

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Selama ini permasalahan dalam proses pembelajaran bagi siswa secara umum, khususnya pada mata pelajaran ekonomi masih menjadi permasalahan aktual. Secara umum proses pembelajaran masih tampak didominasi peran guru yang berfungsi memberikan atau mentransformasikan pengetahuan pada siswa. Seolah-olah substansi pembelajaran yang disampaikan guru merupakan suatu yang final dan siswa harus menerima begitu saja tanpa pemikiran yang kritis dan kreatif. Ilmu pengetahuan seolah-olah menjadi sesuatu yang terjadi dalam kehidupan yang dipahami oleh guru, tetapi siswa tidak melakukan asimilasi dan transformasi (Piaget, 1964) di dalam dirinya sehingga ilmu pengetahuan yang diterima siswa menjadi sekedar *out-there knowledge* bukan *in-here knowledge* (Douglas Barnes, 2008).

Pengetahuan ini hanya akan membuat anak memiliki kemampuan untuk mengingat dan menghafal yang memiliki jangka waktu bertahan tidak lama. Padahal seyogyanya ilmu pengetahuan selalu bersifat *out-there* yakni sesuatu yang terjadi di dunia, dan *in-here* sebagai sesuatu yang terjadi dalam dirinya. Strategi pembelajaran seharusnya tidak hanya terbatas dari guru menyampaikan materi, tetapi harus dapat mendorong siswa melakukan interpretasi terhadap sesuatu yang diterima dari luar sehingga dapat menjadi pemahaman dalam dirinya sendiri. Strategi pembelajaran yang hanya bersifat memberi telah menghancurkan harkat manusia dalam kemerdekaan dan kapasitas kreatifnya (Shor, 1992).

Saat ini masih banyak guru yang dalam proses belajar mengajarnya masih menggunakan metode konvensional, diantaranya ceramah dan tanya jawab. Metode konvensional yang masih digunakan saat ini merupakan metode pembelajaran yang masih bersifat *Teacher Center* dimana proses pembelajaran hanya transformasi ilmu dari guru kepada siswa. Metode ini jika terus dibiarkan berlanjut tidak akan mampu mencapai tujuan pendidikan saat ini. Dimana pendidikan saat ini menuntut siswa untuk mampu berfikir mencapai level kognitif

C4 (menganalisis) C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta). Masih rendahnya level kognitif yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran masih terjadi di lapangan. Peneliti mendapatkan data dari hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XII IPS di SMAN 1 Parongpong pada materi pencatatan transaksi ke dalam jurnal khusus perusahaan dagang. Data yang penulis peroleh di lapangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1

Nilai ulangan harian ekonomi kelas XII IPS tahun pelajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah siswa	Nilai di atas KKM (KKM 75)		Nilai di bawah KKM (KKM 75)	
		jml siswa	% dari jml siswa/cls	jml siswa	% dari jumlah siswa
XII IPS 1	36 siswa	13 siswa	36,1%	23 siswa	63,9%
XII IPS 2	36 siswa	18 siswa	50,0%	18 siswa	50,0%
XII IPS 3	35 siswa	16 siswa	45,7%	19 siswa	54,3%
XII IPS 4	35 siswa	12 siswa	34,3%	23 siswa	65,7%
jumlah/rata-rata	142 siswa	59 siswa	41,5%	83 siswa	58,5%

Sumber : Pengolahan data pra penelitian di SMAN 1 Parongpong bulan Agustus 2017

Materi pencatatan jurnal khusus ini termasuk dalam kemampuan berfikir level kognitif C4 (analisis) dikarenakan sebelum mengerjakan siswa harus dapat memahami apa yang dimaksud dalam soal, menggolongkan akun, mengelompokkan transaksi ke dalam masing-masing jurnal khusus.

Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah siswa masih rendah, kemampuan memecahkan masalah termasuk ke dalam kemampuan berfikir level kognitif C4 dan dari data di atas terlihat bahwa hanya 41,5 % siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKM sedangkan sisanya 58,5% siswa nilainya masih di bawah KKM, artinya kemampuan memecahkan masalah di kelas XII IPS masih rendah. Adapun yang menjadi penyebab rendahnya pencapaian siswa dalam memecahkan masalah dikarenakan siswa belum memahami permasalahan soal, siswa belum bisa mengidentifikasi apa yang diketahui dan yang ditanyakan dalam soal, siswa belum bisa memilih data yang relevan dalam memecahkan masalah, siswa salah dalam mengidentifikasi pos-pos

akun, siswa tidak bisa memilih prosedur yang tepat dalam menyelesaikan persoalan yang ada, dan belum bisa mengambil kesimpulan dari apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan gejala-gejala permasalahan di atas, maka harus ada sebuah solusi untuk dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa tersebut. Saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah menekankan pada tiga aspek berpikir tingkat rendah yaitu C1-C3, sehingga mereka akan cenderung mudah lupa mengenai materi yang sedang mereka pelajari. Berbeda ketika mereka menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya membaca buku namun juga mencari informasi sendiri dari berbagai sumber serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga mereka akan mudah mengingat apa yang sudah dipelajari kemudian menerapkan dalam kehidupan sehari-hari atau mengkaitkan dengan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Kategori kemampuan berfikir siswa ini dilihat dari ranah kognitif atau pengetahuan berdasarkan taksonomi Bloom. Ranah kognitif ini dibagi atas beberapa aspek dimulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat atau menciptakan (C6). Dari enam aspek taksonomi Bloom revisi pada tahap C1-C3 merupakan kemampuan berpikir tingkat rendah atau *lower order thinking*, sedangkan pada aspek C4-C6 merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi atau disebut *high order thinking*.

Selaras dengan tujuan pendidikan pada abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berfikir tingkat tinggi dimana anak harus mampu untuk menganalisis suatu permasalahan, mencari solusi dengan kritis serta memberikan jawaban yang kreatif. Thomas Friedman (2006) dalam bukunya, *The World is Flat* menyatakan bahwa dampak dari persaingan global adalah adanya kesempatan yang sama diberikan kepada pesaing global, ia menganjurkan untuk siswa dan pekerja untuk

mengembangkan sisi keterampilan kanan otak yang tidak dapat digandakan oleh komputer yaitu kreatifitas dan keterampilan pemecahan masalah secara kreatif untuk dapat berhasil pada integrasi perekonomian global abad 21 ini (Eng, 2012). Siswa tidak hanya mengingat atau menghafal yang dipelajari di sekolah namun lebih menerapkan dan mengkritisi mengenai isi materi pelajaran. Kemampuan ini harus dilatih dengan cara memberikan latihan-latihan dan melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Siswa diharapkan dapat menganalisis kemudian mengevaluasi selanjutnya mampu menciptakan atau membuat sebuah pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Masalah-masalah yang dihadapi membutuhkan kemampuan berpikir kreatif untuk menemukan solusinya (Beetlestone, 2011). Pentingnya kreativitas dalam membangunkan masyarakat dan negara telah lama disadari (Storm, 2002). Maka kreativitas diperlukan sejak dini karena diharapkan dapat menjadi bekal untuk menghadapi dan menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan, khususnya bekal bagi peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik adalah melakukan inovasi pembelajaran. Saat ini, kebanyakan proses pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Metode pembelajaran ini mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana disarankan oleh Ausabel (Ramdhani, 2012) bahwa sebaiknya pembelajaran menggunakan metode pemecahan masalah, inquiri, dan metode belajar yang dapat menumbuhkan berpikir kreatif dan kritis, sehingga siswa mampu menghubungkan/mengaitkan dan memecahkan antara masalah ekonomi, pelajaran lain atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Knowles mengembangkan teori belajar orang dewasa (*andragogy*) yang terkait dengan konsep diri, kekayaan akan pengalaman, pemecahan permasalahan kehidupan, dan kesiapan belajar yang terkait dengan peran sosialnya (Harper & Ross, 2011). Orang dewasa harus belajar sesuatu yang berhubungan langsung dengan kehidupannya bagaimana cara memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Akan lebih menarik ketika pengetahuan yang telah mereka pelajari

dapat meresap ke dalam diri mereka sehingga dapat diaplikasikan untuk memperbaiki kualitas kehidupannya.

International Education Standards menyatakan bahwa *personal competency* yang harus dimiliki peserta didik salah satunya adalah kemampuan memecahkan masalah, menganalisis dan kemampuan berkomunikasi, karena nantinya peserta didik akan dihadapkan pada kondisi yang berbeda-beda di lingkungannya. Dengan adanya kemampuan tersebut diharapkan mereka dapat bertahan dan berkompetisi. Dalam perekonomian global saat ini, penting bagi setiap warga negara untuk memiliki banyak keterampilan agar dapat berkompetisi. Warga negara saat ini tidak hanya harus bisa mengingat dan menghafal informasi, tetapi lebih penting lagi, mereka harus dapat mengambil informasi dan merancang solusi dari masalah menggunakan keterampilan pemecahan masalah yang kreatif (Mina, 2016).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri, karena itu peranan pendidikan sangatlah penting sebab pendidikan merupakan lembaga yang berusaha membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental rasio, intelek dan kepribadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya.

Pendidikan abad ke-21 juga menekankan pada kemampuan siswa menyelesaikan masalah secara kreatif dan melaksanakan pembelajaran *long-life-learning*. Menganalisis permasalahan yang dihadapi kemudian memikirkan penyelesaiannya secara kritis kemudian dengan kreatifitasnya memberikan solusi yang berbeda untuk tiap permasalahan.

Hal ini bertujuan untuk menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, dituntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang tinggi, pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan kerja yang efektif. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dikembangkan dalam pembelajaran

matematika karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional (Irwan, 2011).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat mempengaruhi siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Menurut Jihad (2008) matematika dapat diartikan sebagai telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat, karenanya matematika bukan pengetahuan yang menyendiri, tetapi keberadaannya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Begitupun menurut Suherman (2003) matematika juga memiliki peranan penting dalam pemenuhan kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data, menghitung isi dan berat juga menyatakan bahwa khususnya bagi siswa, matematika diperlukan untuk memahami bidang ilmu lain seperti fisika, kimia, arsitektur, farmasi, geografi, ekonomi. Begitu pentingnya peranan matematika sehingga pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pra sekolah, pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi matematika selalu diajarkan dengan menyesuaikan pada perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Matematika memiliki keterkaitan erat dengan ekonomi. Matematika dalam ekonomi digunakan sebagai media atau alat untuk menyederhanakan penyajian dan pemahaman masalah dimana dengan penggunaan bahasa matematika masalah-masalah yang ada dalam ekonomi dapat menjadi lebih sederhana untuk disajikan, dipahami, dianalisis, dan dipecahkan. Dimana konsep-konsep matematika sangat penting dalam ekonomi untuk menganalisis suatu permasalahan serta Matematika berfungsi untuk merumuskan hubungan antar variabel tersebut dalam bentuk persamaan matematis agar dapat diuji keberlakuannya secara empiris. Model-model dalam matematika digabungkan dengan konsep-konsep ekonomi sehingga penerapan model-model matematika dapat menerangkan konsep ekonomi sehingga suatu konsep dapat lebih dipahami serta dapat meng gambarkannya dalam contoh-contoh prakteknya. Matematika

merupakan pendekatan untuk analisis ekonomi dimana ahli ekonomi mempergunakan simbol-simbol matematis untuk menyatakan permasalahan dan juga memberikan gambaran dengan dalil-dalil matematis yang telah dikenal untuk membantu pembahasannya. Dan matematika ekonomi mempergunakan asumsi-asumsi dan kesimpulan yang dinyatakan dalam simbol-simbol matematis yang lebih baik daripada kata-kata dan dalam persamaan-persamaan yang lebih baik dari kalimat-kalimat sehingga masalah dalam ekonomi dapat digambarkan (Alpha Cchiang, 1984).

Selain itu ilmu ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata. Kenyataan menunjukkan bahwa kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan sumber-sumber ekonomi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan yang jumlahnya terbatas. Ilmu ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional. Agar manusia mampu membaca dan menjelaskan gejala-gejala ekonomi secara sistematis, maka disusunlah konsep dan teori ekonomi menjadi bangunan ilmu ekonomi. Selain mempunyai persyaratan sistematis, ilmu ekonomi juga memenuhi persyaratan keilmuan yang lain yaitu obyektif dan mempunyai tujuan yang jelas. Umumnya, analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah. Metode pemecahan masalah cocok digunakan dalam analisis ekonomi sebab obyek dalam ilmu ekonomi adalah permasalahan dasar ekonomi.

Problem posing adalah salah satu model pembelajaran yang sudah lama dikembangkan, Huda (2013) menyatakan bahwa *problem posing* merupakan istilah yang pertama kali dikembangkan oleh ahli pendidikan asal Brazil, Paulo Freire Suryanto (Thobroni dan Mustofa, 2012) mengartikan bahwa kata *problem* sebagai masalah atau soal sehingga pengajuan masalah dipandang sebagai suatu tindakan merumuskan masalah atau soal dari situasi yang diberikan. Selanjutnya, Amri (2013) menyatakan bahwa pada prinsipnya, model pembelajaran *problem posing* mewajibkan siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal dengan mandiri. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem posing* adalah model pembelajaran yang mewajibkan siswa belajar melalui pengajuan soal dan pengerjaan soal secara mandiri tanpa bantuan guru.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh siswa. Sumarmo (2000) mengemukakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses untuk mengatasi kesulitan yang ditemui untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Kemampuan pemecahan masalah dapat ditumbuhkan melalui aktivitas penyelesaian masalah. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalamannya. Jika masalah tidak berkaitan dengan pengalaman siswa, maka mereka belum tentu dapat memahami masalah yang dipelajari dengan baik. Pemecahan masalah harus selalu dibiasakan bagi siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Namun demikian, seorang siswa tidak akan dapat memecahkan suatu masalah yang diberikan kepadanya apabila tidak memiliki konsep-konsep sebelumnya yang dibutuhkan. Sejalan dengan hal tersebut, Kusumah (2008) memandang pemecahan masalah dari dua sudut pandang yang berbeda yakni pemecahan masalah dipandang sebagai suatu pendekatan dan tujuan pembelajaran. Menurutnya lebih lanjut, dalam konteks pendekatan pembelajaran, siswa dilatih mampu menggunakan pemecahan masalah sebagai alat (*tool*) atau cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, akan melahirkan motivasi bagi siswa dalam menemukan solusi dari permasalahan yang ada untuk mencoba bagaimana cara memecahkannya. Solusi yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi, akan memacu siswa untuk mencari solusi yang lain dari masalah yang dihadapinya. Hal ini bila selalu dibiasakan, akan menumbuhkan sikap yang positif. Sikap tersebut diantaranya adalah *self regulated learning*. *Self regulated learning* dapat diartikan sebagai kemandirian belajar. *Self regulated learning* juga merupakan pengaturan diri untuk memonitor pemahamannya, memutuskan kapan siswa siap diuji, dan memilih strategi pemrosesan informasi yang baik. Konsep *self regulated learning* awalnya merupakan konsep pendidikan orang dewasa. Namun demikian berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh para ahli diantaranya Garrison (1997), ternyata *self regulated learning* juga cocok untuk semua tingkatan usia. Dengan kata lain, belajar mandiri sesuai untuk semua jenjang pendidikan, baik untuk

pendidikan dasar, menengah maupun pada pendidikan tinggi dalam rangka meningkatkan prestasi dan kemampuan siswa atau mahasiswa. Sumarmo (2006) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai proses perancangan dan pemantauan yang seksama terhadap proses kognitif dan afektif dalam menyelesaikan suatu tugas akademik. Dalam hal ini, *self-regulated learning* bukan merupakan kemampuan mental atau keterampilan akademik tertentu, melainkan merupakan proses pengarahan diri dalam mentransformasikan kemampuan mental ke dalam keterampilan akademik tertentu.

Menurut Zimmerman (1987) mendefinisikan kemandirian sebagai suatu proses mengaktifkan dan mempertahankan secara terus menerus pikiran, tindakan dan emosi kita untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Karena itu pikiran, tindakan, dan emosi harus selalu diarahkan pada tujuan yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran ekonomi banyak cara dan metode yang dapat diterapkan. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran yang digunakan, secara teoritis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, pemecahan masalah dan *self regulated learning*. Pada akhirnya kemampuan dan sikap tersebut akan dapat membangkitkan semangat dalam menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari. Melalui *self regulated learning*, siswa akan lebih terdorong untuk dapat menyelesaikan masalah, menerapkan strategi, memantau kinerja, dan menafsirkan hasil usaha mereka. Untuk itu diperlukan upaya guru dalam memfasilitasi dan mengkondisikan secara sengaja agar tercapai pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat mengalami dan mengembangkan dirinya dalam belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah metode pembelajaran *problem posing* (Mahmudi, 2008). *Problem posing* adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam pembuatan soal dan menyelesaikannya sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari (Tim Penelitian Tindakan Matematika Sarolangun Jambi dalam Hesti, 2008). Metode pembelajaran *problem posing* adalah metode pembelajaran yang menekankan siswa mengajukan pertanyaan sendiri atau merumuskan ulang soal menjadi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang lebih sederhana yang mengacu pada

penyelesaian soal tersebut dan dapat dikuasai siswa. Dimana soal-soal dapat berupa gambar, cerita, atau informasi lain yang berkaitan dengan materi pelajaran. Metode pembelajaran ini mengarahkan pada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, *problem posing* merupakan salah satu pembelajaran yang menuntut adanya keaktifan siswa baik mental maupun fisik. Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran *problem posing* ini akan mempengaruhi cara belajar siswa yang semula cenderung untuk pasif ke arah yang lebih aktif. Ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena dalam metode *problem posing* soal dan penyelesaiannya dirancang sendiri oleh siswa.

Selain itu *problem posing* dapat menjadi salah satu kontrol bagi guru dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran mereka dengan lebih mandiri. Menurut Budhi, dkk (2015) menyatakan bahwa selama ini kita hanya menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh orang lain, dan pertanyaan yang diajukan tidak harus dapat dijawab atau hanya mempunyai jawab yang trivial. *Problem posing* justru mengarahkan anak untuk dapat membuat pertanyaan sendiri sehingga dapat memiliki kontrol terhadap proses pembelajaran tersebut melalui pengetahuan dan penerapan strategi yang sesuai, pemahaman terhadap tugas-tugasnya, penguatan dalam pengambilan keputusan dan motivasi belajar. Dengan adanya kontrol dalam diri anak tersebut maka akan meningkatkan kemandirian belajar (*self regulated learning*) dalam diri anak tersebut.

Metode *problem posing* pada umumnya banyak digunakan dalam penelitian pada bidang ilmu matematika. Bahkan beberapa ahli menganjurkan penggunaan *problem posing* dalam kurikulum matematika. Schoenfeld dan NCTM (Irwan, 2011) mengatakan bahwa “*problem posing* meliputi aktivitas yang dirancang sendiri oleh siswa dan dapat merangsang seluruh kemampuan siswa sehingga diperoleh pemahaman yang lebih baik”. Hal ini sejalan dengan pendapat English dan Brown & Walter (Irwan, 2011) yang menjelaskan bahwa “*problem posing* adalah penting dalam kurikulum matematika karena di dalamnya terdapat inti dari aktivitas matematika, termasuk aktivitas siswa membangun masalah sendiri dalam pembelajaran matematika”.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat dari pendekatan model pembelajaran *problem posing*. Penelitian yang dilakukan oleh Rohaeti (2012) menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan metode *problem posing* memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional dengan pendekatan langsung. Sejalan dengan penelitian Evatianti (2015) yang hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem posing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian lain juga dilakukan Yulianti (2015) dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *problem posing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul, '**Pengaruh penggunaan metode *problem posing* terhadap kemampuan memecahkan masalah dilihat dari *self regulated learning* siswa**'.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah yang menggunakan metode *problem posing* dengan metode konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah pada *self regulated learning* tinggi, sedang dan rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan *self regulated learning* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan memecahkan masalah yang menggunakan metode *problem posing* dengan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan memecahkan masalah pada *self regulated learning* tinggi, sedang dan rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan metode pembelajaran dan *self regulated learning* terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan tentang penerapan metode *problem posing* dalam kegiatan belajar dan mengajar, serta pengaruh penerapan metode pembelajaran tersebut terhadap kemampuan memecahkan masalah dan *self regulated learning* siswa sehingga menjadi kontribusi pemikiran dalam penambahan literatur penelitian.

2. Manfaat Praktis

Memberikan solusi mengenai masalah rendahnya kemampuan memecahkan masalah siswa yang menjadi kajian dalam pendidikan di sekolah menengah atas serta memberikan masukan tentang penerapan metode pembelajaran yang telah beradaptasi dengan tuntutan kurikulum 2013 dan secara praktik dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan yang harus meningkatkan kualitas pengajarannya sebagai upaya kreatif, inovatif, serta alternatif untuk mengembangkan suatu rancangan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan siswa memecahkan masalah secara kreatif.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur penulisan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur dalam penulisan tesis.

Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

Bab ini membahas teori yang mendasari penelitian, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Adapun teori-teori yang dipaparkan teori mengenai teori belajar, *problem posing*, *self regulated learning*, dan pemecahan masalah. Selain itu dijelaskan kerangka pemikiran yang mendeskripsikan alur teoritik bagaimana pengaruh *problem posing* terhadap kemampuan memecahkan masalah, pengaruh *self regulated learning* terhadap kemampuan memecahkan masalah serta hipotesis dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini memaparkan tentang subjek penelitian, desain yang digunakan dalam penelitian, alat penelitian, sumber data, prosedur penelitian, terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan, teknik pengumpulan data dan analisis data, serta uji hipotesis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini memaparkan temuan dalam penelitian beserta pembahasan hasil analisis penelitian tentang perbedaan kemampuan memecahkan masalah yang menggunakan metode *problem posing* dengan metode konvensional, perbedaan kemampuan memecahkan masalah pada tingkat *self regulated learning* tinggi, sedang dan rendah serta interaksi metode pembelajaran dan *self regulated learning* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah serta memaparkan hipotesis dalam penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini memaparkan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.