

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Posing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Posing*

Problem Posing merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecahkan suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian dicari jawabannya secara individu maupun kelompok. Astriyani (2016: 25) menyatakan bahwa *problem posing* adalah suatu kegiatan pemberian tugas kepada siswa agar terlibat langsung dalam pembuatan soal dan menyelesaikannya sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari.

Problem posing merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk membuat pertanyaan atau merumuskan kembali pertanyaan menjadi pertanyaan yang lebih singkat. Shoimin (2014: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecahkan suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana dan mencari penyelesaiannya. Pertanyaan yang disampaikan oleh siswa didasarkan pada situasi atau informasi yang diberikan guru. *Problem posing* sendiri mempunyai manfaat bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan baru. Mishra

(2015: 1) menyatakan bahwa *problem posing* bermanfaat untuk mengidentifikasi kekurangan pengetahuan, dan membuka jalan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran dengan memberikan tugas berupa pembuatan suatu pertanyaan atau merumuskan soal yang sudah ada menjadi lebih sederhana berdasarkan pada informasi yang sudah tersedia. Siswa dapat menyelesaikan soal dengan mencari pengetahuan baru berdasarkan informasi yang sudah disampaikan. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan mengharuskan siswa untuk mengajukan suatu pertanyaan berdasarkan persoalan yang disajikan. *Problem posing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri yaitu belajar merumuskan soal dan menyelesaikan masalah yang diajukan secara sendiri.

b. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Posing*

Model pembelajaran *problem posing* dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Husniah (2016: 208) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *problem posing* yang dilakukan secara berkelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dilakukan pada siswa.
- 2) Guru memberikan soal atau tes awal yang hasilnya digunakan untuk mengetahui tingkat daya kritis siswa.
- 3) Siswa diminta untuk mengajukan beberapa soal dan siswa harus mampu menyelesaikannya.

- 4) Masing-masing siswa atau kelompok menuliskan pertanyaan pada lembar *problem posing I*.
- 5) Pertanyaan dikumpulkan dan ditukar dengan kelompok lain.
- 6) Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diperoleh dari siswa atau kelompok lain. Setiap jawaban ditulis pada lembar *problem posing II*
- 7) Pertanyaan yang telah dijawab kemudian diserahkan pada guru.
- 8) Setiap kelompok mempresentasikan hasil pertanyaan.

Model pembelajaran *problem posing* yang digunakan dalam pembelajaran secara individu sama seperti pada pembelajaran kelompok. Ngaeni (2017: 271) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem posing* adalah 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan alat peraga sangat disarankan untuk memperjelas materi pembelajaran, 2) Siswa mengajukan soal yang menantang dan menyelesaikan soal 3) Siswa menyajikan soal temuannya di depan kelas, 4) Guru memberikan tugas rumah secara individual.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *problem posing* yaitu siswa dapat mengajukan dan menyelesaikan soal secara individu atau kelompok berdasarkan penjelasan dari guru, ataupun informasi dari pengetahuan dan pengalaman siswa. Pada pembelajaran model *problem posing* siswa diberi kesempatan untuk belajar secara individu ataupun kelompok untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas untuk membuat suatu pertanyaan yang mempunyai kualitas yang baik dan siswa dapat menemukan berbagai solusi dari pertanyaan secara lebih luas .

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Posing*

Problem posing memiliki kelebihan dan kelemahan yang berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Menurut Shoimin (2014: 135) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Problem Posing* adalah sebagai berikut:

- 1) Mendidik murid berpikir kritis
- 2) Siswa aktif dalam pembelajaran
- 3) Perbedaan pendapat antara siswa dapat diketahui sehingga mudah diarahkan pada diskusi yang baik.
- 4) Belajar menganalisis suatu masalah
- 5) Mendidik anak percaya pada diri sendiri.

Kekurangan model pembelajaran *Problem Posing*

- 1) Memerlukan waktu yang cukup banyak.
- 2) Tidak bisa digunakan di kelas rendah.
- 3) Tidak semua siswa terampil bertanya.

Berdasarkan kelebihan yang dimiliki oleh model *problem posing* maka model ini dapat menjadi pedoman bagi guru untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan aktivitas siswa serta melatih kemampuan siswa dalam mengajukan dan menyelesaikan suatu masalah, namun penggunaan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

Solusi untuk mengatasi kekurangan dari model pembelajaran *problem posing* yaitu dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal, dan membuat pertanyaan. Pertanyaan terlebih dahulu dibuat oleh siswa secara individu dengan membuat pertanyaan berdasarkan cerita

atau informasi yang telah diperoleh secara berkelompok. Hal tersebut dilakukan untuk membantu siswa dalam membuat suatu pertanyaan, serta menyelesaikan suatu persoalan dengan lebih mudah sehingga siswa dapat mempunyai kemampuan dalam mengajukan pertanyaan kepada siswa lain atau guru dan dapat menyelesaikan soal dengan baik.

2. Media Pembelajaran Puzzle

a. Pengertian media

Media pembelajaran merupakan bahan ajar yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik. Media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran serta membantu guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Pribadi (2017: 15) menyatakan bahwa media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*. Sedangkan menurut Rusman (2013: 60) media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media diantaranya yaitu tulisan, suara yang direkam, gambar bergerak atau tidak, video, dan lingkungan di sekitar siswa.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan sebagai sumber dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, dan minat siswa dalam pembelajaran.

b. *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang dilakukan dalam pembelajaran dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. Wulandari (2016: 186) menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. Sedangkan Sakaningsih (2017: 128) menyatakan bahwa *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. *Puzzle* merupakan salah satu media edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak.

Berdasarkan penjelasan mengenai *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan alat permainan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar dan digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyatukan kepingan atau potongan gambar menjadi satu gambar utuh. *Puzzle* dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui penyusunan potongan-potongan gambar agar

menjadi gambar yang utuh. Penggunaan *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat tersendiri bagi siswa salah satunya yaitu menstimulus kerja otak. Fatimah (2017: 154) menyatakan bahwa game *puzzle* dapat membantu dalam perkembangan emosi anak, memecahkan masalah, melatih konsentrasi mata, mengembangkan ketrampilan anak, melatih kesabaran, dan menambah pengetahuan.

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat terlaksana dengan baik apabila dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis. Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* menurut Nisak (2012, 110) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyediakan potongan-potongan gambar dan memasukkannya pada amplop
- 2) Bagikan amplop tersebut kepada masing-masing kelompok
- 3) Siswa menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh
- 4) Diskusikan gambar tersebut dan sesuaikan dengan materi pembelajaran
- 5) Saling mengomentari gambar yang telah disusun oleh kelompok yang lain

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *problem posing* dan media *puzzle*, peneliti memodifikasi beberapa bagian yang disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun fase-fase yang telah dimodifikasi yaitu sebagai berikut:

1) Tahap 1: Penyampaian materi pembelajaran

Pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. Dalam tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran dengan mengkaitkan pada lingkungan di sekitar siswa. Guru juga membagikan media *puzzle* kepada siswa untuk disusun. Media *puzzle* ini berfungsi untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil informasi yang telah diperoleh dari media *puzzle*.

2) Tahap 2: Mengecek pemahaman siswa

Guru memberikan soal kepada siswa yang terdapat pada buku siswa atau guru memberikan pertanyaan secara langsung kepada siswa. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Guru kemudian membahas jawaban yang diberikan siswa dan menjelaskan secara lebih detail.

3) Tahap 3: Pengajuan pertanyaan atau soal

Guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa cara membuat dan mengajukan pertanyaan yang baik, guru mengajak siswa untuk membuat pertanyaan bersama. Guru membagikan lembar *problem posing* yang digunakan untuk membuat pertanyaan, kemudian guru meminta setiap siswa untuk menukar

lembar *problem posing* yang berisi pertanyaan kepada siswa lain untuk dijawab.

4) Tahap 4: Menyajikan pertanyaan atau soal

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan yang telah dibuat kemudian guru bersama siswa menanggapi pertanyaan dan jawaban yang telah disampaikan.

3. Keterampilan Bertanya

a. Pengertian Keterampilan Bertanya

Keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran tematik salah satunya yaitu keterampilan bertanya. Keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengerjakan suatu hal. Keterampilan tidak dapat diperoleh secara instan, tetapi harus melalui latihan yang terus menerus sehingga dapat diperoleh keterampilan yang baik. Siswa dapat memperoleh keterampilan bertanya melalui latihan atau pengembangan yang terus menerus dalam proses pembelajaran dengan cara guru meningkatkan interaksi dengan siswa melalui tanya jawab dan memberikan siswa kesempatan untuk bertanya.

Bertanya merupakan proses untuk memperoleh jawaban atau penjelasan dari suatu persoalan. Lamanepa (2018: 100) menyatakan bahwa bertanya merupakan bentuk penyampaian konten/poin belajar yang belum diketahui atau sebagai respon terhadap guru dalam

pembelajaran yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Sedangkan menurut Susilowati (2019: 244) keterampilan bertanya merupakan salah satu indikator paham tidaknya siswa dalam menangkap pembelajaran yang diberikan guru. Pertanyaan yang disampaikan siswa dapat mencerminkan tingkat kemampuan kognitif siswa

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan bertanya merupakan kemampuan untuk mengungkapkan rasa ingin tahu terhadap konten belajar yang disampaikan secara lisan/tulisan agar mendapatkan suatu respon berupa jawaban informasi serta menjadi indikator untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, keterampilan bertanya yaitu kemampuan siswa untuk memperoleh penjelasan berupa pengetahuan dari guru mengenai pertanyaan yang telah diajukan.

b. Jenis-jenis pertanyaan Taksonomi Bloom

Pada pembelajaran siswa menyampaikan pertanyaan yang berbeda-beda sesuai dengan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Proses bertanya tersebut mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena pertanyaan yang disusun dengan baik dan menyampaikan dengan teknik bertanya yang benar akan memberikan dampak positif bagi siswa. Hasibuan (2009: 14) mengemukakan bahwa terdapat beberapa cara untuk menggolongkan jenis-jenis pertanyaan,

salah satunya yaitu jenis-jenis pertanyaan menurut taksonomi bloom diantaranya:

1) Pertanyaan pengetahuan (*recall question atau knowledge question*)

Pertanyaan ini mengharapkan jawaban dari hasil hafalan atau ingatan siswa mengenai materi yang sudah dipelajari. Kata-kata yang digunakan dalam jenis pertanyaan ini yaitu apa, dimana, kapan, siapa, dan sebutkan.

Contoh: Apa yang dimaksud dengan pekerja jasa?

2) Pertanyaan pemahaman (*comprehension question*)

Pertanyaan ini dapat dijawab dengan cara mengorganisasi informasi-informasi yang sudah didapatkan selama pembelajaran dan menyampaikannya menggunakan kata-kata yang disusun sendiri. Jawaban dari pertanyaan ini berupa penjelasan ataupun hasil perbandingan dari beberapa informasi yang disajikan.

★ Contoh: Apa perbedaan antara mata pencaharian penduduk di desa dan di kota?

3) Pertanyaan Penerapan (*application question*)

Jawaban yang diberikan dari pertanyaan ini berupa jawaban tunggal dengan cara menerapkan pengetahuan dan informasi yang telah diterima sebelumnya. Penyajian pertanyaan didasarkan pada sebuah informasi, aturan-aturan, kriteria yang disajikan sebelum memberikan pertanyaan.

Contoh: Berdasarkan kriteria yang ada, maka mata pencaharian

mana yang termasuk mata pencaharian penduduk di desa?

4) Pertanyaan Analisis (*Analysis question*)

Pertanyaan ini dapat dijawab dengan cara mengidentifikasi masalah yang ditampilkan, mencari bukti-bukti atau kejadian-kejadian yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan, dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ada.

Contoh:

a. Mengidentifikasi masalah

Mengapa penduduk di desa dan di kota memiliki mata pencaharian yang berbeda?

b. Mencari bukti-bukti atau kejadian-kejadian yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan.

Contoh: Keadaan lingkungan suatu daerah mempengaruhi jenis mata pencaharian penduduknya. Dapatkah saudara menunjukkan bukti-buktinya?

c. Membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ada.

Contoh: Setelah mempelajari tentang kegemaran anggota keluarga dan kegiatan ekonomi, maka apa kesimpulan yang dapat dibuat dari materi tersebut?

5) Pertanyaan Sintesis (*synthesis question*)

Pertanyaan ini mempunyai ciri-ciri yaitu jawaban yang benar tidak tunggal, tetapi lebih dari satu dan siswa juga dapat

mengembangkan potensi dan kreatifitas dalam menjawab pertanyaan. Pertanyaan sintesis menuntut untuk:

a) Membuat ramalan. Contoh: Apa yang terjadi apabila petani tinggal di kota?

b) Memecahkan masalah berdasarkan pada imajinasi

Contoh: Bayangkan apabila anda seorang dokter dan sedang berada di hutan serta menemukan seseorang dalam keadaan luka parah dan perlu untuk di operasi tetapi anda tidak membawa alat-alatnya. Apa yang akan anda lakukan untuk mengatasinya?

c) Mencari komunikasi. Contoh: Susunlah sebuah laporan yang menggambarkan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalmu.

6) Pertanyaan evaluasi (*evaluation question*)

Pertanyaan ini dapat dijawab dengan cara memberikan kesimpulan atau pendapat mengenai suatu permasalahan yang disajikan.

Contoh: Menurut pendapatmu, mana yang lebih memberikan kenyamanan, tinggal di desa atau di kota?

Berdasarkan uraian jenis-jenis pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis pertanyaan terdiri dari pertanyaan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan pertanyaan evaluasi. Jenis pertanyaan yang disampaikan siswa akan

berbeda karena disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam berpikir, menerima materi pembelajaran serta ingin tahu yang dimiliki oleh siswa.

c. **Komponen Keterampilan Bertanya Dasar untuk Siswa**

Keterampilan bertanya sangat penting dikuasai oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran dapat mengajukan pertanyaan, menentukan jawaban dari guru ataupun jawaban antar siswa, serta membuat guru mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui jenis pertanyaan yang diberikan. Keterampilan bertanya yang dimiliki oleh siswa SD yaitu keterampilan bertanya tingkat dasar. Majid (2013: 236) menyatakan bahwa keterampilan bertanya tingkat dasar mempunyai beberapa komponen antara lain:

1) **Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat.**

Pertanyaan yang disampaikan hendaknya jelas dan singkat, menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Susunan kalimat harus disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman siswa.

2) **Pemberian Acuan**

Siswa memberikan pertanyaan sesuai dengan informasi yang telah diberikan guru dan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan.

3) **Pemusatan**

Siswa memberikan pertanyaan yang luas dan kemudian mengubahnya menjadi lebih sempit atau lebih spesifik. Pertanyaan yang sempit menuntut siswa untuk lebih memusatkan perhatian terhadap suatu hal yang perlu dipahami.

4) **Pemindahan giliran**

Siswa menyampaikan pertanyaan kepada semua siswa atau kelompok yang ada di kelas, kemudian siswa menunjuk siswa atau kelompok lain untuk menjawab pertanyaan.

5) **Penyebaran**

Teknik penyebaran pertanyaan perlu diperhatikan agar guru tidak hanya menunjuk siswa tertentu untuk mengajukan dan

menjawab pertanyaan. Guru perlu memperhatikan seluruh siswa dalam memberikan kesempatan untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan.

6) Pemberian waktu berpikir

Siswa menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan tidak tergesa-gesa, memberikan kesempatan berpikir kepada penjawab.

7) Pemberian tuntutan

Siswa mengajukan pertanyaan dengan mengulang pertanyaan dan menyampaikan pertanyaan dengan lebih sederhana sehingga dapat dipahami oleh guru atau siswa lain.

Komponen keterampilan bertanya dasar tersebut sesuai dengan

pendapat Sa'ud (2010: 62) yang menyatakan bahwa komponen-komponen keterampilan bertanya dasar terdiri dari: 1) penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat, 2) pemberian acuan, 3) pemindahan giliran, 4) penyebaran, 5) pemberian waktu berpikir, dan 6) pemberian tuntutan. Komponen-komponen tersebut merupakan keterampilan bertanya yang harus dimiliki oleh siswa ataupun guru.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan bertanya dasar merupakan kemampuan yang awal yang dimiliki siswa dalam mengajukan pertanyaan untuk memperoleh jawaban dari guru atau siswa lain. Keterampilan bertanya dasar siswa terdiri dari komponen-komponen yang menunjukkan kriteria yang harus dimiliki siswa dalam bertanya. Komponen keterampilan bertanya dasar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan, dan penyebaran. Komponen tersebut dikembangkan menjadi aspek yang digunakan untuk mengamati keterampilan bertanya antara lain:

2.1 Kriteria Pengamatan Keterampilan Bertanya

No	Komponen Ketrampilan Bertanya	Aspek yang diamati
1	Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat	Menggunakan kata-kata yang mudah dipahami
		Volume suara yang keras
		Pertanyaan disampaikan menggunakan kata tanya 5W+1H
		Penyampaian pertanyaan tidak berbelit-belit
2	Pemberian acuan	Isi pertanyaan sesuai dengan materi atau informasi yang diberikan
3	Pemusatan	Pertanyaan yang disampaikan bersifat spesifik atau sederhana
4	Penyebaran	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru
		Siswa mengajukan kepada siswa lain

(Majid: 2013)

d. Teknik Bertanya

Pertanyaan yang baik dapat diperoleh melalui cara seseorang dalam mengajukan pertanyaan, oleh karena itu dalam menyampaikan suatu pertanyaan seseorang harus memperhatikan teknik pertanyaan.

Hasibuan (2009: 19) menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam mengajukan pertanyaan antara lain:

1) Kejelasan dan kaitan pertanyaan

Pertanyaan yang diajukan harus jelas serta saling berkaitan antara materi dengan pertanyaan atau pertanyaan satu dengan yang lainnya. Dalam menyampaikan pertanyaan harus menghindari hal-hal yang buruk dalam bertanya.

2) Kecepatan dan selang waktu

Penyampaian pertanyaan dilakukan dengan tenang dan tidak tergesa-gesa. Memberikan kesempatan kepada teman untuk berpikir mengenai jawaban dari pertanyaan tersebut melalui cara berhenti sejenak setelah menyampaikan pertanyaan.

3) Arah dan distribusi penunjukkan

Pertanyaan lebih baik diajukan kepada siswa diseluruh kelas dan memberikan kesempatan untuk berpikir sejenak, kemudian menunjuk teman yang lain untuk menjawab pertanyaan.

Kesempatan dalam menjawab pertanyaan diberikan secara merata kepada semua siswa di kelas.

4) Teknik *reinforcement*

Teknik ini digunakan untuk memberikan penguatan kepada siswa agar menimbulkan sikap positif serta meningkatkan prestasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

5) Teknik menuntun dan menggali (prompting dan probing)

Teknik ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas jawaban peserta didik. Pertanyaan menggali adalah pertanyaan yang bersifat menggali dan mendapatkan jawaban yang lebih lanjut dari siswa untuk dapat mengembangkan jawaban menjadi suatu pertanyaan dan jawaban yang diberikan lebih jelas, akurat, dan beralasan.

Berdasarkan uraian mengenai teknik bertanya, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengajukan pertanyaan harus memperhatikan beberapa faktor yaitu kejelasan, kecepatan dan selang waktu, serta arah dan distribusi pertanyaan. Teknik bertanya yang baik akan dapat memunculkan pertanyaan yang baik dan jawaban yang kreatif. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut harus diperhatikan agar pertanyaan yang disampaikan dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan. Belajar dapat dilakukan baik dalam lembaga formal maupun lembaga non formal. Rahyubi (2014: 6), mengemukakan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan

pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan akibat dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Syah (2011: 68) belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan mengakibatkan perubahan seluruh tingkah laku dalam diri individu berupa pengetahuan atau ketrampilan serta peningkatan kualitas dan kuantitas sebagai hasil pengalamannya dalam melakukan interaksi secara terus menerus dengan lingkungannya.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Mulyasa (2013: 189) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Setiap kegiatan yang dilakukan siswa akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan perilaku. Sedangkan menurut Mulyadi (2014: 24) prestasi belajar merupakan suatu hasil usaha yang telah dicapai dari latihan atau pengalaman yang ditunjukkan dengan nilai tes berdasarkan evaluasi. Prestasi belajar

dapat diketahui melalui tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian belajar dan prestasi, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh berupa penguasaan pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Prestasi belajar dapat dibuktikan melalui tes yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Prestasi belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai oleh setiap siswa berbeda-beda karena terdapat interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor yang berasal dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Ahmadi (2013: 138) yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi:
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologis) yaitu faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Faktor jasmani mencakup kondisi dan kesehatan jasmani seseorang misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.

- b) Faktor psikologi yaitu keadaan yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor psikologis terdiri dari faktor intelektual dan faktor non intelektual. Faktor intelektual meliputi yaitu potensi dan kecakapan yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Faktor potensi yaitu kecerdasan dan bakat, serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki. Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu yang dimiliki siswa seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis yaitu suatu keadaan yang memiliki fungsi yang lengkap dari fisik maupun tingkah laku yang berasal dari proses pertumbuhan dan perkembangan.

2) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi:

- a) Faktor sosial yaitu faktor yang dipengaruhi oleh orang-orang disekitar siswa. Faktor ini terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok.
- b) Faktor budaya yaitu suatu kebiasaan atau tata cara yang terdapat di masyarakat. Faktor ini dapat berupa adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c) Faktor lingkungan fisik yaitu lingkungan yang berada disekitar siswa yang dimanfaatkan sebagai sumber atau tempat belajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Faktor ini berupa fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- d) Faktor lingkungan spriritual atau keamanan yaitu suatu lingkungan yang beragama dan masyarakatnya taat beribadah. Masyarakat yang beragama akan menciptakan lingkungan yang aman dan damai sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi anak untuk belajar. Lingkungan yang aman akan membuat anak berkonsentrasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa. Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, apabila siswa memenuhi faktor-faktor tersebut dengan baik maka prestasi belajar akan tercapai dengan maksimal. Guru dan orang tua harus dapat bekerja sama untuk

menciptakan kondisi yang nyaman agar siswa dapat belajar dengan baik dan memperoleh prestasi belajar yang maksimal.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian penerapan model *Problem Posing* menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa mempunyai beberapa penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan adalah penelitian dengan hasil yang berhubungan pada peningkatan keterampilan bertanya dan prestasi belajar menggunakan model pembelajaran *problem posing* sebagai berikut:

1. Muhammad Sofwan (2016) judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dasar Siswa Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* Di Kelas III B SDN 64/1 Muara Bulan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bertanya siswa kelas 3B SDN 64/I Muara Bulan setelah menerapkan model *Discovery Learning* mengalami peningkatan yang positif. Sebelum siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* siswa masih belum berani bertanya ditunjukkan dari jumlah siswa yang bertanya hanya 3 siswa dari 24 siswa, kualitas siswa dalam bertanya dasar masih kurang optimal, terlihat dari proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan tanpa ada respon untuk bertanya. Sedangkan setelah menerapkan pembelajaran *discovery learning* kemampuan bertanya siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dari hasil lembar pengamatan siswa yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya yang didasari pada indikator pengamatan

kejelasan pertanyaan, ketepatan pertanyaan, singkat, relevan, keberanian bertanya dan kualitas pertanyaan.

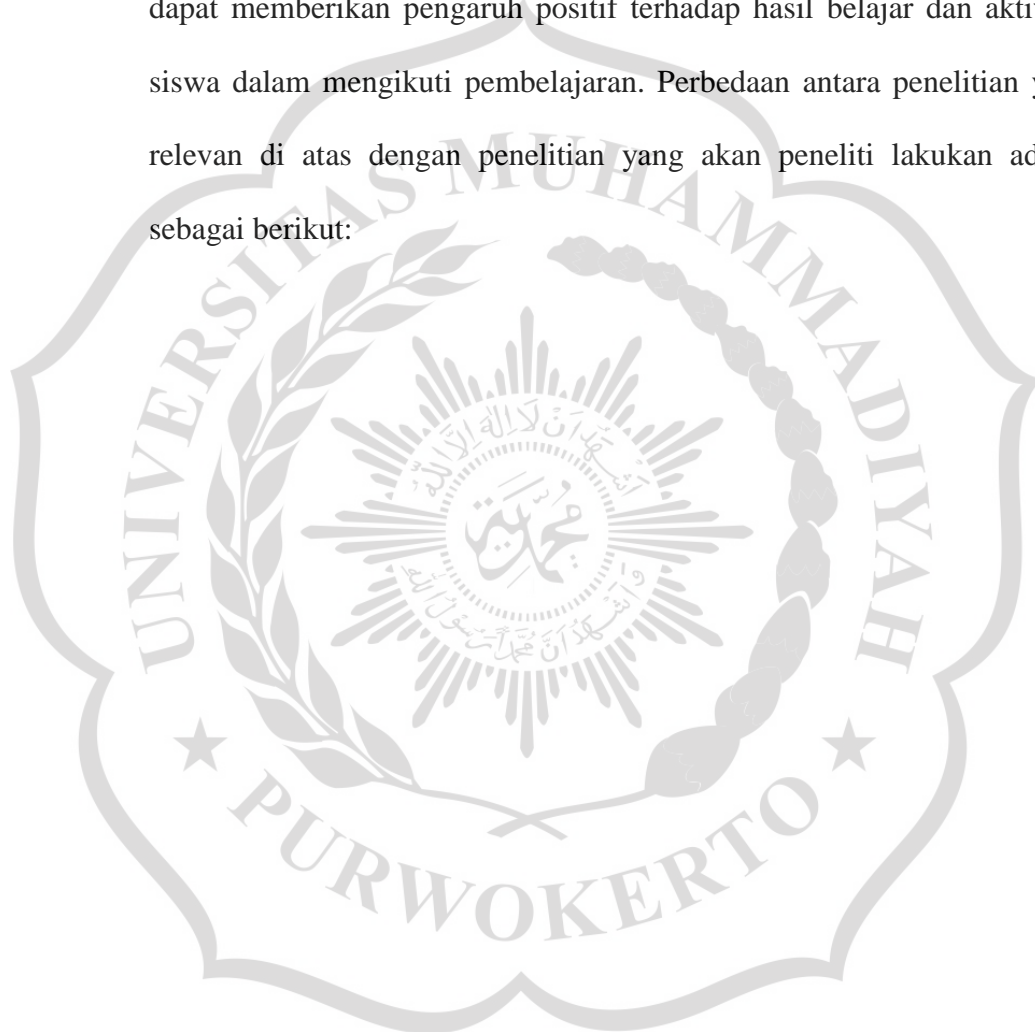
2. Penelitian Dwi Ana Lestari (2015) dengan judul penelitian “ Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan ilmiah dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari perolehan data keterampilan bertanya siswa dari 70% menjadi 80% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, setelah menerapkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik siswa yang dulunya kurang bekerjasama dalam berdiskusi dan pasif bertanya sudah mulai berani untuk bertanya, mengeluarkan pendapatnya, siswa yang merasa malu dan ragu ragu dalam menyampaikan hasil kelompok menjadi berani dan tidak malu-malu dalam menyampaikan hasil kelompok, dan siswa sudah dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dan mencapai persentase ketuntasan yang telah ditentukan. Hal tersebut dibuktikan dari ketercapaian hasil belajar siswa yang sebelumnya hanya 17 siswa yang sudah tuntas menjadi 19 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bertanya yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pendekatan saintifik.

3. Penelitian I. M. Candiasa, N. Santiyadnya, dan G.K.A Sunu (2018) dengan judul penelitian “*Using Puzzle to Encourage Students to do Problem Posing*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model *problem posing* yang didahului dengan *puzzle* memiliki minat dan kemampuan *problem posing* yang lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan model *problem posing* tanpa *puzzle*. Hal ini dibuktikan pada kondisi siswa dalam berkomunikasi dengan teman ataupun guru, sebelumnya siswa enggan untuk bertanya karena merasa malu, kurang percaya diri, takut salah, dan tidak menyadari masalah yang sedang dihadapi. Setelah siswa mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model *problem posing*, siswa mulai mempunyai minat dan kemampuan melakukan *problem posing*. Sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *problem posing* yang di dahului *puzzle* memiliki minat dan kemampuan yang lebih baik dari pada siswa yang hanya mengikuti pembelajaran dengan model *problem posing* saja. Hal itu terjadi karena *puzzle* dapat menciptakan kondisi yang rileks sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan membuat siswa dapat berkomunikasi secara terbuka kepada teman maupun guru, kemampuan siswa dalam merumuskan dan menyelesaikan masalah meningkat, siswa menyampaikan ide tanpa takut salah, serta siswa dapat menyampaikan masalah yang baru.

4. Penelitian Widya Hastuti (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* sebelum menggunakan media *puzzle* yaitu skor yang diperoleh siswa tergolong dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 60. Setelah menggunakan media *puzzle* atau pada saat *postes* skor yang diperoleh siswa meningkat dengan nilai rata-rata 88,59 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, media *puzzle* juga berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum pembelajaran menggunakan media *puzzle* siswa banyak yang tidak memperhatikan materi, siswa masih banyak yang membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas, banyak siswa yang melakukan aktivitas lain pada saat pembelajaran, dan masih banyak siswa yang keluar masuk kelas. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *puzzle* siswa lebih memperhatikan materi pembelajaran, siswa yang membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas berkurang menjadi 1 siswa, dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas ketika sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem posing* dan media *puzzle* merupakan model dan media pembelajaran yang telah digunakan dalam

penelitian-penelitian sebelumnya untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem posing* teruji dapat meningkatkan keterampilan siswa salah satunya keterampilan bertanya dan prestasi belajar. Media *puzzle* juga telah teruji dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Perbedaan antara penelitian yang relevan di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:



Tabel 2.2 Penelitian Relevan

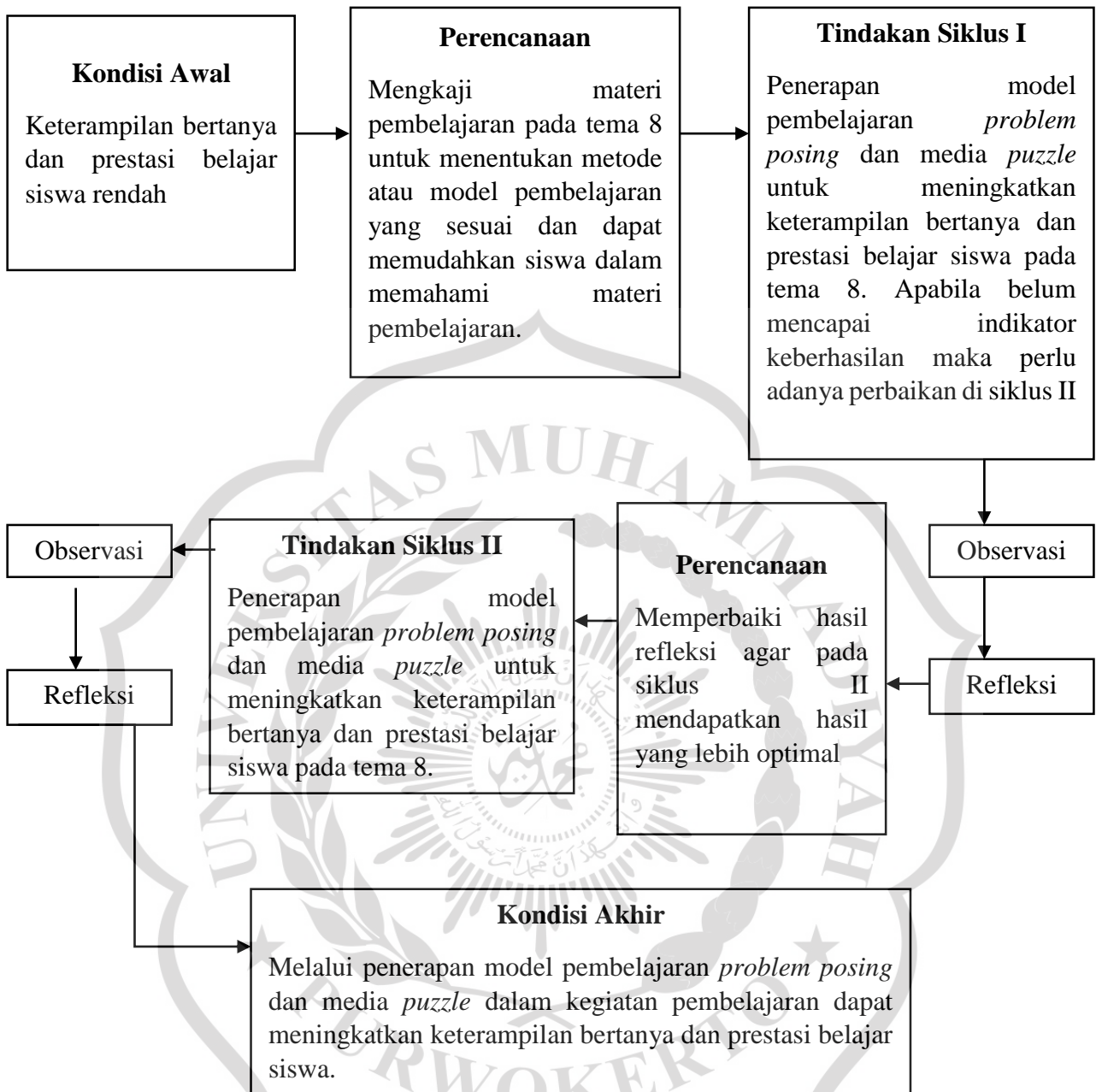
Judul yang akan peneliti lakukan	Judul Penelitian yang Relevan	Penulis	Persamaan	Perbedaan
Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i> Dengan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Tema “Daerah Tempat Tinggalku”	Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dasar Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> Di Kelas III B SDN 64/I Muara Bulan	Muhammad Sofwan	Meningkatkan Kemampuan Bertanya	Perbedaan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>
	Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa	Dwi Ana Lestari	Persamaan variabel keterampilan bertanya siswa	Pendekatan yang digunakan
	<i>Using Puzzle to Encourage Students to do Problem Posing</i>	I. M. Candiasa, N. Santiyadnya, dan G.K.A Sunu	Menggunakan <i>puzzle</i> dan <i>problem posing</i> dalam pembelajaran	Perbedaan jenis penelitian
	Pengaruh Media <i>Puzzle</i> terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng	Widya Hastuti	Menggunakan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran	Perbedaan pada jenis penelitian, variabel, dan mata pelajaran

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru dituntut untuk memahami kegiatan pembelajaran, dapat membentuk kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dan guru tidak hanya mentransfer materi kepada

siswa tetapi guru juga mendidik siswa untuk berperilaku baik. Keterampilan bertanya siswa kelas IV SD Negeri Locondong masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang enggan untuk bertanya pada saat pembelajaran. Siswa cenderung diam memperhatikan penjelasan dari guru dan mencatatnya, ketika diberikan kesempatan untuk bertanya hanya 1 atau 2 siswa yang bersedia untuk bertanya. Permasalahan keterampilan bertanya siswa yang masih rendah disebabkan karena guru belum menggunakan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa sehingga permasalahan tersebut juga berdampak rendah pada prestasi belajar siswa.

Melihat kondisi tersebut perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran *Problem Posing* dibantu dengan media *puzzle* membantu siswa untuk membuat suatu pertanyaan-pertanyaan. Tujuan dari model pembelajaran *problem posing* dibantu dengan media *puzzle* yaitu untuk melatih siswa dalam membuat pertanyaan berdasarkan informasi yang telah mereka peroleh. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang ditawarkan yaitu menggunakan model pembelajaran *problem posing* untuk meningkatkan keterampilan bertanya dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Locondong



2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka pikir diatas, untuk mengatasi mengatasi masalah tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dibantu dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa pada tema 8 kelas IV SD Negeri Locondong.
2. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* dibantu menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema 8 kelas IV SD Negeri Locondong.

