BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Solving*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Enggen sebagaimana dikutip oleh Siswono menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan strategi persepektif pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Guru bertanggungjawab selama tahap perencanaan, implementasi, dan penilaian dalam pembelajaran.[1] Sedangkan menurut Joice dan Weil menggambarkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai desain dalam pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku, film, tape recorder, media program computer dan kurikulum. Joice dan Weil mengemukakan lima unsur penting yang menggambarkan suatu model pembelajaran, yaitu:[2]

1) Sintaks yakni suatu urutan pembelajaran yang biasa juga disebut fase.
2) Sistem social yaitu peran siswa dan guru serta norma yang diperlukan.
3) Prinsip reaksi yaitu memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan siswa.

---

[1] Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Masalah dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya: UNESA University Press, 2008), hal. 57

[2] *Ibid.*, hal. 57

4) Sistem pendukung yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas, sistem intruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, media belajar.
5) Dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar (suasana belajar) yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa arahan langsung dari guru.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan belajar bisa tercapai dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa dan juga materi pokok yang diajarkan.

Mempelajari aturan itu perlu terutama untuk memecahkan masalah (problem). Memecahakan masalah dapat dipandang sebagai proses di mana pelajar menemukan kombinasi aturan-aturan yang telah dipelajari lebih dahulu yang digunakannya untuk memecahkan masalah yang baru.[3] Kemampuan menggunakan penalaran dan pemecahan masalah sangat penting dalam kehidupan. Kemampuan berfikir banyak ditunjang oleh faktor latihan. Bahwa orang yang sering berhadapan dengan berbagai problem, kemudian memikirkan dan menemukan pemecahannya akan

[3] S Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hal. 170

mempunyai kemampuan berfikir secara lebih baik. Dengan melatih hal ini terus-menerus dapatlah dimiliki kemampuan berfikir yang tajam.[4]

Model *problem solving* (model pemecahan masalah) bukan hanya sekedar model mengajar, tetapi juga merupakan suatu model dalam berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan model-model lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai menarik kesimpulan. Model ini merangsang pengembangan kemampuan berfikir peserta didik secara kreatif dan menyeluruh, karena peserta didik banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam mencari pemecahan.[5] Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir. Suatu soal yang dianggap sebagai "masalah" adalah soal yang memerlukan keaslian berpikir tanpa adanya contoh penyelesaian sebelumnya. Masalah berbeda dengan soal latihan. Pada soal latihan peserta didik telah mengetahui cara menyelesaikannya, karena telah jelas antara hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan, dan biasanya telah ada contoh soal, pada masalah ini siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikannya, tetapi peserta didik tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pemikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah.[6]

---

[4] Burhanuddin Salam, *Cara Belajar Yang Sukses Di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 39

[5] Syaiful Bahri Djamarah dan dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 91

[6] Hamzah B. Dan Nurudin, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 223

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan serta melatih peserta didik dalam menghadapi berbagai masalah serta dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan yang ada.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Problem Solving

Tokoh pendidik, John Dewey seperti yang dikutip oleh Salam mengemukakan langkah-langkah problem solving sebagai berikut:[7]

1) Merasakan adanya kesulitan/masalah, 2) Meletakkan dan membatasi kesulitan, (yang dilakukan) dengan observasi guna mengumpulkan fakta yang memungkinkan ditentukannya masalah secara tepat, 3) Mengajukan hipotesis yang merupakan kemungkinan pemecahan masalah berdasarkan pada perkiraan atau generalisasi untuk menjelaskan fakta tentang penyebab kesulitan yang dihadapi, 4) Secara deduktif diajukan alasan dan akibat dari hipotesis yang dirumuskan, yakni jika hipotesis itu benar, maka akan muncul sesuatu akibat tertentu, 5) Menguji hipotesis dengan cara mencari bukti yang dapat atau menolak kebenaran hipotesis serta akibat yang akan terjadi.

Berdasarkan langkah-langkah dari John Dewey tersebut, dapat diamati beberapa aspek penting yang tercakup dalam *problem solving* yaitu *problem solving* yang bersifat kompleks memerlukan kemampuan, baik dalam mengidentifikasi maupun dalam melihat hubungan causal

[7] Burhanuddin Salam, *Cara Belajar Yang Sukses…*, hal. 39

kemudian pengamatan baru, perkiraan (prediksi) baru dan kesimpulan baru.

Problem solving (pemecahan masalah) bukan sekedar model untuk mengajar tetapi juga merupakan suatu cara berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan model lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Langkah- langkah *problem solving* antara lain:[8] 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya, 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain, 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua diatas, 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti, demonstrasi, tugas diskusi, dan lain-lain.

Menyelesaikan masalah merupakan proses untuk menerima tantangan dalam menjawab masalah. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah sebagai berikut:[9] 1) Mengerti masalah. Peserta didik mengetahui masalah apabila ia mengetahui yang

---

[8] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal. 85-86

[9] Herman Hujodo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990), hal. 168

terdiri dari: apa yang dibuktikan atau ditanyakan, apa data yang diketahui, bagaimana syarat-syaratnya, 2) Merencanakan masalah. Peserta didik harus dapat menemukan hubungan data dengan yang ditanyakan atau dibuktikan. Peserta didik memilih teori atau konsep yang telah dipelajari untuk dikombinasikan sehingga dapat dipergunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, 3) Melaksanakan penyelesaian. Dalam menyelesaikan masalah tersebut setiap langkah dicek, apakah langkah tersebut sudah benar terbukti. Dengan demikian peserta didik akan menghasilkan penyelesaiannya sendiri, 4) Melihat kembali. Penyelesaian yang sudah diperoleh harus dicek kembali. Pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengecek kembali misalnya: sudah cocokkah hasilnya, apakah tidak ada hasil yang lain, apakah ada cara yang lain untuk menyelesaikan masalah tersebut, dengan cara yang berbeda apakah hasilnya sama.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Herman Hudoyo sebagaimana dikutip oleh Musrikah, pembelajaran *problem solving* mempunyai kelebihan dan juga kelemahan.[10] Kelebihan model *problem solving* adalah 1) Peserta didik menjadi terampil menyeleksi informasi yang relavan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya, 2) Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam yang merupakan hadiah intrinsik bagi peserta didik, 3) Potensi intelektual siswa meningkat, 4) Peserta didik

[10] Musrikah, *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Solving (Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Hidup),* dalam Ta'alum Jurnal Pendidikan Islam, (Tulungagung: Subag Umum Bagian Penerbitan STAIN Tulungagung, 2010), hal. 56-65

belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

Adapun kelemahan model *problem solving* adalah 1) Bila guru tidak berhati-hati dalam memilih soal, *problem solving* dijadikan sebagai latihan untuk ketrampilan belaka, 2) Bila masalah yang disajikan tidak bermakna, peserta didik mempunyai kemungkinan kecil untuk dapat menyelesaikannya.

Menurut Majid model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri, begitu juga dengan model *problem solving*. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan.[11] Kelebihan metode pembelajaran *problem solving* adalah 1) Melatih peserta didik untuk menghadapi problema-problema atau situasi-situasi yang timbul secara spontan, 2) Peserta didik menjadi aktif dan berinisiatif serta bertanggung jawab sendiri, 3) Pendidikan disekolah relevan dengan kehidupan.

Adapun kekurangan pembelajaran *problem solving* adalah 1) Memerlukan waktu yang lama, artinya memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran lain, 2) Peserta didik yang pasif dan malas akan tertinggal, 3) Sukar sekali untuk mengorganisasikan bahan pelajaran.

Problem solving dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah dari berbagai cara dan sudut pandang. Semakin kreatif guru dalam pembuatan masalah semakin kritis pemikiran peserta didik. Namun sebuah model pembelajaran *problem solving* juga mempunyai kekurangan yaitu

---

[11] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 213

peserta didik yang pasif akan tertinggal karena hanya menunggu masalah dari guru tanpa mencari sendiri.

2. Model Pembelajaran *Problem Posing*

a. Pengertian model Pembelajaran *Problem Posing*

Menurut Lynn D.English sebagaimana dikutip oleh Sholikah menjelaskan bahwa pembelajaran *problem posing* mulai dikembangkan pada tahun 1997 dan awal mulanya diterapkan dalam mata pelajaran Matematika. Selanjutnya, model ini dikembangkan pula pada mata pelajaran lain. Model pembelajaran *problem posing* masuk di Indonesia pada tahun 2000. *Problem posing* mempunyai beberapa arti yaitu perumusan masalah yang berkaitan dengan syarat-syarat soal yang telah dipecahkan atau alternative soal yang masih relavan.[12]

Menurut English yang dikutip oleh Siswono menjelaskan bahwa model pengajuan masalah dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika, sebab ide-ide Matenatika peserta didik dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan perfomannya dalam pemecahan masalah.[13] Menurut Suryanto seperti dikutip oleh Thobroni mengartikan bahwa kata *problem posing* sebagai masalah atau soal sehingga pengajuan masalah dipandang sebagai suatu tindakan merumuskan masalah atau soal dari situasi yang diberikan.[14] Sedangkan

---

[12] Ummu Sholikah, *Pembelajaran Problem Posing Dalam Matematika, dalam Ta'allum Jurnal Pendidikan Islam*, (Tulungagung: Subag Umum Bagian Penerbitan STAIN Tulungagung, 2010), hal. 50

[13] Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika* …, hal. 40

[14] Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran; Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2013), hal. 342-343

Silver dan Cai mencatat bahwa istilah menanyakan soal biasanya diaplikasikan pada tiga bentuk aktivitas kognitif yang berbeda, yaitu sebagai berikut:[15]

1) Menanyakan pre-solusi: seorang peserta didik membuat soal dari situasi yang diadakan.
2) Menanyakan di dalam solusi: seorang peserta didik merumuskan ulang soal seperti yang telah diselesaikan.
3) Menanyakan setelah solusi: seorang peserta didik memodifikasi tujuan dan kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal-soal baru.

Menurut Silver dan Cai dikutip oleh Thobroni menjelaskan bahwa pengajuan soal mandiri dapat diaplikasikan dalam tiga bentuk aktivitas kognitif matematika, yakni:[16]

1) *Pre-solution Posing*

   Pre-solution Posing, yaitu jka seorang peserta didik membuat soal dari situasi yang diadakan. Jadi guru diharapkan mampu membuat pertanyaan yang berkaitan dengan pernyataan yang dibuat sebelumnya.

2) *Within Solution Posing*

   Within Solution Posing, yaitu jika seorang peserta didik mampu merumuskan ulang pertanyaan soal tersebut menjadi sub-sub pertanyaan baru yang urutan penyelesaiannya seperti yang telah diselesaikan sebelumnya. Jadi, diharapkan peserta didik mampu

[15] *Ibid.*, hal. 351-352
[16] *Ibid.*,

membuat sub-sub pertanyaan baru dari sebuah pertanyaan yang ada pada soal yang bersangkutan.

3) *Post-solution Posing*

Post-solution Posing, yaitu jika seorang peserta didik memodifikasi tujuan atau kondisi soal yang sudah diselesaikan untuk membuat soal yang baru yang sejenis.

Pembelajaran *problem posing* merupakan ketrampilan mental bagi siswa. *Problem posing* menekankan pada pembentukan atau perumusan soal oleh peserta didik baik secara individu maupun secara berkelompok.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Problem Posing

Adapun langkah-langkah *problem posing* diantaranya:[17]

1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.
2) Guru menyajikan informasi baik secara ceramah atau tanya jawab selanjutnya memberi contoh cara pembuatan soal dari informasi yang diberikan.
3) Guru membentuk kelompok belajar antar 5-6 siswa tiap kelompok yang bersifat heterogen baik kemampuan, ras dan kelamin.
4) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk membuat pertanyaan. Pertanyaan ditulis pada lembar *problem posing* 1.
5) Semua tugas membuat pertanyaan dikumpulkan kemudian guru melimpahkan pada kelompok lainnya untuk dikerjakan. Setiap siswa dalam kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang mereka

[17] Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 212-214

terima dari kelompok lain. Setiap jawaban atas pertanyaan ditulis pada lembar *problem posing* 2.

6) Selama kerja kelompok berlangsung guru membimbing kelompok yang kesulitan membuat soal dan menyelesaikannya.
7) Pertanyaan yang telah ditulis pada lembar jawaban *problem posing* 1 dikembalikan pada kelompok asal untuk kemudian diserahkan pada guru dan jawaban yang ditulis pada lembar *problem posing* 2 diserahkan kepada guru.
8) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan cara masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaanya.

Pengajuan masalah (*problem posing*) intinya meminta peserta didik untuk membuat soal atau masalah berdasar informasi yang diberikan, baik soal yang penyelesaiannya dikerjakan maupun tidak. Informasi dapat berupa bagian soal (yang diketahui), topik yang luas maupun benda nyata yang ada di lingkungan sekitar. Cara menerapkan pengajuan masalah (*problem posing*) dalam pembelajaran diantaranya:[18]

1) Berikan kepada peserta didik soal cerita tanpa pertanyaan, tetapi semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan soal tersebut ada. Tugas siswa adalah membuat pertanyaan berdasar informasi tadi.
2) Guru menyeleksi sebuah topik dan meminta peserta didik membagi kelompok. Tiap kelompok ditugaskan membuat soal cerita sekaligus penyelesaiannya. Kemudian soal-soal tersebut dikerjakan oleh kelompok-kelompok lain. Sebelumnya soal diberikan kepada guru untuk diedit

[18] Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika…,* hal. 144

tentang kebaikan dan kesiapannya. Soal-soal tersebut nanti digunakan sebagai latihan. Nama pembuat soal tersebut ditunjukkan, tetapi solusinya tidak. Soal-soal tersebut didiskusikan di masing-masing kelompok dan kelas. Hal ini akan memberikan nilai komunikasi dan pengalaman belajar. Soal yang dibuat siswa tergantung interes peserta didik masing-masing.

3) Peserta didik diberikan soal dan diminta untuk mendaftar sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan masalah. Sejumlah pertanyaan kemudian diseleksi dari daftar tersebut untuk diselesaikan. Pertanyaan dapat bergantung dengan pertanyaan lain. Bahkan dapat sama, tetapi kata-katanya berbeda. Dengan mendaftar pertanyaan yang berhubungan dengan masalah tersebut akan membantu peserta didik penyelesaiannya. Soal tanpa penyelesaian saling dipertukarkan antar pasangan lain atau dalam satu pasang. Peserta didik diminta mengerjakan soal temannya dan saling koreksi berdasar penyelesaian yang dibuatnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Posing*

Menurut Amir yang dikutip oleh Gunantara, pembelajaran *problem posing* mempunyai kelebihan dan juga kelemahan.[19] Kelebihan *problem posing* diantaranya: 1) Fokus kebermakna, bukan fakta, 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berinisiatif, 3) Pengembangan ketrampilan dan pengetahuan, 4) Pengembangan ketrampilan interpersonal dan dinamika kelompok, 5) Pengembangan sikap self-motivated, 6)

[19] Gd. Gunantara, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V,* dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)

Tumbuhnya hubungan peserta didik fasilitator, 7) Jenjang penyampaian pembelajaran dapat ditingkatkan, 8) Mendidik siswa percaya pada diri sendiri.

Pembelajaran *problem posing* akan mempertinggi kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sebab pengajuan soal memberi penguatan-penguatan dan memperkaya konsep-konsep dasar matematika serta membantu peserta didik dalam mengembangkan kesukaan terhadap matematika.

Adapun kelemahan *problem posing* diantaranya: 1) Pencapaian akademik dari individu peserta didik, 2) Waktu yang diperlukan untuk implementasi, 3) Perubahan peran peserta didik dalam berproses, 4) Perubahan peran guru dalam proses.

Sedangkan kelemahan model dari *problem posing* yaitu membutuhkan waktu yang lama untuk menerapkan dalam pembelajaran, selain itu masalah yang dipecahakan oleh peserta didik hanya terbatas karena pembuatan masalah atau pertanyaan berasal dari individu peserta didik yang dipecahakan oleh antar teman.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu *hasil* dan *belajar*. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input fungsional.[20]

[20] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogjakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

Sedangkan belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan, dan sikap.[21]

Menurut O.Whittaker dikutip oleh Rohmalina, belajar adalah sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.[22] Sedangkan menurut Cronbach, belajar adalah sebagai suatu aktivitas yang ditunjukan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.[23] Winkel juga berpendapat bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang mengahasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.[24] Beberapa pengertian belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua ativitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Uraian di atas menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menurut Carrol hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima yaitu bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran dan kemampuan individu.[25] Menurut Gagne dan Briggs mendifinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

---

[21] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 11

[22] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 17

[23] *Ibid.,*

[24] *Ibid.,*

[25] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hal. 40

Gagne dan Briggs juga mengemukakan lima kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil belajar yaitu: keterampila intelektual, strategi, kognitif, Informasi, verbal, kemampuan motoric, sikap.[26] Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kualitas pengajaran yang diberikan guru. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai pengukuran untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku peserta didik.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan bealajar dapat dicapai secara maksimal, tentu saja kita harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: Pertama faktor intern (yang berasal dari dalam diri) terdiri dari:[27]

1) Faktor biologis

Segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik dan jasmani individu yang bersangkutan antara lain, usia, kematangan yaitu suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang yang alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru dan kesehatan.

2) Faktor intelegensi

Segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang, yang meliputi intelegensi, bakat, suasana hati, daya ingat dan lain-lain.

Kedua faktor ekstern (yang berasal dari luar) terdiri dari:[28]

a. Lingkungan sosial

1) Lingkungan sosial masyarakat

---

[26] Rosma Hartyni Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 34

[27] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 55-70

[28] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 17

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan peserta didik yang kumuh, banyak pengganggguran dan anak terlantar dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, peserta didik kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

2) Lingkungan sosial keluarga

Ketenangan kekeluargaan, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

3) Lingkungan sosial sekolah

Guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu untuk memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya.

b. Adapun dari lingkungan nonsosial diantaranya:[29]

1) Faktor alamiah

Kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenanag. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

2) Faaktor instrumental

Perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware (perangkat keras)*: gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan sebagainya. Kedua *software (perangkat lunak)*: kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus.

Pendapat lain menuliskan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor social. Faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor social antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi social.[30]

---

[29] *Ibid.*, hal.31

[30] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 102

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Istilah *matematika* berasal (Indonesia), *mathematics* (Inggris), *matematik* (Jerman), *mathemetique* (Prancis), *matematica* (Italia), *matematiceski* (Rusia), atau *mathematick/weskude* (Belanda) berasal dari perkataan *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *Matematike* yang berarti *"realting to learning".* Perkataan ini mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu *(knowledge/science).* Perkataan *mathematike* berhubungan dengan erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa yaitu *mathenein* yang berarti belajar (berfikir).[31]

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dan memajukan daya pikir manusia. Matematika tidaklah konkrit, tetapi bersifat abstrak. Umumnya matematika dikenal dengan keabstrakannya yang berasal dari realita kehidupan manusia. Selain itu matematika juga berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan), struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.[32] Oleh karena itu, perlu bagi semua orang untuk mengenal matematika serta memahami peran.

Menurut Zulkardi dikutip oleh Suherman menyatakan bahwa "mata pelajaran matematika menekankan pada konsep". Artinya dalam

---

[31] Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer,* (Bnadung: JICA, 2003), hal. 15-16

[32] Herman Hujodo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika,* (Malang: IKIP Malang, 1990), hal. 2-4

mempelajari matematika siswa harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam dunia nyata.[33] Sedangkan menurut Ismail yang dikutip oleh Hamzah hakikat matematika adalah ilmu yang membahas angka dan perhitungannya, membahas masalah numeric, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan system, struktur dan alat.[34] Pendapat lain diungkapakan oleh Paling, ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang berhitung, dan menggunakan hubungan-hubungan.[35] Sehingga hakikat matematika merupakan bahasa simbolis yang berguna untuk memudahkan manusia berfikir dengan menggunakan bernalar.

Beberapa pengertian mengenai matematika, yakni:[36]

a. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan dan terorganisir secara sistematik.
b. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

---

[33] Arrahim dan Amelia Nur Fatimah, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Problem Posing Pada Siswa Di Sekolah Dasar,* dalam JMIE : Journal of Madrsah Ibtidaiyah Education, 2 (2) 2018 p-ISSN: 2580-0868, e-ISSN: 2580-2739

[34] Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 17

[35] Paling, *Teaching Mathematics in Primary Schools,* (Oxford University Press, 1982), hal. 1

[36] R Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia,* (Jakarta : Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas, 2002), hal. 11.

c. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran dan berhubungan dengan bilangan.

d. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan waktu.

e. Matematika adalah pengetahuan tentang unsur-unsur yang ketat.

Matematika merupakan ilmu berfikir (penalaran) yang masuk dalam filsafat, sehingga matematika adalah cabang ilmu pengetahuan. Ilmu tanpa matematika tidak berkembang serta matematika tanpa ilmu tidak ada keteraturan. Matematika berupa bilangan dan simbol-simbol yang mempunyai banyak arti dan memiliki makna yang luas serta abstrak.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penalaran nalar dalam penerapan matematika. Menurut Depdiknas, kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:[37]

1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian serta operasi campuran, termasuk yang melibatkan pecahan.

2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.

3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.

---

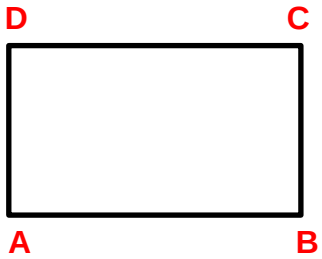
[37] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hal. 184

4) Menggunakan pengukuran satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penaksiran pengukuran.
5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikan.
6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membenyuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

c. Materi Volume Bangun Ruang

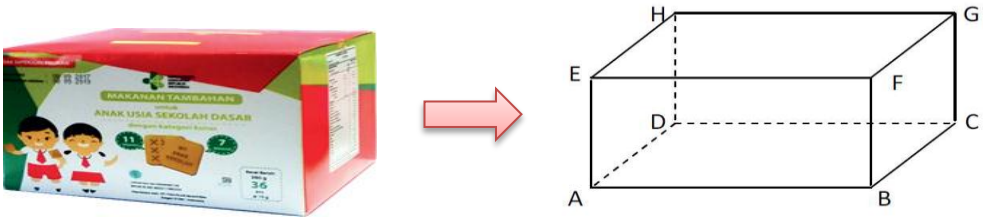
Perhatikan pigura di kelasmu. Pigura merupakan contoh benda yang berbentuk persegi panjang.



Sebuah persegi panjang memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang. Pada bangun datar, sisi merupakan garis yang membatasi bidang. Jadi, pada persegi panjang di atas sisi-sisinya adalah AB, BC, CD, dan DA. Selain benda-benda yang berbentuk bangun datar, di sekitar kita

banyak sekali kita temui benda-benda yang merupakan bangun ruang.[38] Bangun ruang sering disebut bangun tiga dimensi karena bangun ruang mempunyai tebal atau dalm matematika sering disebut tinggi. Bangun ruang merupakan sebuah bangun yang dibatasi oleh beberapa sisi. Dalam bangun ruang sering dikenal istilah rusuk, sisi, titik sudut.[39]

Bungkus barang banyak yang berbentuk kubus dan balok. Kardus biskuit makanan tambahan untuk anak usia sekolah dasar ini berbentuk balok.



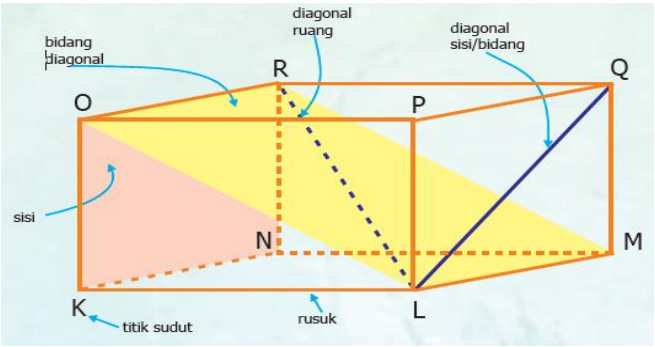
Balok merupakan contoh bangun ruang. Balok memiliki enam sisi. Pada bangun ruang, sisi merupakan bidang yang membatasi bangun. Sisi-sisi pada balok berupa bidang yang berbentuk persegipanjang atau sebagian berupa persegi. Sisi persegipanjang di atas antara lain adalah sisi ABFE. Dapatkah kamu menyebutkan nama sisi-sisi lainnya? Persegi panjang memiliki empat sisi yang berupa garis. Balok memiliki enam sisi berupa bidang. Jadi, sekarang sudah jelas perbedaan sisi pada bangun datar dan sisi pada bangun ruang.

---

[38] Purnomosido, *Buku Siswa Senang Belajar Matematika / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hal. 132

[39] Endah Budi Rahayu dkk, *Contextual Theching And Learning Matematika*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional,2008), hal. 220

1. Balok



Nama bangunnya adalah Balok KLMN.OPQR

Rusuknya adalah KL, LM, MN, NK, OP, PQ, QR, RO, PL, QM, RN, OK

Sisinya adalah KLMN, OPQR, KLPO, NMQR, LMQP, KNRO

Titik sudutnya adalah K, L, M, N, O, P, Q, R

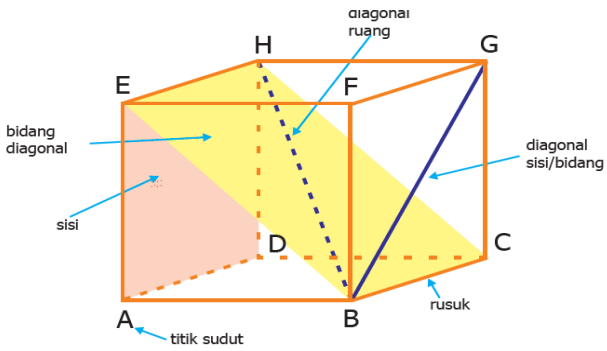
Diagonal sisinya adalah LQ, MP, LO, PK, KR, NO, NQ, RM, KM, LN, OQ, PR

Diagonal ruangnya adalah LR, PN, MO, KQ

Bidang diagonalnya adalah LMRO, KPQN, OPMN,

KLQR, KMQO, NLPR

2. Kubus



Nama bangunnya adalah kubus ABCD.EFGH

Rusuknya adalah AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH

Sisinya adalah ABCD, EFGH, ABFE, DCGH, BCGF, ADHE

Titik sudutnya adalah A, B, C, D, E, F, G, H

Diagonal sisinya adalah AF, BE, BG, CF, CH, DG, AH, DE, AC, BD, EG, FH

Diagonal ruangnya adalah HB, DF, AG, CE

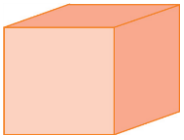
Bidang diagonalnya adalah BCHE, AFGD, ABGH, CDEF, DBFH, ACGE

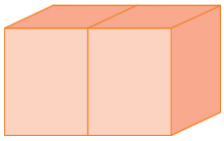
Banyaknya masing-masing komponen adalah sebagai berikut.

3. **Mengukur Volume dengan Kubus Satuan**

Kubus Satuan

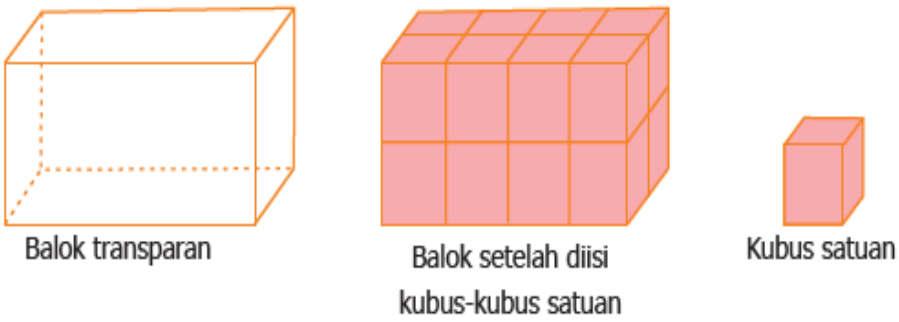
Kubus satuan dapat digunakan untuk mengukur isi dari bangun balok atau kubus. Banyaknya kubus satuan yang dapat diisikan ke balok atau kubus adalah isi dari balok atau kubus tersebut dengan satuannya kubus satuan.





Volume Balok dan Kubus dengan Kubus Satuan

Cara menentukan volume balok dengan kubus satuan, yaitu dengan memasukkan kubus-kubus satuan dalam ruang balok transparan.

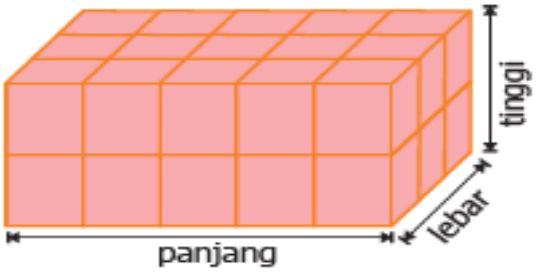


Balok transparan di atas setelah diisi dengan kubus satuan dapat dilihat pada gambar di atas. Banyaknya kubus satuan yang mengisi balok transparan adalah 16 kubus satuan. Jadi, volume balok sama dengan 16 kubus satuan.

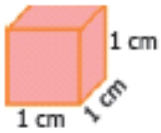
Menentukan Banyaknya Kubus Satuan pada Balok Transparan

Cara menentukan volume balok dalam satuan kubus satuan, yaitu dengan menghitung banyaknya kubus satuan yang dapat menempati ruang balok tersebut. Perhatikan balok yang telah terisi kubus satuan berikut!

Volume balok di bawah ini adalah 30 kubus satuan. Panjangnya 5 kubus, lebar 3 kubus, dan tinggi 2 kubus.

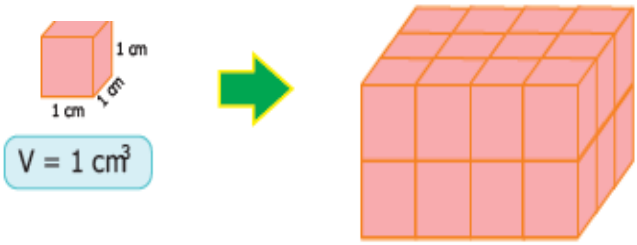


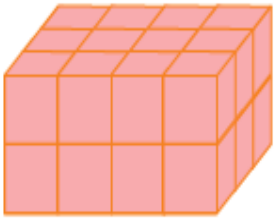
Kubus satuan memiliki ukuran bermacam-macam. Sekarang, ambil kubus satuan dengan panjang rusuk 1 cm, lebar 1 cm, dan tinggi 1 cm. Perhatikan gambar kubus satuan berikut!



Volume kubus satuan di atas adalah $1 \times 1 \times 1 = 1$.

Jadi, volumenya adalah 1 cm^3 (1 centimeter kubik.)



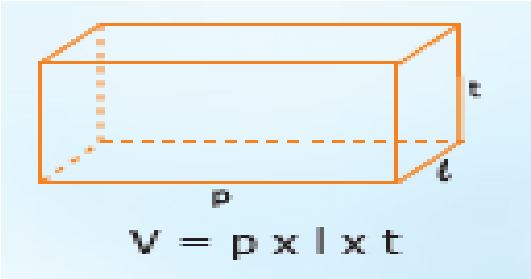


V = 4 x 3 x 2 x 1
= 24

Jadi, volume balok di samping adalah 24 cm³.

Mencari Volume Balok Bila Diketahui Ukuran Tertentu

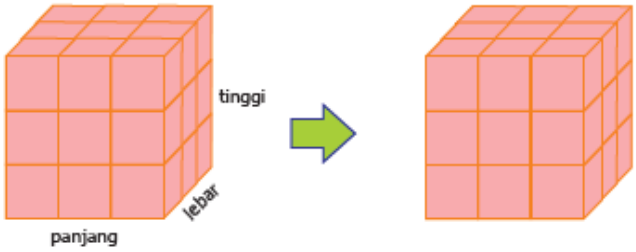
Volume balok di bawah ini dapat ditentukan dengan mengalikan panjang, lebar, dan tinggi balok.



Menentukan Volume Kubus

Kubus adalah balok yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sama. Kubus memiliki 6 sisi yang sama, sisi kubus berbentuk persegi. Volume kubus dapat ditentukan dari volume balok.

Volume kubus di atas adalah
V = 3 x 3 x 3 = 27 kubus satuan.



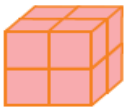
Volume kubus dapat diperoleh dengan cara: hasil kali panjang sisi dengan panjang sisi dan dikali dengan panjang sisi lagi. Secara matematis dapat ditulis sebagai berikut.

Volume kubus $= p \times l \times t$ $(p = l = t = s)$
$= s \times s \times s$
$= s^3$

$$\boxed{V_{kubus} = S^3}$$

Keterangan
V_{kubus} adalah volume kubus
s adalah panjang sisi

Menentukan Panjang Rusuk Kubus

Gambar	Volume	Panjang Rusuk
	8 kubus satuan	2 kubus satuan

Mencari volume kubus adalah dengan memangkatkan tiga dari panjang rusuknya. Apabila mencari panjang rusuk yang diketahui volume kubusnya, maka dicari **invers** dari pangkat tiga yang disebut **akar pangkat tiga**. Berdasarkan gambar di atas diperoleh.[40]

$2^3 = 8$ $\sqrt[3]{8} = 2$

$3^3 = 27$ $\sqrt[3]{27} = 3$

$4^3 = 64$ $\sqrt[3]{64} = 4$

$\sqrt[3]{8}$ dibaca akar pangkat tiga dari 8

[40] *Ibid.*, hal. 161

$\sqrt[3]{27}$ dibaca akar pangkat tiga dari 27

$\sqrt[3]{64}$ dibaca akar pangkat tiga dari 64

B. Penelitian Terdahulu

Penulis berusaha menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul skripsi penulis diantaranya :

1. Skripsi Lutfatul Azizah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung, yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik MIN 2 Blitar. Hasil penelitian menunjukan mengenai Keaktifan belajar dengan uji *t*, diperoleh *Sig.(2- tailed)* sebesar 0,007. Nilai *Sig.(2-tailed)* 0,007 < 0,05 maka Ha dididterima dan Ho ditolak. Mengenai hasil belajar dengan uji *t, Sig.(2-tailed)* sebesar 0,003. Nilai *Sig.(2-tailed)* 0,003 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan mengenai keaktifan dan hasil belajar dengan uji Anava 2 jalur, diperoleh *Sig* sebesar 0,000. 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka, model pembelajaran *Problem Solving* ada pengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 2 Blitar.[41]

[41] Lutfatul Azizah, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar* (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

2. Skripsi Evan Anglian, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang berjudul "*Penerapan Strategi Active Learning Melalui Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Bandar Lampung".* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya peningkatan penerapan strategi *active learning* melalui metode *problem solving* terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV di MIN 6 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siklus I sudah cukup baik, adapun yang mencapai ketuntasan terdapat 15 peserta didik dengan presentasi 75%, sedangkan sisanya yang belum tuntas terdpat 5 peserta didik dengan presentase 25%, hasil pada siklus 1 belum mencapai hasil belajar 80% dari target peneliti. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 88% dari 75%. Peserta didik yang tuntas pada siklus II sebanyak 17 peserta didik 88%, sedangkan yang tidak tuntas siklus II adalah sebanyak 3 peserta didik atau 12%. Jadi, pada siklus II telah mencapai hasil belajar tuntas. Maka, penggunaan metode *problem solving* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.[42]
3. Skripsi Lutfatul Azizah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung, yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran*

[42] Evan Anglian, *Penerapan Strategi Active Learning Melalui Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Bandar Lampung* (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

Problem Solving Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik MIN 2 Blitar. Hasil penelitian menunjukan mengenai Keaktifan belajar dengan uji *t*, diperoleh *Sig.(2- tailed)* sebesar 0,007. Nilai *Sig.(2-tailed)* 0,007 < 0,05 maka Ha diditerima dan Ho ditolak. Mengenai hasil belajar dengan uji *t*, *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,003. Nilai *Sig.(2-tailed)* 0,003 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan mengenai keaktifan dan hasil belajar dengan uji Anava 2 jalur, diperoleh *Sig* sebesar 0,000. 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka, model pembelajaran *Problem Solving* ada pengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV MIN 2 Blitar.[43]

4. Skripsi Shinta Yunita Erviyana, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan, Universitas Pasundan Bandung yang berjudul "*Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Berfikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV SD Negeri Karangwangi 01*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya peningkatan rasa ingin tahu dan berfikir kritis melalui model berbasis masalah di kelas IV SD Negeri Karangwangi 01. Hasil penelitian menunjukan bahwa pada siklus I rata-rata kemampuan berfikir kritis peserta didik 2,84

[43] Lutfatul Azizah, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar* (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

dengan mendapatkan kategori baik. Pada siklus II rata-rata kemampuan berfrikir kritis peserta didik 3,37 dengan mendapatkan kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik yang tuntas pada siklus I diperoleh 60%, untuk siklus II diperoleh persentasi sebesar 84%. Maka, penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, rasa ingin tahu dan hasil belajar.[44]

5. Skripsi Laksmi Arifani, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya peningkatan penerapan model pembelajaran *creative problem solving (cps)* terhadap hasil belajar matematika kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukan bahwa data yang di peroleh sebesar 3,227 dan 1,666 dengan taraf signifikasi 5%. Karena t hitung > t tabel dari maka Ha diterima dan Ho di tolak. Maka, hasil belajar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik di bandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction.*[45]

---

[44] Shinta Yunita Erviyana, *Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Berfikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV SD Negeri Karangwangi 01* (Bandung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

[45]Laksmi Arifani, *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung* (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

6. Skripsi Yunita Khasna Rifianida, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Semarang, yang berjudul "*Keefektifan Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV SDN Kepandean 3 Kabupaten Tegal*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan penggunaan metode *problem solving* terhadap kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar materi perkembangan teknologi siswa kelas IV SDN Kepandean 3 Kabupaten Tegal. Hasil penelitian menunjukan bahwa pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar ditandai dengan nilai thitung > t tabel (3,656 > 1,998) dan nilai signifikansi < 0,05 (0,001 < 0,05). Maka, terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *problem solving* dengan yang menggunakan metode diskusi pada peserta didik. [46]
7. Skrisi Limbar Novaztiar, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto yang berjudul "*Penerapan Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Ma'arif NU Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya dampak penerapan metode pemecahan masalah *(problem solving)* pada

[46]Yunita Khasna Rifianida, *Keefektifan Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV SDN Kepandean 3 Kabupaten Tegal* (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

mata pelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukan rata-rata nilai tes peserta didik, yaitu rata-rata nilai *pre tes* 46,13 dan pada siklus I meningkat menjadi 72,83 sehingga kenaikannya sebesar 26,7% dan pada siklus II nilai rataratanya meningkat menjadi 85,26 sehingga mengalami kenaikan sebesar 12,43%. Pada siklus I aktivitas dan nilai siswa berada pada kategori "cukup" dan mengalami perbaikan pada siklus II dengan kategori "sangat baik". Maka, hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *problem solving.*[47]

8. Skripsi Trifena Keke Kojong, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Yogyakarta, yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Problem Solving di Kelas IVB SD Negeri Kotagede I Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016*". Tujuan penelitian ini adalah ada tidaknya peningkatan hasil bealajar PKn melalui penerapan *model problem* solving di kelas IVB SD Negeri Kotagede 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 74,19 yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84, 12 seluruh siswa sudah mencapai KKM 75. Maka, penggunaan model *problem*

[47] Limbar Novaztiar, *Penerapan Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Ma'arif Nu Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016* (Purwokerto: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

solving dalam pembelajaran PKn telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.[48]

9. Skripsi Rika Kartina Sari, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V A SD Negeri 1 Sidodadi*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar matematika siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika materi pecahan antara pembelajaran yang menggunakan model *problem posing* dan yang menggunakan model konvensional. Hasil penelitian menunjukan uji hipotesis perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan uji *independent samples t test*, menunjukkan bahwa dapat diketahui bahwa nilai thitung > ttabel (3,175 > 2,021) dan nilai signifikansi 0,003 < 0,05, sehingga Ho ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan antara pembelajaran yang menggunakan model *problem posing* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.[49]

10. Skripsi Kholifah, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang

---

[48] Trifena Keke Kojong, *Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Problem Solving di Kelas IVB SD Negeri Kotagede I Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016* (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

[49] Rika Kartina Sari, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V A SD Negeri 1 Sidodadi* (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

berjudul "*Keefektifan Model Problem Posing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Wonopringgo Kabupaten Pekalongan*". Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh model *problem posing* terhadap aktivitas dan hasil belajar materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 01 Wonopringgo Pekalongan. Hasil penelitian menunjukan kolom *equal variances assumed* di atas, dapat diketahui bahwa nilai thitung = 2,287 dan signifikansinya sebesar 0,028. Dari hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa nilai thitung > ttabel (2,287 > 2,021) dan nilai signifikansi 0,028 < 0,05, sehingga Ho ditolak. Maka, terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan antara pembelajaran yang menggunakan model *problem posing* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional .[50]

11. Skripsi Hesti Aristiyowati, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah, Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Walisongo Semarang, yang berjudul "*Efektivitas Model Problem Posing Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN Mlaten Mijen Demak pada Materi Pengukuran Sudut*". Tuajuan penelitian ini adalah untuk membuktikan ada tidaknya peningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V MIN Mlaten Mijen Demak pada materi pengukuran sudut. Hasil penelitian menunjukan uji

[50] Kholifah, *Keefektifan Model Problem Posing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Wonopringgo Kabupaten Pekalongan* (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

perbedaan dua rata-rata diperoleh thitung = 3,554 dan dalam tabel distribusi *t* untuk uji dua pihak didapatkan harga ttabel sebesar 2,048 pada taraf nyata 5%, dan 2,763 pada taraf nyata 1%. Hal itu berarti bahwa thitung > ttabel sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Maka, ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Problem Posing* terhadap hasil belajar matematika materi pokok keliling dan luas bangun segi empat pada peserta didik.[51]

Penelitian terdahulu dapat dibandingkan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang berjudul *Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving dengan Model Pembelajaran Problem Posing pada Pelajaran Matematika (Studi Kasus di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung)* melalui sebuah tabel, yaitu:

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Lutfatul Azizah yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar"	1. Hasil penelitian menunjukan Signifikansi pada tabel adalah 0,000 yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* terhadap keaktifan dan	1. Menggunakan pendekatan kuantitatif. 2. Menggunakan variabel bebas *problem solving.* 3. Menggunakan variabel terikat hasil belajar.	1. Lokasi penelitian berbeda.

[51] Hesti Aristiyowati, *Efektivitas Model Problem Posing Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN Mlaten Mijen Demak pada Materi Pengukuran Sudut* (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

1	2	3	4	5
		hasil belajar peserta didik		
2.	Evan Anglian yang berjudul "Penerapan Strategi *Active Learning* Melalui Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di MIN 6 Bandar Lampung"	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar siklus 1 sudah cukup baik, adapun yang mencapai ketuntasan terdapat 15 siswa dengan presentasi 75%, sedangkan sisanya yang belum tuntas terdpat 5 siswa dengan presentase 25%, hasil pada siklus 1 belum mencapai hasil belajar 80% dari target peneliti. Pada sikluas II hasil belajar siswa mengalami peningkatan 88% dari 75%. Siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 17 peserta didik 88%, sedangakn yang tidak tuntas siklus II adalah sebanyak 3 peserta didik atau 12%. 2. Jadi, pada siklus II telah mencapai hasil belajar tuntas.	1. Menggunakan variabel bebas *problem solving*. 2. Menggunakan variabel terikat hasil belajar.	1. Penelitian saya menggunakan kuantitatif. 2. Lokasi penelitian berbeda.

1	2	3	4	5
3.	Shinta Yunita Erviyana yang berjudul "Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Berfikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV SD Negeri Karangwangi 01"	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa pada siklus I rata-rata kemampuan berfikir kritis siswa 2,84 dengan mendapatkan kategori baik. Pada siklus II rata-rata kemmapuan berfrikir kritis siswa 3,37 dengan mendapatkan kategori sangat baik. 2. Hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I diperoleh 60%, untuk siklus II diperoleh persentasi sebesar 84%. Dapat simpulkan bahawa penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, rasa ingin tahu dan hasil belajar .	1. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. 2. Menggunakan variabel bebas berbasis masalah	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Menggunakan variabel terikat rasa ingin tau dan berfikir kritis
4.	Laksmi Arifani yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa data yang di peroleh sebesar 3,227 dan 1,666 dengan taraf signifikasi 5%. Karena t hitung	1. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. 2. Menggunakan variabel bebas *problem solving.*	1. Lokasi penelitian berbeda.

1	2	3	4	5
	Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung”	> dari maka diterima dan Ho di tolak yang artinya hasil belajar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* lebih baik di bandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction.*	3. Menggunakan variabel terikat hasil belajar.	
5.	Yunita Khasna Rifianida yang berjudul “Keefektifan Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV SDN Kepandean 3 Kabupaten Tegal”	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata tes akhir di kelas eksperimen sebesar 78,90, sedangkan di kelas kontrol sebesar 62,38. Data hasil penghitungan dengan menggunakan rumus *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan metode *problem solving* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh metode *problem solving* terhadap hasil belajar ditandai dengan nilai thitung > t	1. Menggunakan pendekatan kuantitatif. 2. Menggunakan variabel bebas *problem solving.* 3. *M*enggunakan variabel terikat hasil belajar.	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Menggunakan variabel terikat kemampuan berfikir kritis.

1	2	3	4	5
		tabel (3,656 > 1,998) dan nilai signifikansi < 0,05 (0,001 < 0,05). Artinya, terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *problem solving* dengan yang menggunakan metode diskusi pada peserta didik.		
6.	Limbar Novaztiar yang berjudul "Penerapan Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Ma'arif Nu Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016"	Hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata nilai tes peserta didik, yaitu rata-rata nilai pre tes 46,13 dan pada siklus I meningkat menjadi 72,83 sehingga kenaikannya sebesar 26,7% dan pada siklus II nilai rataratanya meningkat menjadi 85,26 sehingga mengalami kenaikan sebesar 12,43%. Pada siklus I aktivitas dan nilai siswa berada pada kategori "cukup" dan mengalami perbaikan pada siklus II dengan kategori "sangat	1. Menggunakan variabel bebas *problem solving.* 2. Menggunakan variabel terikat hasil belajar.	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif.

1	2	3	4	5
		baik". Artinya, hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *problem solving*.		
7.	Trifena Keke Kojong yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Problem Solving di Kelas IVB SD Negeri Kotagede I Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016"	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 74,19 yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84, 12 seluruh siswa sudah mencapai KKM 75. Artinya penggunaan model problem solving dalam pembelajaran PKn telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.	1. Menggunakan variabel bebas problem *solving* 2. Menggunakan variabel terikat hasil belajar.	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Penelitian saya menggunakan Kuantitatif.
8.	Rika Kartina Sari yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V A SD Negeri 1 Sidodadi"	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa uji hipotesis perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan uji *independent samples t test*, menunjukkan bahwa dapat diketahui bahwa nilai thitung > ttabel (3,175 > 2,021) dan nilai	1. Menggunakan variabel bebas *problem posing.* 2. Menggunakan variabel terikat hasil belajar. 3. Menggunakan pendekatan kuantitatif.	1. Lokasi penelitian berbeda.

1	2	3	4	5
		signifikansi 0,003 < 0,05, sehingga Ho ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan antara pembelajaran yang menggunakan model *problem posing* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.		
9.	Kholifah dengan judul "Keefektifan Model *Problem Posing* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Wonopringgo Kabupaten Pekalongan"	1. Berdasarkan kolom *equal variances assumed* di atas, dapat diketahui bahwa nilai thitung = 2,287 dan signifikansi sebesar 0,028. Dari hasil penghitungan, dapat diketahui bahwa nilai thitung > ttabel (2,287 > 2,021) dan nilai signifikansi 0,028 < 0,05, sehingga Ho ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam	1. Menggunakan variabel bebas *problem posing.* 2. Menggunakan variabel terikat hasil belajar. 3. Menggunakan pendekatan kuantitatif.	1. Menggunakan variabel terikat aktivitas. 2. Lokasi penelitian berbeda.

1	2	3	4	5
		pembelajaran matematika materi pecahan antara pembelajaran yang menggunakan model *problem posing* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional		
10.	Hesti Aristiyowati dengan judul "Efektivitas Model *Problem Posing* Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN Mlaten Mijen Demak pada Materi Pengukuran Sudut"	1. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 68,67 dan rata-rata kelas kontrol adalah 55,33. Berdasarkan uji perbedaan dua rata-rata diperoleh thitung = 3,554 dan dalam tabel distribusi *t* untuk uji dua pihak didapatkan harga ttabel sebesar 2,048 pada taraf nyata 5%, dan 2,763 pada taraf nyata 1%. Hal itu berarti bahwa thitung > ttabel sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada	1. Menggunakan variabel bebas *problem posing.* 2. Menggunakan variabel terikat hasil belajar. 3. Menggunakan pendekatan kuantitatif.	1. Lokasi penelitian berbeda.

1	2	3	4	5
		pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Problem Posing* terhadap hasil belajar matematika materi pokok keliling dan luas bangun segi empat pada peserta didik.		

Penelitian diatas semuanya memiliki kesamaan dan kemiripan dengan skripsi penulis, diantaranya sama-sama membahas tentang variabel bebas yaitu model pembelajaran *problem solving* dan model pembelajaran *problem posing*, sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar. Perbedaanya dengan penulis, disini penulis meneliti tentang perbedaan hasil belajar peserta didik mengggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *problem posing* yang belum ada di penelitian terdahulu. Walaupun sama membahas tentang model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *problem posing*, namun semua penelitian diatas hanya meneliti salah satu model. Sedangkan yang menjadi penelitian penulis adalah perbedaan hasil belajar peserta didik melalui model permbelajaran *problem solving* yang dibandingkan dengan model pembelajran *problem posing.*

C. Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berpikir dari penelitian "Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* dengan Model Pembelajaran *Problem Posing* pada Pelajaran Matematika kelas V di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung" yang ditingkatkan dari landasan teori

yang telah disebutkan serta tinjauan penelitian terdahulu mengenai penggunaan model pembelajaran *problem solving* maupun model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar peserta didik.

Awal pembelajaran peserta didik diberikan stimulus materi tentang volume bangun ruang kubus dan balok, setelah materi disampaikan peneliti memberikan perlakukan yang berbeda yakni dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* dan model pembelajaran *problem posing*. Peserta didik yang diterapkan model pembelajaran *problem solving* diberikan masalah atau soal untuk dipecahkan. Model *problem solving* membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang. Semakin kreatif pendidik dalam memberikan masalah atau soal, maka semakin kritis pemikiran peserta didik.

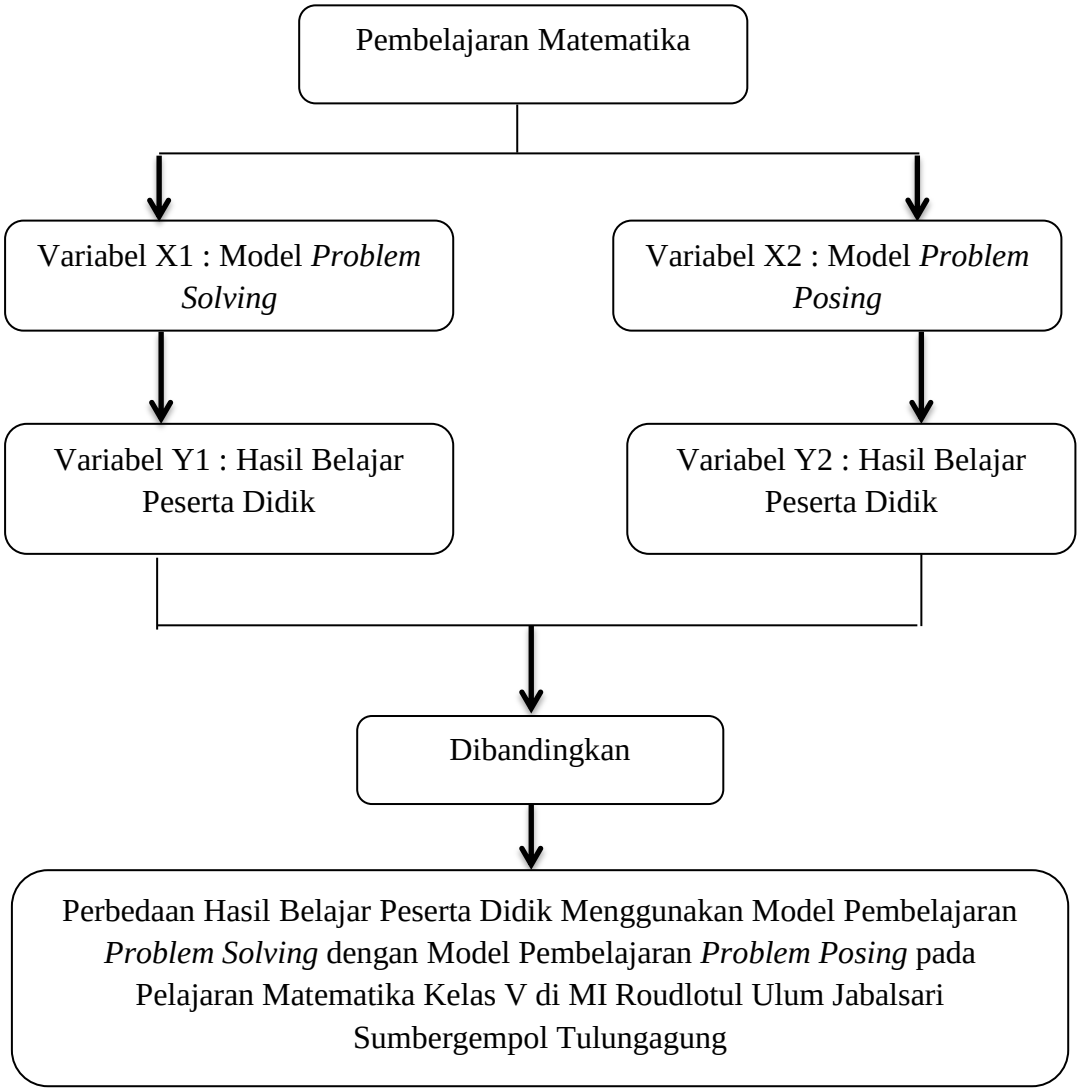
Model pembelajaran *problem posing* adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar dapat berfikir serta mengharuskan untuk mengajukan pertanyaan yang dibuat berdasarkan materi yang sudah disampaikan guru. Pertanyaan atau permasalahan yang sudah dibuat kemudian dipecahkan oleh orang lain, begitu sebaliknya. Model *problem posing* dimana peserta didik belajar dalam tim (kelompok) untuk memecahkan masalah bersama. Model *problem posing* memiliki kelebihan yaitu peserta didik lebih kreatif dalam berfikir tentang bagaimana menemukan masalah dan bagaimana caranya menemukan masalah.

Hasil belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *problem posing* berbeda karena keduanya memiliki langkah berbeda sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan diadakanya penelitian menggunakan kelas control dan eksperimen diharapkan ada

perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *problem posing*.

Kemudian hasil belajar dari keduanya dibandingkan bagaimana peserta didik apakah lebih termotivasi menggunakan model pembelajaran *problem solving* atau menggunakan model pembelajaran *problem posing* dalam belajar. Agar mudah dalam memahami maksud penelitian ini peneliti menjelaskan kerangka berpikir dalam bagan berikut :

Bagan 2.2 Kerangka Berfikir



Berdasarkan gambar bagan di atas dapat dijelaskan sabagai berikut: perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *problem posing*. Dimana perbedaan tersebut akan terlihat dari hasil yag diperoleh setelah pemberian treatment atau perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* dengan model pembelajaran *problem posing* kepada sejumlah peserta didik yang menjadi sampel penelitian.