasi juga digunakan penulis sebagai pengumpulan data gambaran pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data digunakan untuk mengetahui kondisi sementara akan hal yang akan diteliti dan diamati.

Penulis menggunakan teknik observasi ini untuk mengamati keadaan nyata secara langsung mengenai masalah yang akan diteliti.

3. Teknik Angket atau Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang di ketahui Arikunto (2013: 268). Kuesioner dipakai untuk menyebut metode maupun instrument. Jadi dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrument yang dipakai adalah angket atau kuesioner. Penelitian ini menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai model pembelajaran *problem posing* yang dimiliki siswa.

4. Tes

Teknik tes ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kuantitatif. Triyono (2012: 174) mengungkapkan teknik tes adalah cara pengumpulan

data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian. Berdasarkan teknik tes ini akan dilaksanakan pada pertemuan terakhir dalam bentuk soal tes formatif. Melalui soal tes formatif maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran IPS melalui model pembelajaran *problem posing*.

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian akan dilaksanakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir tes yang telah dibuat dan akan dilaksanakan di kelas yang bukan menjadi subjek penelitian yaitu di kelas V SD Negeri 1 Bumimas yang memiliki persamaan dengan SD Negeri 1 Sribasuki, baik persamaan kurikulum yang menggunakan KTSP, sekolah yang berstatus negeri, guru yang berpendidikan strata satu (S1), memiliki akreditasi sekolah yang sama yaitu B, persamaan KKM yang telah ditentukan untuk mata pelajaran IPS yaitu 65, dan letak sekolah yang berlokasi di satu kecamatan yaitu Batanghari. Jumlah sampel yang digunakan pada uji instrumen ini yaitu sebanyak 20 siswa. Uji instrumen tes ini tidak digunakan dalam penelitian melainkan hanya dijadikan kemantapan alat pengumpulan data, kemudian tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes.

H. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Uji coba tersebut meliputi validitas dan reliabilitas.

1. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Adapun syarat-syarat yang perlu di perhatikan dalam pengujian instrumen tes adalah sebagai berikut:

1) Uji Validitas Instrumen

Validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2016: 173) validitas dari kata valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- 3) Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan guru untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus *pearson point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel 2007*, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien *pearson point biserial*

M_p = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

M_t = mean skor total

S_t = simpangan baku

p = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

$q = 1-P$

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014: 157)

Tabel 2. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besar koefisien	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Pelaksanaan uji coba soal tes kognitif (pilihan jamak) dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2018 pada kelas V SD Negeri 1 Bumimas. Mencari validitas soal tes kognitif (pilihan jamak) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *pearson point biserial* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2007*. Dari hasil analisis tersebut, diperoleh butir soal sebanyak 21 butir soal dan 9 butir soal yang tidak valid. Peneliti menggunakan 20 pertanyaan di mana 20 pertanyaan tersebut mewakili setiap indikator. Berikut data lengkap hasil analisis validitas.

Tabel 3. Data uji validitas butir soal pilihan jamak

No Item		Nilai Valid	Kriteria	No Item		Nilai Valid	Kriteria
Lama	Baru			Lama	Baru		
1	1	0,82	Valid	16	11	0,88	Valid
2	2	0,74	Valid	17	-	-0,05	Tidak Valid
3	-	0,02	Tidak Valid	18	12	0,67	Valid
4	-	0,02	Tidak Valid	19	-	0,01	Tidak Valid
5	3	0,77	Valid	20	13	0,82	Valid
6	-	0,19	Tidak Valid	21	14	0,76	Valid
7	-	-0,05	Tidak Valid	22	15	0,54	Valid
8	4	0,67	Valid	23	16	0,73	Valid
9	5	0,62	Valid	24	17	0,88	Valid
10	6	0,72	Valid	25	18	0,82	Valid
11	7	0,54	Valid	26	-	-0,05	Tidak Valid
12	8	0,67	Valid	27	19	0,54	Valid
13	9	0,64	Valid	28	20	0,73	Valid
14	10	0,74	Valid	29	-	0,08	Tidak Valid
15	-	0,10	Tidak Valid	30	21	0,64	Valid

Ket: $r_{\text{tabel}} = 0,444$

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Arikunto (2013: 221) menjelaskan reabilitas adalah menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik, apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kali pun diambil tidak sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = banyaknya/jumlah item
 S = varians total
 (Sumber dari Arikunto, 2012: 115)

Hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. Kriteria reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

Perhitungan reliabilitas soal tes yang valid setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Alpha* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2007* diperoleh nilai reliabilitas 0,95. Nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas menurut Siregar yaitu $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,95 > 0,44$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut reliabel. Berdasarkan tabel kriteria tingkat reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

I. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016: 2017) analisis data adalah kegiatan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data

adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pre-test*, *post-test* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, menurut Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tinggi : 0,7 *N-Gain* 1

Sedang : 0,3 *N-Gain* 0,7

Rendah : *N-Gain* < 0,3

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas peluang normal, uji *Chi Kuadrat*, uji

Liliefors, rumus *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk* dan *Statistical*

Product and Service Solutions (SPSS) 23. Pada penelitian ini, pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *chi kuadrat*.

Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

1) Rumusan hipotesis:

$H_0 =$ Populasi yang berdistribusi normal

H_a = Populasi yang berdistribusi tidak normal

2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : *Chi Kuadrat* atau normalitas sampel

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

(Sumber: Sugiyono, 2010: 107)

Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak.

Berikut langkah-langkah uji homogenitas:

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak ada persamaan variansi dari beberapa kelompok data

H_a : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2015: 57)

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

c. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau mengetahui seberapa jauh perubahan tinggi nilai variabel dependen bila variabel independen dirubah atau di naik-turunkan. Menurut Sugiyono (2015: 261) regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu variabel dengan variabel lain. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + b.X$$

Dimana :

a = subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = harga Y bila $X = 0$ (harga konstan)

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila $b (+)$ maka naik, dan bila $(-)$ maka terjadi penurunan.

X = subyek pada variabel Independen yang mempunyai nilai tertentu

Secara teknis harga b merupakan tangen dari (perbandingan) antara

panjang garis variabel Independen dengan variabel dependen, setelah persamaan regresi ditemukan.

Langkah-langkah uji regresi sederhana adalah sebagai berikut:

1. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.
2. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik.
3. Membuat tabel penolong untuk menghitung statistik.
4. Mencari nilai konstanta b dan a :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(\sum Y) - b \cdot \sum X}{n}$$

5. Membuat persamaan regresi sederhana: $Y = a + b \cdot X$
6. Mencari jumlah kuadrat regresi: $JK_{Reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$
7. Mencari jumlah kuadrat regresi: $JK_{Reg(b|a)} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$
8. Mencari jumlah kuadrat residu: $JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg(b|a)} - JK_{Reg(a)}$
9. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi: $RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)}$
10. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi: $RJK_{Reg(b|a)} = JK_{Reg(b|a)}$
11. Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu: $RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2}$
12. Menghitung nilai kontribusi korelasi (r) dan R square

$$r = \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \cdot (\sum X^2) - (\sum X)^2} \sqrt{n \cdot (\sum Y^2) - (\sum Y)^2}} \quad \text{dan R Square} = r^2$$

13. Menguji signifikansi dengan rumus: $F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}}$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka tolak H_o artinya signifikan dan

$F_{hitung} < F_{tabel}$, terima H_a artinya tidak signifikan. Carilah nilai

F_{tabel} menggunakan tabel F dengan rumus sebagai berikut.

Taraf signifikan: $\alpha = 0,01$ atau $\alpha = 0,05$

$$F_{tabel} = F_{\{(1-\alpha) (dk_{Reg(b|a)} (dk_{Res)})\}}$$

14. Membuat kesimpulan.

2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

1) Pengetahuan (Kognitif)

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

2) Sikap (Afektif)

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah afektif secara individu dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir

SP = Skor perolehan

SM = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Kunandar, 2013: 126)

Menghitung rerata seluruh siswa:

$$M_x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

M_x = rerata nilai belajar siswa
 $\sum x$ = jumlah seluruh hasil belajar
 n = banyaknya skor

3) Keterampilan (Psikomotor)

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah psikomotor secara individu dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir
 SP = Skor perolehan
 SM = Skor maksimal
 100 = Bilangan tetap
 (Sumber: Kunandar, 2013: 126)

Menghitung rerata seluruh siswa:

$$M_x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

M_x = rerata nilai belajar siswa
 $\sum x$ = jumlah seluruh hasil belajar
 n = banyaknya skor

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh siswa

X = total nilai yang diperoleh siswa

N = jumlah siswa

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal

dapat digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 5. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

No.	Persentase	Kriteria
1.	>85%	Sangat tinggi
2.	65-84%	Tinggi
3.	45-64%	Sedang
4.	25-44%	Rendah
5.	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

3. Uji Hipotesis

Pengujian rata-rata dengan mengukur perbedaan antara kedua variabel atau kelompok dalam pengaruh model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS maka penelitian ini menggunakan rumus *Student't*, yaitu teknik penulis yang akan membuktikan apakah terdapat perbedaan yang berarti antara H_0 dan H_a . Apabila sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh X (model *problem posing*) terhadap Y (hasil belajar IPS) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Perhitungan hipotesis dalam

penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2007*. Adapun rumus uji-t menurut Muncarno (2015: 56) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t = uji hipotesis

\bar{X}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

Rumusan hipotesis:

Terdapat pengaruh yang positif bila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a

ditolak. Tetapi sebaliknya bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Sehingga penulis menentukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan

model *problem posing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD

Negeri 1 Sribasuki.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada

penerapan model *problem posing* terhadap hasil belajar IPS siswa

kelas V SD Negeri 1 Sribasuki.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Sribasuki. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan nilai rerata *postest* kelas eksperimen sebesar 71,43 dan kelas kontrol sebesar 65,00, kemudian dapat dilihat dari *N-Gain* 0,43 pada kelas eksperimen adalah 0,26 sedangkan *N-Gain* kelas kontrol sebesar dengan selisih sebesar 0,17 antara kedua kelompok.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar afektif siswa. Nilai rerata pada kelas eksperimen adalah 68,05 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 64,35 dengan selisih sebesar 3,70 antara kedua kelompok.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar psikomotor siswa.

Nilai rerata pada kelas eksperimen adalah 73,90 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 66,95. dengan selisih sebesar 6,95 antara kedua kelompok.

4. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar keseluruhan siswa. Nilai rerata pada kelas eksperimen adalah 71,13 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 65,43 dengan selisih sebesar 5,70 antara kedua kelompok.
5. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar IPS.

Nilai $F_{hitung} = 11,67 > F_{tabel} = 3,52$ dan nilai kontribusi normal sebesar 30,9% untuk variabel independen (X).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan manual dan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel 2007* untuk penilaian kognitif diperoleh $t_{hitung} = 2,16 > t_{tabel} = 2,021$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan H_a dinyatakan diterima. Selanjutnya, informasi lain diketahui bahwa rata-rata skor angket sebesar 68,67. Hal ini menandakan secara umum dalam pembelajaran siswa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *problem posing* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan model pembelajaran berbasis *problem posing*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Siswa, model pembelajaran berbasis *problem posing* dapat diterapkan untuk dapat menarik minat siswa, mengoptimalkan semua kemampuan siswa, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
2. Guru, model pembelajaran berbasis *problem posing* dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Sekolah, dapat menerapkan model pembelajaran *problem posing* sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan inovasi strategi pembelajaran aktif yang tepat khususnya dalam meningkatkan hasil belajar IPS.
4. Penelitian, Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu dan pengetahuan di dunia pendidikan secara nyata.
5. Peneliti lanjutan, jadikan penelitian ini sebagai standar acuan saat melakukan penelitian lanjutan. Mendasari ilmu yang sudah didapat dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, serta karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat perangkat ini diterapkan, kemudian dapat diterapkan pada materi atau mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Anderson. Bloom. L.W. dan Krathwohl. D.R. 2017. *Kerangk Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, tejemahan Agus Prihantoro. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Pendekatan Suatu Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Rama Widya. Bandung.
- Brahim, K, Theresia, Dkk. 2015. *Pengetahuan Tentang Kurikulum Bagi Mahasiswa SD*. Peduli Bangsa. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fathurrohman. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Bandung.
- _____. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang, Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Kasmadi dan Nia, Siti Sunarsih. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- Kilic, Cigdem. 2017. *A new problem-posing approach based on problem-solving strategy: Analyzing pre-service primary school teachers' performance*. Educational Sciences. Jurnal Pendidikan Internasional. Istanbul Medeniyet

University. Istanbul. Turki. (<https://search.ebsco.com/>). Diakses 11 Januari 2018 Pukul 22.00 WIB.

Kumalasari. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama. Bandung.

_____. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama. Bandung.

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Arthawarna. Metro. Lampung.

Pargito. 2010. *Dasar Dasar IPS*. Universitas Lampung. Bandar Lampung

Permana, Indra, Arie, Putu I. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V*. Jurnal Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesa. Bali. (<https://scholar.google.com/>). Diakses 17 November 2017 Pukul 07.26 WIB.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Puspitasari, Lilik. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing*. Jurnal Pendidikan. IAIN Tulung Agung. Jawa Timur. (<https://scholar.google.com/>). Diakses 17 November 2017 Pukul 07.30WIB.

Rumawan. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*. Mediatama. Jakarta

Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Samsiyah, Siti. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta

Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara. Jakarta.

Sapriya. 2007. *Model Pembelajaran SD*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Sardjiyo. 2014. *Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.

Siswono. 2011. *Model Pemecahan Masalah*. Bumi Aksara. Bandung.

Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dan Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Perpustakaan Nasional Katalog.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- _____. 2011. *Model Pengembangan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sumantri. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5*. CV. Gema Ilmu. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmedia Pustaka. Sidoarjo.
- Suyono, dkk. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. PT. Genta Press. Yogyakarta.
- Tim Penyusun. 2014. *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- _____. 2006. *Standar Isi Kurikulum KTSP 2006*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Thobroni, Muhammad, Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran. Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembengunan Nasional*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Unila. 2017. *Format Penulisan*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Upu, Hamzah. 2003. *Problem Posing dan Problem Solving dalam Pembelajaran Matematika*. Pustaka Ramadhan. Bandung.
- Wahab. 2008. *Metode Dan Model-Model Pengajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Wati, Nandar, Kurnia. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD*. CV. Habsa Jaya. Jakarta.

- Winataputra, Udin S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- _____. 2010. *Materi Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Wisudawati, dkk. 2014. *Model, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Bumi aksara. jakarta
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.
- Zarkasyi. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. Rineka Cipta. Jakarta.