

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

1) Pengertian Belajar

Hasil belajar diperoleh karena adanya proses belajar. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang karena adanya pengalaman baru dari segala hal yang dipelajari. Guru dan siswa perlu mengetahui pengertian dari belajar agar dapat mengetahui tujuan dari belajarnya tersebut. Pengertian belajar telah banyak dikemukakan oleh para ahli peneliti.

Banyak ahli mengemukakan mengenai belajar. Berikut ini adalah pengertian belajar menurut beberapa pakar dari Barat yang dikutip oleh Purwanto dalam Thobroni & Mustofa (2012 : 19) sebagai berikut:

- a) Hilgard dan Bower
Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons bawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.
- b) Gagne
Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.
- c) Morgan
Belajar adalah perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Menurut Slameto (2015 : 2 - 3) mengatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri

dalam interaksi dengan lingkungannya.” Selain itu juga menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Jika demikian ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah:

1. Perubahan terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Pendapat lain yaitu menurut Hamalik Oemar (2015 : 36) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or streng thening of behaviour trought experiencing*)”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar ulntuk memperoleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik yang mencakup ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan nya yang memiliki ciri-ciri tertentu karena tidak semua perubahan dapat dikatakan belajar.

2) Pengertian Hasil Belajar

Setelah melewati proses pembelajaran pasti akan ada yang disebut dengan hasil belajar. Yaitu berupa perubahan yang terjadi baik pada fisik maupun psikis dan juga bertambahnya pengetahuan serta pemahaman seseorang mengenai suatu materi yang telah dipelajari.

Menurut pandangan Hamalik Oemar (2015 : 30) tentang hasil belajar yaitu: bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah:

1. Pengetahuan
2. Pengertian
3. Kebiasaan
4. Keterampilan
5. Apresiasi
6. Emosional
7. Hubungan sosial
8. Jasmani
9. Etis atau budi pekerti; dan
10. Sikap

Menurut pendapat lain yang dikemukakan oleh Suprijono (2012 : 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne (Suprijono, 2012 : 5) hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan;
2. Keterampilan intelektual atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi disekolah;
3. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berpikir;
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot;
5. Sikap, yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Menurut Bloom yang dikutip oleh Suprijono dalam Thobroni dan Mustofa (2012:23), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

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*;
 - b. *Pre-routine*;
 - c. *Routinized*;
 - d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pengertian diatas tersebut dapat saya simpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah melalui proses pembelajaran yang dapat diukur dan diamati dengan mengevaluasi hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2.1.2 Indikator Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Karthwohl (2017 : 41-44) yang terbagi menjadi dua dimensi yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. dijelaskan dalam Tabel 2.1 dan Tabel

Tabel 2.1
Kategori Dimensi Pengetahuan

Jenis dan Subjenis	Contoh
A. PENGETAHUAN FAKTUAL – Elemen-elemen dasar yang harus diketahui siswa untuk mempelajari satu disiplin ilmu atau untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam disiplin ilmu tersebut.	
1. Pengetahuan tentang terminologi 2. Pengetahuan tentang detail-detail elemen-elemen yang spesifik.	Kosakata teknis, simbol-simbol musik Sumber-sumber daya alam pokok, sumber-sumber informasi yang reliabel
B. PENGETAHUAN KONSEPTUAL – Hubungan-hubungan antar elemen dalam sebuah struktur besar yang memungkinkan elemen-elemennya berfungsi secara bersama-sama.	
1. Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori 2. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi 3. Pengetahuan tentang teori, model dan struktur	Periode waktu geologis, bentuk kepemilikan usaha bisnis Rumus pythagoras, hukum penawaran dan permintaan Teori evolusi, struktur Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)
C. PENGETAHUAN PROSEDURAL – Bagaimana melakukan sesuatu, mempraktikan, metode-metode penelitian, dan kriteria-kriteria untuk menggunakan keterampilan, algoritme, teknik dan metode.	
1. Pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan algoritme 2. Pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu 3. Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan harus menggunakan prosedur yang tepat	Keterampilan-keterampilan dalam melukis dengan cat air, algoritme pembagian seluruh bilangan Teknik wawancara, metode ilmiah Kriteria yang digunakan untuk menentukan kapan harus menerapkan prosedur hukum Newton, kriteria yang digunakan untuk menilai fasibilitas suatu metode
D. PENGETAHUAN METAKOGNITIF – Pengetahuan tentang kognisi secara umum dan kesadaran dan pengetahuan tentang kognisi diri sendiri.	
1. Pengetahuan strategis 2. Pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif 3. Pengetahuan diri	Pengetahuan tentang skema sebagai alat untuk mengetahui struktur suatu pokok bahasan dalam buku teks, pengetahuan tentang penggunaan metode penemuan

	atau pemecahan masalah Pengetahuan tentang macam macam tes yang dibuat guru, pengetahuan tentang tuntutan beragam tugas kognitif Pengetahuan bahwa diri (sendiri) kuat dalam mengkritisi esai, tetapi lemah dalam hal menulis esai; kesadaran tentang tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh diri (sendiri).
--	---

Sumber: Anderson dan Karthwohl (2017 : 41)

Tabel 2.2
Kategori Dimensi Proses Kognitif

Kategori Proses	Proses Kognitif dan Contohnya
1. MENGINGAT – Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang	
1.1 Mengenali	(Mengenali tanggal terjadinya peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
1.2 Mengingat kembali	(Mengingat kembali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
2. MEMAHAMI – mengkonstruksi makna dari materi pelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh guru	
2.1 Menafsirkan	(Memparafrasekan ucapan dan dokumen penting)
2.2 Mencontohkan	(Memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis)
2.3 Mengklasifikasikan	(Mengklasifikasikan kelainan-kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan)
2.4 Merangkum	(Menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi)
2.5 Menyimpulkan	(Dalam belajar bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh-contohnya)
2.6 Membandingkan	(Membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
2.7 Menjelaskan	

	(Menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia)
3. MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu	
3.1 Mengeksekusi	(Membagi satu bilangan dengan bilangan lain, kedua bilangan ini terdiri dari beberapa digit)
3.2 Mengimplementasikan	(Menggunakan hukum Newton kedua pada konteks yang tepat)
4. MENGANALISIS – memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunan dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan	
4.1 Membedakan	(Membedakan antara bilangan yang relevan dan bilangan yang tidak relevan dalam soal matematika cerita)
4.2 Mengorganisasi	(Menyusun bukti-bukti dalam cerita sejarah jadi bukti-bukti yang mendukung dan menentang suatu penjelasan historis)
4.3 Mengatribusikan	(Menunjukkan sudut pandang penulis suatu esai sesuai dengan pandangan politik si penulis)
5. MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar	
5.1 Memeriksa	(Memeriksa apakah kesimpulan-kesimpulan seorang ilmuan sesuai dengan data-data amatan atau tidak)
5.2 Mengkritik	(Menentukan suatu metode terbaik dari dua metode untuk menyelesaikan suatu masalah)
6. MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal	
6.1 Merumuskan	(Merumuskan hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya suatu fenomena)

6.2 Merencanakan	(Merencanakan proposal penelitian tentang topik sejarah tertentu)
6.3 Memproduksi	(Membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Sumber: Anderson dan Karthwohl (2017 : 44)

Berdasarkan data dari Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa teori Taksonomi Bloom yang baru terbagi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Pada dimensi pengetahuan yang terdiri dari pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2), pengetahuan prosedural (K3), dan pengetahuan metakognitif (K4). Sedangkan dimensi proses kognitif terdiri dari mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

2.1.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Faktor faktor yang dapat mempengaruhi belajar menurut pendapat Slameto (2015 : 54) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu :

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah :
 - 1) Faktor Jasmaniah, yaitu meliputi :
 - a) Faktor Kesehatan
 - b) Cacat Tubuh
 - 2) Faktor Psikologis , yaitu meliputi :
 - a) Intelegensi
 - b) Perhatian
 - c) Minat
 - d) Bakat
 - e) Motif
 - f) Kematangan
 - g) Kesiapan
 - 3) Faktor Kelelahan

b. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah :

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut pendapat Purwanto dalam Thobroni (2015 : 28) mengatakan bahwa berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut :

1. Faktor yang ada pada diri organisme tersebut yang disebut faktor individual. Yang meliputi:
 - a. Faktor pematangan atau pertumbuhan
 - b. Faktor kecerdasan atau inteligensi
 - c. Faktor latihan dan ulangan
 - d. Faktor motivasi
 - e. Faktor pribadi
2. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial. Yang meliputi:
 - a. Faktor keluarga dan keadaan rumah tangga
 - b. Suasana dan keadaan keluarga
 - c. Faktor guru dan cara mengajarnya
 - d. Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar
 - e. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia
 - f. Faktor motivasi sosial

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi

belajar yang timbul dari dalam diri individu sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri individu.

2.1.4 Model Pembelajaran *Problem Posing*

1) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun yang dikemukakan oleh Abidin (2014 : 117) model pembelajaran adalah suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran, baik menjelaskan pola tindakan pembelajaran. Pendapat lain dari Suprijono (2012: 46) mengatakan bahwa: “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Menurut pendapat Anders dalam Suprijono (2012 : 46) mengatakan bahwa “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang menggambarkan kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pelajaran tersusun secara sistematis yang dijadikan pedoman guru dalam pengorganisasian pengalaman belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2) Pengertian Model *Problem Posing*

Awal mula perkembangan model pembelajaran *problem posing* ini yang menurut Suryanto dalam Thobroni dan Mustofa (2012 : 351) mengatakan bahwa : Model pembelajaran *problem posing* ini mulai dikembangkan di tahun 1997 oleh Lyn D. English dan awal mulanya diterapkan pada mata pelajaran matematika. Selanjutnya, model ini dikembangkan pula pada mata pelajaran yang lain.

Model *problem posing* ini merupakan suatu gambaran pelaksanaan pembelajaran yang mengharuskan siswa berperan aktif karena pada model ini siswa harus mampu mengajukan suatu permasalahan atau soal dan mereka secara mandiri dapat menjawab soal tersebut. Adapun pengertian model pembelajaran *problem posing* menurut pendapat beberapa ahli sebagai berikut:

Menurut pengertian yang dikemukakan oleh Thobroni dan Mustofa (2012 : 343) mengatakan bahwa :

Problem posing berasal dari dua kata yaitu "*Problem*" dan "*Posing*". "*Problem*" berarti masalah dan "*Posing*" berarti mengajukan atau membentuk. Dengan demikian, *problem posing* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan siswa untuk dapat menyusun atau membuat soal setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

Pendapat lain menurut Thobroni dan Mustofa (2012 : 350) model *problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana sehingga mengacu pada penyelesaian soal.

Menurut pandangan Shoimin (2014 : 133) mengatakan bahwa :

Pembelajaran dengan model pemberian tugas pengajuan soal (*problem posing*) pada intinya meminta siswa untuk mengajukan soal atau masalah. Permasalahan yang diajukan dapat berdasarkan pada topik yang luas, masalah yang sudah dikerjakan, atau informasi tertentu yang diberikan guru.

siswa tidak hanya diminta untuk membuat soal atau mengajukan suatu pertanyaan, tetapi mencari penyelesaiannya.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *problem posing* merupakan model pembelajaran yang berupa pengajuan soal atau masalah yang mengacu pada penyelesaian masalah secara mandiri oleh siswa yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

3) Langkah – Langkah Model *Problem Posing*

Model *problem posing* ini merupakan pola yang menggambarkan proses pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan pemberian tugas pengajuan soal atau masalah yang mengacu pada penyelesaian masalah oleh siswa secara mandiri. Model pembelajaran ini dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Adapun langkah – langkah model *problem posing* menurut beberapa ahli berikut :

Menurut paparan Suryosubroto (2009 : 212) pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dengan model *problem posing* yang dilakukan dalam kelas yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada para siswa;
- 3) Guru membagi siswa kedalam kelompok;
- 4) Masing-masing siswa dalam kelompok membentuk pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dibuatnya dalam *problem posing* I;
- 5) Pertanyaan dikumpulkan kemudian dilimpahkan pada kelompok yang lainnya. Misalnya tugas membentuk pertanyaan kelompok 1 diserahkan kepada kelompok 2 untuk dijawab dan di kritisi, tugas kelompok 2 diserahkan kepada kelompok 3, dan seterusnya hingga kelompok 5 kepada kelompok 1;
- 6) Setiap siswa dalam kelompoknya melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan yang siswa terima dari kelompok lain;

- 7) Setiap jawaban ditulis pada lembar *problem posing* II atau lembar jawaban;
- 8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan pertanyaan yang telah dibuatnya pada kelompok lain. Diharapkan adanya diskusi pada kelompok lain menarik diantara kelompok-kelompok baik secara eksternal maupun internal menyangkut pertanyaan yang telah dibuatnya dan jawaban yang paling tepat untuk mengatasi pertanyaan-pertanyaan bersangkutan.

Pendapat lain menurut Shoimin (2014 : 134) langkah-langkah model pembelajaran *problem posing* adalah sebagai berikut :

- a) Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada para siswa. Penggunaan alat peraga untuk memperjelas konsep sangat disarankan;
- b) Guru memberikan latihan soal secukupnya;
- c) Siswa diminta mengajukan 1 atau 2 buah soal yang menantang dan siswa yang bersangkutan harus mampu menyelesaikannya. Tugas ini dapat pula dilakukan secara kelompok;
- d) Pada pertemuan berikutnya secara acak, guru menyuruh siswa untuk menyajikan soal temuannya didepan kelas. Dalam hal ini, guru dapat menentukan siswa secara selektif berdasarkan bobot soal yang diajukan siswa;
- e) Guru memberikan tugas rumah secara individual.

Dalam langkah-langkah menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, peran guru hanya sebagai fasilitator. Langkah-langkah model ini akan membantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan baik. Pembelajaran akan lebih terkonsep sesuai dengan runtutannya, siswa akan terlibat aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

4) Tujuan dan Manfaat model Pembelajaran *Problem Posing*

Menurut pendapat beberapa ahli yang dikutip oleh Tatag dalam Thobroni dan Mustofa (2012 : 349), mengatakan bahwa model *problem posing* dapat :

- a) Membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap pelajaran sebab ide-ide siswa dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah;
- b) Membentuk siswa bersikap kritis dan kreatif;
- c) Mempromosikan semangat inkuiri dan membentuk pikiran yang berkembang dan fleksibel;
- d) Mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya;
- e) Mempertinggi kemampuan pemecahan masalah sebab pengajuan soal memberi penguatan-penguatan dan memperkaya konsep-konsep dasar;
- f) Menghilangkan kesan keseraman dan kekunoan dalam belajar;
- g) Memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran;
- h) Memudahkan siswa dalam memahami pelajaran;
- i) Membantu memusatkan perhatian pada pelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem posing* ini memiliki banyak tujuan dan manfaat dalam proses pembelajaran apabila diterapkan pada siswa sehingga model ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk pemilihan model pembelajaran yang efektif.

5) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Posing*

Menurut Thobroni dan Mustofa (2012 : 349) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *problem posing* yaitu sebagai berikut :

- a) Kelebihan
 - 1. Mendidik siswa berpikir kritis;
 - 2. Siswa aktif dalam pembelajaran;
 - 3. Belajar menganalisis suatu masalah;
 - 4. Mendidik anak percaya pada diri sendiri.
- b) Kelemahan
 - 1. Memerlukan waktu yang cukup banyak;
 - 2. Tidak bisa digunakan di kelas-kelas rendah;
 - 3. Tidak semua siswa terampil bertanya.

Berdasarkan pemaparan di atas, kelebihan model *problem posing* adalah pada saat proses pembelajaran siswa lebih aktif, siswa dapat menganalisis suatu masalah dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa dengan menyelesaikan

soal tentang materi yang diajarkan. Sedangkan kelemahan model *problem posing* memerlukan waktu cukup banyak, tidak bisa digunakan pada kelas rendah dan siswa mengalami kesulitan dalam membuat pertanyaan jika tidak menguasai materi pembelajaran.

2.1.5 Teori Belajar Yang Melandasi Model Pembelajaran *Problem Posing*

1) Teori Belajar Konstruktivisme

Pada teori konstruktivisme Menurut Al Tabany, Trianto Ibnu Badar (2014 : 19) mengatakan bahwa “Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila itu tidak lagi sesuai.”

Pendapat lain Menurut Suparno dalam Thobroni (2015 : 91) mengatakan bahwa “Paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata)”. Beberapa tokoh teori belajar konstruktivisme:

a. Teori Jean Piaget

Menurut Thobroni (2015 : 94) terdapat tiga dalil pokok Piaget dalam kaitannya dengan tahap perkembangan intelektual atau tahap perkembangan intelektual atau pengembangan konstruktivisme kognitif atau bisa juga disebut tahap perkembangan mental, yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan intelektual terjadi melalui tahap-tahap beruntun yang selalu terjadi dengan urutan yang sama. Setiap manusia akan mengalami urutan-urutan tersebut dan dengan urutan yang sama;
2. Tahap-tahap tersebut didefinisikan sebagai suatu *cluster* dari operasi mental (pengurutan, pengekalan, pengelompokan, pembuatan hipotesis

dan penarikan kesimpulan) yang menunjukkan adanya tingkah laku intelektual;

3. Gerak melalui tahap-tahap tersebut dilengkapi oleh keseimbangan (*equilibration*), proses pengembangan yang menguraikan interaksi antara pengalaman (asimilasi) dan struktur kognitif yang timbul (akomodasi).

Tahapan perkembangan kognitif Piaget dalam Trianto (2014:31) dapat dilihat pada Tabel 2.3

Tabel 2.3
Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget

No.	Tahapan	Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
1	Tahap Sensori Motor	0-2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dalam perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah pada tujuan.
2	Tahap Pra-Operational	2-7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi (dalam berpikir tidak didasarkan pada keputusan yang logis melainkan didasarkan pada keputusan yang dapat dilihat seketika).
3	Tahap Operasi Kongkrit	7-11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Pengerjaan logis dapat dilakukan dengan berorientasi pada obyek-obyek atau peristiwa yang langsung dialami oleh anak. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrismen.
4	Tahap Operasi Formal	11-dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis bisa dilakukan tanpa kehadiran benda konkrit. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui eksperimentasi sistematis.

Sumber : Trianto (2014 : 31)

b. Teori Gestalt

Teori ini dikemukakan oleh Koffka dan Kohler dari Jerman dalam Slameto (2015 : 9) yang megatakan bahwa:

Belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh response yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight* (wawasan). Sifat-sifat belajar dengan *insight* adalah sebagai berikut:

- 1) *Insight* tergantung dari kemampuan dasar
- 2) *Insight* tergantung dari pengalaman masa lampau yang relevan
- 3) *Insight* hanya timbul apabila situasi belajar diatur sedemikian rupa, sehingga segala aspek yang perlu dapat diamati
- 4) *Insight* adalah hal yang harus dicari, tidak dapat jatuh dari langit
- 5) Belajar dengan *insight* dapat diulang
- 6) *Insight* sekali didapat dapat digunakan untuk menghadapi situasi-situasi yang baru.

c. Teori Vigotsky

Konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vigotsky dalam Thobroni dan Mustofa (2012 : 112) memiliki pengertian bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau *discovery* dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori yang melandasi model pembelajaran *problem posing* adalah teori belajar konstruktivisme dimana teori ini menuntut siswa agar dapat mengkonstruksi ilmu pengetahuannya sendiri. sesuai dengan pendekatan yang dipakai pada kurikulum nasional yaitu pendekatan *scientific* yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa.

Model pembelajaran *problem posing* ini dalam proses pembelajarannya siswa mereka harus terlibat aktif dalam pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang apa yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya dengan atau melalui pengajuan suatu masalah atau

pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang secara mandiri mereka harus mampu menjawab pertanyaan tersebut, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator. Subjek penelitian atau siswa kelas X sudah berusia lebih dari 15 tahun sehingga subjek atau siswa sudah memasuki tahap perkembangan operasional formal yang mana pada tahapan ini siswa dapat berpikir secara abstrak dan murni simbolis bisa dilakukan tanpa kehadiran benda konkrit, masalah-masalah dapat dipecahkan. Sesuai dengan teori Gestalt yang menyatakan bahwa belajar yang terpenting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari tetapi mengerti atau memperoleh *insight* (wawasan). Dalam pembelajaran *problem posing* setiap siswa mengajukan masalah atau soal mereka harus terlebih dahulu memahami materi pelajaran atau masalah yang sedang diamati agar siswa dapat dengan mudah mengajukan soal atau masalah dan menjawab rumusan masalah atau soal tersebut sehingga dapat memperoleh *insight* (wawasan).

Pada pembelajaran *problem posing* terdapat pembagian kelompok yang mengharuskan siswa saling berdiskusi untuk merumuskan soal atau masalah dan menjawab rumusan masalah atau soal tersebut, sejalan dengan teori Vgotsky yang mengatakan bahwa siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya melalui kegiatan belajar dalam interaksi sosial dengan teman lainnya.

2.1.6 Media Permainan Ular Tangga

1) Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut pendapat Djamarah dan Zain (2010 : 120) mengatakan bahwa:

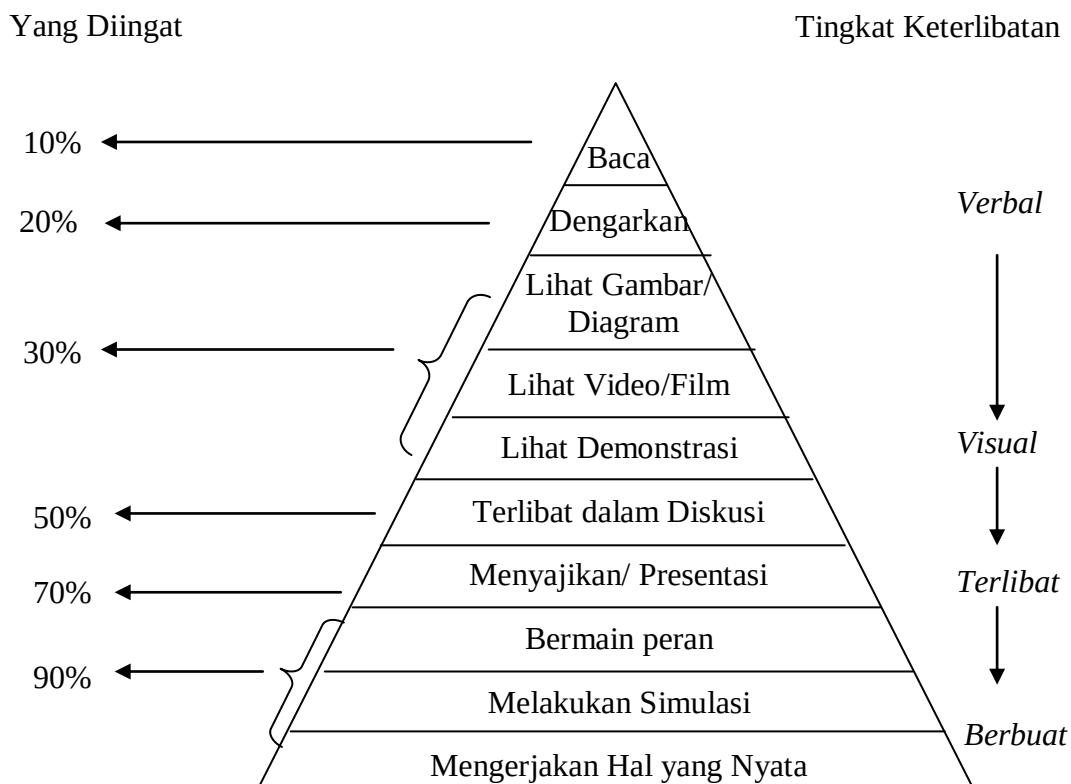
“Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk kata dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.”

Menurut Sadiman dalam Kustandi dan Sutjipto (2016 : 7) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selain itu menurut Gerlac dan Ely dalam Kustandi dan Sutjipto (2016 : 7) media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang mampu membuat siswa sebagai penerima pesan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dan guru sebagai pengirim pesan dalam pembelajaran.

Landasan teori media pembelajaran sebagai alat bantu terlaksananya kegiatan belajar mengajar disampaikan oleh Edgar Dale dalam Sadiman Arif, dkk (2014 : 8) mengemukakan bahwa mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak.

Tingkat pemahaman dapat dilihat dari rentang tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat konkrit ke abstrak dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan landasan teori kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut media permainan ular tangga termasuk pada tahapan bermain peran dengan tingkat keterlibatan dan berbuat yang mempunyai daya ingat sampai 90% karena setiap siswa ikut membuat dan menjawab soal pada setiap kotak yang tersedia pada papan ular tangga sehingga media ular tangga ini dapat dikatakan efektif untuk media pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mengingat mata pelajaran yang harus dipahami.

2) Media Permainan

Pengertian Media Permainan yang dipaparkan Sudono dalam Kurniati (2016 : 5) mengatakan bahwa:

“Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.”

Pendapat lain menurut Dananjaya (2017 : 165) mengatakan bahwa:

“Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan adanya permainan memberikan tantangan kepada siswa sehingga siswa terdorong untuk aktif, kreatif dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa agar dapat meraih keberhasilan dalam permainan.

3) Jenis – Jenis Permainan Dalam Pembelajaran

Jenis-jenis permainan menurut pendapat Suyatno (2005 : 13) mengatakan bahwa:

Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan tersebut digunakan dengan tujuan tertentu. Kedua jenis permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai “permainan murni”, yakni apa yang disebut “pemecah kebekuan” (*ice breaker*) atau “pembangkit semangat” (*energizer*). Permainan tersebut bukan untuk membahas suatu topik tertentu, tetapi hanya untuk menghidupkan suasana misalnya, ketika para peserta siswa mulai lelah, mengantuk atau bosan.

Berdasarkan pengertian jenis-jenis permainan dalam pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan dalam pembelajaran terdapat dua jenis yaitu permainan murni dan permainan pendidikan. Dalam penelitian ini

dapat dikatakan menggunakan media permainan pendidikan karena digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

4) Media Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga yang dikemukakan oleh Cahyo (2011 : 106) mengatakan bahwa:

“Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak, digambarkan sejumlah “tangga” atau “ular” yang dihubungkan dengan kotak lain.”

Menurut pendapat Husna (2009 : 154) mengatakan bahwa:

“Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ular tangga sendiri merupakan gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.”

Berdasarkan pengertian diatas permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan bidak diatas papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang diberi nomor disertai dengan gambar ular dan tangga.

Pemberian media ular tangga ini dilakukan pada akhir pertemuan pada materi tertentu supaya dapat memotivasi siswa dalam belajar atau mengulang kembali materi-materi sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui media tersebut karena setiap kotak terdapat soal yang harus dijawab oleh siswa, siswa

yang mencapai *finish* lebih dulu dia akan mendapat *reward* dari guru sehingga siswa dapat antusias, menyenangkan dan merasa tidak terbebani.

Sejalan dengan pendapat Rosela (2016) mengenai tahapan permainan ular tangga dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Siswa atau pemain dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-7 orang;
- 2) Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjadi pemain dan melempar dadu;
- 3) Setelah melempar dadu, siswa melangkah sesuai dengan nomor, membacakan soal kepada teman sekelompoknya sesuai dengan nomor yang tertera dipapan ular tangganya;
- 4) Kemudian teman kelompoknya diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut;
- 5) Jika jawaban yang diberikan teman sekelompoknya :
 - a. Jika benar, maka bidak kelompoknya boleh berjalan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
 - b. Jika salah, maka bidak kelompok nya tidak boleh berjalan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu

Catatan :

- Jika bidak berhenti pada gambar ular maka bidak harus rela turun mengikuti arah ular tersebut berhenti
 - Jika bidak berhenti pada gambar tangga maka bidak dapat maju mengikuti kotak yang ditujukan tangga
- 6) Begitu pula seterusnya secara bergiliran dengan kelompok lain hingga mendapatkan pemenang yang sampai lebih dulu pada kotak *finish* atau kotak terakhir.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan ini bertujuan untuk membandingkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada Tabel 2.4

Tabel 2.4
Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
1	Edoardo Ola / 2018	Penerapan Model <i>Problem Posing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Tondano	Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem posing</i> diperoleh peningkatan rata – rata sebesar 26,08% hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>problem posing</i> mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (<i>treatment</i>) menggunakan model <i>problem posing</i>
2	Evin Murdianti / 2011	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa IPS Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari	Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran <i>problem posing</i> dapat meningkatkan kemampuan bertanya dan hasil belajar siswa. Kemampuan bertanya pada siklus I sebesar 68,3% dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,1%. Hasil belajar rata-rata kognitif pada siklus I sebesar 76,72% dan siklus II meningkat menjadi 79,82%.
3	Febri Wanti Ramadhani / 2013	Efektivitas penggunaa Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Pada SMA Negeri 1 Ingin Jaya Kabupaten Aceh)	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara hasil belajar siswa yang dikelas eksperimen 90,22 dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol 75 sehingga media permainan ular tangga memberikan kontribusi sebesar > 76% yang berarti efektif terhadap hasil belajar siswa ekonomi pada SMA Negeri 1 Ingin Jaya
4	Novita Sari dan Edy Surya / 2017	<i>Analysis Effectiveness of Using Problem Posing Model in Mathematical</i>	Untuk hasil perhitungan analisis persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pada pengamatan pertama diperoleh sebesar 51,16% dan pada hasil pengamatan kedua sebesar 75,87%. Untuk hasil analisis

		<i>Learning</i>	perhitungan respon siswa dalam pembelajaran dengan model <i>problem posing</i> yaitu sebesar 82,03%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan <i>problem posing</i> efektif pada siswa SMKN 2 Medan Pelajaran 2016/2017
--	--	-----------------	--

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Uma sekaran dalam Sugiyono (2016 : 91) menjelaskan bahwa:

“Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Setelah melewati proses pembelajaran pasti akan ada yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah melalui proses pembelajaran baik itu perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Pendidikan saat ini menggunakan kurikulum nasional dengan pendekatan saintifik yaitu proses pembelajaran yang dirancang agar siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan melalui tahapan tahapan mengamati masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikannya.

Sejalan dengan kurikulum nasional yang menggunakan pendekatan saintifik maka landasan teori belajar pada penelitian ini yaitu teori konstruktivisme yang

mana tokoh teori ini yaitu Jean Piaget dalam Trianto (2014 : 31) yang mengatakan bahwa tahapan perkembangan kognitif antara lain: Tahap sensori motor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasi kongkrit (7-11 tahun), tahap operasi formal (11-dewasa). Pada objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya maka usia mereka berada pada tahapan masa operasi formal sehingga mereka mampu berpikir abstrak dan murni simbolis bisa dilakukan tanpa kehadiran benda konkrit dan dapat memecahkan suatu permasalahan, sehingga penerapan model pembelajaran *problem posing* cocok digunakan pada siswa tersebut karena model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang berupa pemecahan masalah atau soal yang diajukan dan jawab oleh siswa secara mandiri.

Menurut teori Gestalt dalam Slameto (2015 : 9) mengatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran yang mengharuskan siswa memahami dan mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Sehingga menurut teori ini pengetahuan tidak hanya sekedar dihapalkan tetapi harus dipahami isinya jadi pada model *problem posing* ini sebelum siswa mengajukan permasalahan atau soal mereka harus memahami terlebih dahulu materinya dengan penggunaan media permainan ular tangga maka materi juga dapat diulang kembali melalui soal-soal yang harus dijawab oleh siswa.

Teori yang kemukakan oleh Vigotsky dalam Thobroni dan Mustofa (2012 : 112) yaitu bahwa siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya melalui kegiatan belajar dalam interaksi sosial dengan teman lainnya. Sehingga teori ini sejalan dengan model pembelajaran *problem*

posing yaitu kegiatannya dilakukan melalui belajar bekerjasama antar anggota pada setiap kelompoknya.

Pada penelitian ini penulis membatasi hasil belajar pada ranah kognitif saja yaitu antara lain: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Guru mengharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik yang mampu mencapai tujuan pembelajaran namun pada kenyataannya tidak semua siswa mampu mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Salah satu penyebab yang menimbulkan masalah hasil belajar pada siswa adalah kurangnya antusias siswa dan siswa mengalami kejenuhan pada saat proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. guru sebagai pemimpin jalannya proses pembelajaran harus mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan memberikan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan berbeda dari biasanya yang mampu meningkatkan gairah belajar siswa sehingga siswa dapat antusias dan aktif dalam pembelajarn.

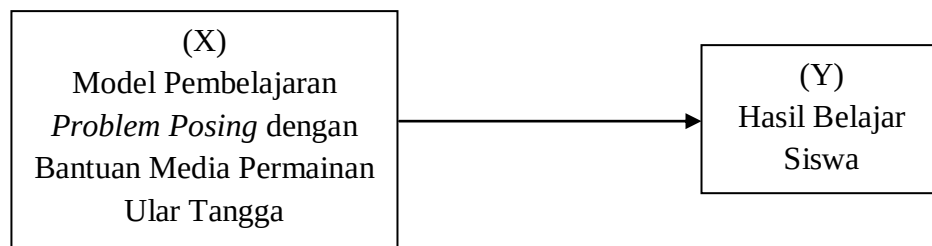
Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* dengan bantuan media ular tangga yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa antusias dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru.

Model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam

menemukan dan mengajukan suatu masalah atau soal yang siswa temukan sendiri dari permasalahan yang nyata pada kehidupan sehari-hari dan mereka secara mandiri dapat memecahkan masalah tersebut. Guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran karena sebagai pusat pembelajaran. Agar siswa antusias dalam pembelajaran ekonomi model pembelajaran *problem posing* ini menggunakan bantuan media permainan ular tangga sehingga lebih menarik perhatian siswa.

Media permainan ular tangga merupakan media permainan pendidikan yang bertujuan untuk memudahkan siswa menyerap ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar atau mengulang kembali materi-materi yang sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui media tersebut karena setiap kotak terdapat soal yang harus dijawab oleh siswa, siswa yang mencapai *finish* lebih dulu akan mendapatkan *reward* dari guru sehingga siswa antusias, pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak merasa terbebani.

Berdasarkan uraian diatas kerangka pemikiran dalam penelitian ini terdapat satu variabel independen yaitu model pembelajaran *problem posing* dengan bantuan media permainan ular tangga (X) dan satu variabel dependen yaitu hasil belajar (Y). Maka hubungan kedua variabel tersebut dapat diilustrasikan pada Gambar 2.2



Gambar 2.2
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Suharsimi (2013 : 110) mengemukakan “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum menjadi jawaban yang empirik dengan data.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teoritis dan kerangka berpikir, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan
- Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan

bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan

2. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan

3. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan bantuan media permainan ular tangga dan kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sesudah perlakuan.

Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *problem posing* dengan bantuan media permainan ular tangga dan kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media permainan ular tangga sesudah perlakuan