

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Pemecahan Masalah

a. Pengertian Model Pembelajaran Pemecahan Masalah

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil dalam Rusman, 2011:133). Sedangkan masalah adalah sesuatu yang tidak dapat terpecahkan oleh seseorang.

Pemecahan masalah adalah suatu kegiatan untuk menyelesaikan masalah. Jadi, Model pembelajaran pemecahan masalah adalah suatu rencana dan proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang diterapkan dalam upaya mengatasi situasi/masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas.

b. Konsep Model Pembelajaran Pemecahan Masalah

Model pembelajaran pemecahan masalah adalah penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau masalah perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri

atau secara bersama-sama. Pemecahan masalah penting untuk diajarkan pada siswa Sekolah Dasar. Menurut Syaban (2008:2) inti dari belajar memecahkan masalah yaitu supaya siswa terbiasa mengerjakan soal-soal yang tidak hanya mengandalkan ingatan yang baik saja, tetapi siswa diharapkan dapat mengaitkan dengan situasi nyata yang pernah dialaminya atau yang pernah dipikirkannya. Kemudian siswa bereksplorasi dengan benda kongkrit, lalu siswa akan mempelajari ide-ide matematika secara informal. Jadi, pemecahan masalah dapat melatih siswa untuk mampu menggunakan berbagai konsep, prinsip dan keterampilan matematika yang telah atau sedang dipelajarinya untuk memecahkan masalah matematika bahkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Wankat dan Oreovocz (dalam Wena 2011:57-58) mengemukakan tahap-tahap strategi operasional dalam pemecahan masalah yaitu, 1) Saya mampu/bisa (*I can*), 2) Mendefisikan (*Define*), 3) Mengeksplorasi (*Explore*), 4) Merencanakan (*Plan*), 5) Mengerjakan (*Do It*), 6) Mengoreksi kembali (*Check*), 7) Generalisasi (*Generalize*).

Secara operasional dan ringkas kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran menurut Wankat dan Oreovocz (dalam Wena 2011:58-59) dapat dijabarkan dalam tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Kegiatan Guru dan Siswa dalam proses pembelajaran model pembelajaran pemecahan masalah

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Saya mampu/bisa	Membangkitkan motivasi dan membangun keyakinan diri siswa	Menumbuhkembangkan motivasi belajar dan keyakinan diri dalam menyelesaikan permasalahan.
Tahap 2 Mendefinisikan	Membimbing membuat daftar hal yang diketahui dan tidak diketahui dalam suatu permasalahan	Menganalisis dan membuat daftar hal yang diketahui dan tidak diketahui dalam suatu permasalahan
Tahap 3 Mengeksplorasi	Merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan membimbing untuk menganalisis dimensi-dimensi permasalahan yang dihadapi	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada guru, untuk melakukan pengkajian lebih dalam terhadap permasalahan-permasalahan yang dibahas
Tahap 4 Merencanakan	Membimbing mengembangkan cara berpikir logis siswa untuk menganalisis masalah	Berlatih mengembangkan cara berpikir logis untuk menganalisis masalah yang dihadapi.
Tahap 5 Mengerjakan	Membimbing siswa secara sistematis untuk memperkirakan jawaban yang mungkin untuk memecahkan masalah	Mencari berbagai alternative pemecahan masalah
Tahap 6 Mengoreksi kembali	Membimbing siswa untuk mengecek kembali jawaban yang telah dibuat	Mengecek tingkat kebenaran jawaban yang ada
Tahap 7 Generalisasi	Membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan,	Memilih/menentukan jawaban yang tepat

Kaitannya dalam menyelesaikan soal cerita matematika, langkah tersebut dapat dikombinasikan dengan langkah-langkah pemecahan masalah Menurut Polya (dalam Adjie, 2006:105)

langkah-langkah pemecahan masalah dalam model pembelajaran pemecahan masalah meliputi:

- 1) Memahami masalah. Pada tahap ini, kegiatan pemecahan masalah diarahkan untuk bisa membantu siswa menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan. bisa dengan cara menuliskan kembali masalah dengan kata-kata sendiri, menuliskan masalah dalam bentuk lain yang lebih operasional, dalam bentuk rumus, dalam bentuk gambar, dan sebagainya,
- 2) Membuat rencana atau cara untuk memecahkan masalah. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk dapat mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.
- 3) menjalankan rencana yang telah dibuat pada langkah kedua, serta,
- 4) melihat kembali apa yang telah dilakukan, yaitu memeriksa benar atau tidaknya pemecahan masalah yang dilakukan, atau juga untuk melihat alternative penyelesaian yang lebih baik (lebih praktis dan efisien).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelaksanaan pembelajaran Matematika materi luas bangun datar siswa kelas V B menggunakan model pembelajaran pemecahan masalah dapat digambarkan sebagai berikut :

- 1) Guru memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) Guru mengingatkan materi mengenai luas bangun datar.
- 3) Guru menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
- 4) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- 5) Siswa diberi soal cerita untuk diselesaikan.
- 6) Siswa diarahkan agar dapat merencanakan proses penyelesaian soal dengan membuat gambar. Membuat daftar hal yang diketahui dan ditanyakan dalam soal cerita.
- 7) Siswa diarahkan untuk melakukan operasi hitung atas permasalahan yang sudah direncanakan proses penyelesaiannya.
- 8) Siswa diminta untuk mempresentasikan jawabannya sehingga nantinya terjadi pengecekan jawaban dan hasil akhir.
- 9) Secara bersama-sama siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.
- 10) Guru dan siswa membuat penegasan atau kesimpulan cara membuat gambar untuk menyelesaikan masalah.
- 11) Siswa mengerjakan lembar evaluasi.
- 12) Siswa bersama guru membahas penyelesaian lembar evaluasi (dapat dilakukan apabila waktu masih tersedia).
- 13) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum

dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

Adapun kelebihan model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah merupakan model yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- 2) Dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Membantu siswa bagaimana cara mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Melalui model pembelajaran pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
- 7) Lebih menyenangkan dan disukai siswa.

- 8) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 9) Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 10) Dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Adapun kelemahan model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*), diantaranya:

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan model pembelajaran pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari

(Sanjaya, 2010:220)

c. Teknik Menggunakan Model

Masalah dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai macam teknik. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik menggunakan model. Model-model yang digunakan

biasanya berupa gambar atau benda yang digunakan untuk memperagakan referensi dari konsep yang akan dikembangkan. teknik ini digunakan secara luas untuk mengurangi tingkat abstraksi suatu konsep (Adjie, 2006:80). Disini peneliti menggunakan gambar trapesium dan layang-layang untuk digunakan sebagai alat bantu untuk menyelesaikan masalah. Kelebihan penggunaan gambar yaitu:

- 1) Memungkinkan siswa secara visual mengkonstruksi masalahnya. Beberapa masalah dapat diselesaikan lebih mudah setelah ada gambarnya.
- 2) Penggunaan gambar akan membantu siswa menemukan hubungan.
- 3) Membantu siswa belajar menemukan informasi kunci di dalam suatu masalah serta mengabaikan informasi yang tidak perlu.

2. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran pemecahan masalah, sedangkan untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) digunakan oleh para peneliti untuk merujuk pada pola-pola pembelajaran. Guru banyak menjelaskan konsep atau

ketrampilan kepada sejumlah peserta didik melalui latihan-latihan (Kemendiknas, 2010:23).

Menurut Kardi (dalam Uno dan Nurdin, 2011:118) pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik dan kerja kelompok. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini berpusat kepada guru sebagai penyampai materi, sedangkan peserta didik menjadi pengamat, pendengar dan partisipan yang tekun. Guru akan menyampaikan isi materi pelajaran dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para peserta didik dan mempertahankan pencapaian akademik.

Kemendiknas (2010:23-24) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran langsung untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar peserta didik. Pembelajaran langsung juga memiliki beberapa karakteristik yaitu (1) transformasi dan keterampilan secara langsung, (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu, (3) materi pembelajaran yang telah terstruktur, dan (5) distruktur oleh guru. Berikut ini merupakan tahapan model pembelajaran langsung menurut Bruce dan Well (dalam kemendiknas, 2010:25-26):

a. Tahap Orientasi.

Kegiatan yang terdapat dalam tahap orientasi yaitu:

- (1) kegiatan pendahuluan
- (2) Menginformasikan tujuan pelajaran
- (3) Arahan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan

- (4) menginformasikan materi pelajaran
- (5) menginformasikan kerangka pelajaran.

b. Tahap Presentasi

Dalam tahap ini, guru menyajikan materi pelajaran berupa konsep maupun keterampilan kepada siswa. Dilanjutkan dengan pemberian contoh-contoh soal yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

c. Tahap Latihan Terstruktur

Tahap latihan terstruktur berupa kegiatan siswa mengerjakan latihan soal. Peran guru sangat penting dalam memberikan umpan balik terhadap respon siswa, memberi penguatan terhadap respon peserta didik yang benar, dan mengoreksi tanggapan siswa yang salah.

d. Tahap Latihan Terbimbing

Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing oleh guru untuk menilai kemampuan peserta didik dalam melaksanakan tugasnya. Dalam tahap ini, peran guru yaitu memonitor dan memberikan bimbingan jika diperlukan.

e. Tahap Latihan Mandiri

Siswa melakukan latihan secara mandiri. Tahap ini dapat dilalui peserta didik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85-90% dalam tahap latihan.

Berdasarkan penjelasan tahapan pembelajaran langsung di atas, maka langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas V A (kelas kontrol), yaitu:

- a. Guru membuka pelajaran dan berdoa bersama siswa.
- b. Mengecek kehadiran siswa.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan materi ajar.
- d. Tanya jawab dan mengingat kembali mengenai luas bangun datar.
- e. Guru menyajikan materi pelajaran tentang penyelesaian soal cerita luas bangun datar dan memberikan contoh soal.
- f. Siswa mengerjakan soal secara individu dilanjutkan dengan mengerjakan soal secara berkelompok.
- g. Tanya jawab mengenai hal yang belum diketahui oleh siswa
- h. Latihan mandiri dengan mengerjakan soal evaluasi mengenai pemecahan luas bangun datar.

3. Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Sagala (2010:11) menyatakan bahwa belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implicit (tersembunyi).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu makhluk hidup berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang ia alami sepanjang hidup untuk mencapai tujuan.

b. Pembelajaran

Konsep pembelajaran menurut pendapat Sagala (2010:61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan". Sedangkan Schunk (2008:2) menyatakan:

"Learning is enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion which result from practice or other forms of experience"

Pengertian di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan perilaku, atau dalam kapasitas untuk berperilaku dengan cara tertentu sebagai hasil dari praktek atau bentuk-bentuk lain dari pengalaman atau pembelajaran itu sendiri. Dari dua pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang telah direncanakan dan dipersiapkan agar terjadinya suatu perubahan tingkah laku untuk keberhasilan pendidikan.

4. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010:3) hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Hasil Belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Menurut Suprijono (2012 : 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Jadi, hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku manusia setelah dirinya menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sudjana (2010:39) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Selain kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial-ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor yang berada di luar siswa yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pembelajaran.

Caroll (Sudjana, 2010:40) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi lima faktor yakni bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran dan kemampuan individu. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa baik faktor dari dalam maupun luar diri siswa hendaknya mendapat perhatian dan perbaikan agar hasil belajar dari siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan dan harapan bersama.

Hasil belajar berkaitan erat dengan penilaian. Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009:200) penilaian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau

pengukuran hasil belajar. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran (Rusman, 2011:13). Penilaian hasil belajar harus bersifat menyeluruh, menurut Benjamin dalam Sudjana, (2010 : 22-31) menggolongkan tipe hasil belajar yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Penjelasan lebih rinci dari ketiga aspek tersebut diantaranya :

- 1) *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkat, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2010:49-52). Dalam penelitian ini, tingkat yang diteliti yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis. Keempat tingkatan tersebut kemudian disinkronkan dengan indikator yang telah dibuat selanjutnya akan dijadikan acuan dalam pembuatan instrumen tes kognitif. Berikut dapat dilihat pada tabel 2.2 :

Tabel 2.2 Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Materi Luas bangun datar

Indikator	Tingkat	Kegiatan
1. Mengetahui luas trapesium dan layang-layang	Pengetahuan	Menyebutkan rumus luas trapesium dan layang-layang
2. Memahami luas trapesium dan layang-layang dalam soal cerita sehingga dapat melakukan perencanaan menyelesaikan masalah	Pemahaman	Menuliskan apa yang diketahui, ditanyakan dan perencanaan penyelesaian masalah
3. Melaksanakan perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang dalam hal ini berkaitan dengan luas trapesium dan layang-layang	Penerapan	Menerapkan rumus luas trapesium dan layang-layang yang sesuai dalam soal cerita
4. Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan luas trapesium dan layang-layang	Analisis	Mengerjakan soal cerita yang berkaitan dengan luas trapesium dan layang-layang

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Menurut Sudjana (2010:53-54) kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks. Tingkatannya yaitu: a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan penerimaan rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan

lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya. c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. d) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain. e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Yang termasuk kedalam karakteristik nilai yaitu keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

Sagala (2010:158) tujuan-tujuan afektif adalah tujuan-tujuan yang banyak berkaitan dengan aspek perasaan, nilai, sikap, dan minat perilaku peserta didik atau siswa. Ranah afektif yang diteliti dalam penelitian ini adalah karakteristik nilai bangsa.

Menurut Fitri (2012:20) Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter dapat juga diartikan sama dengan akhlak dan budi pekerti sehingga karakter bangsa sama dengan akhlak bangsa atau budi pekerti bangsa. Untuk mewujudkan karakter bangsa itu tidaklah mudah, memerlukan proses panjang melalui pendidikan. Dengan demikian keberhasilan pendidikan karakter ditentukan oleh konsistensi seseorang yang sesuai dengan apa yang diucapkan dan harus didasari ilmu dan pengetahuan dari sumber-sumber nilai yang dapat dipertanggungjawabkan.

Terdapat sejumlah nilai budaya yang dapat dijadikan karakter. Pada penelitian ini difokuskan pada kerja keras siswa dalam mengikuti pelajaran menggunakan model pembelajaran pemecahan masalah. Alasan pemilihan karakter kerja keras sebagai aspek afektif yang diteliti karena kebanyakan siswa malas dan mudah pantang menyerah dalam menyelesaikan soal cerita. Model pembelajaran ini diharapkan bisa menjadikan anak belajar dengan kerja keras dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal cerita yang diberikan oleh guru tanpa adanya rasa putus asa dan tepat waktu.

a) Pengertian Kerja Keras

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. (Kemendiknas, 2010:9). Menurut Mustari (2011:51), kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kerja keras adalah perilaku yang menggambarkan usaha yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan/yang menjadi tugasnya dan sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan agar tugas (belajar/bekerja) dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

b) Indikator Kerja Keras

Indikator kerja keras di sekolah dasar diantaranya yaitu: a) mengerjakan tugas dengan teliti dan rapi, b) mencari informasi dari sumber-sumber di luar sekolah, c) mengerjakan tugas-tugas dari guru pada waktunya, d) fokus pada tugas-tugas yang diberikan guru di kelas, mencatat dengan sungguh-sungguh sesuatu yang dibaca, diamati, dan didengar untuk kegiatan kelas (Kemendiknas, 2010:9).

Secara lengkap dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Materi Luas bangun datar

No	Aspek Afektif	Indikator	Kegiatan
1	Kerja Keras	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengerjakan tugas dengan teliti dan rapi 2. mencari informasi dari sumber-sumber dari buku atau informasi yang ada di luar sekolah 3. mengerjakan tugas-tugas dari guru pada waktunya 4. fokus pada tugas-tugas yang diberikan guru di kelas, mencatat dengan sungguh-sungguh sesuatu yang dibaca, diamati, dan didengar untuk kegiatan kelas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal cerita dengan sungguh-sungguh dan teliti 2. Siswa tidak pantang menyerah dalam memecahkan masalah 3. Siswa mengerjakan tugas-tugas dari guru pada waktunya. 4. Siswa mencatat dengan sungguh-sungguh sesuatu yang dibaca, diamati, dan didengar untuk kegiatan kelas.

3) Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan dalam (Jihad dan Haris, 2009:18-19) adalah:

- a) Menirukan, apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu tindakan yang dapat diamati. Maka siswa akan mulai membuat suatu tiruan sesuai tindakan.
- b) Manipulasi, pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan sesuatu seperti yang diajarkan.
- c) Keseksamaan, meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat yang lebih tinggi dalam mereproduksi suatu kegiatan.
- d) Artikulasi, dapat mengkoordinasikan serentetan tindakan dengan menetapkan urutan secara tepat.
- e) Naturalisasi, siswa telah melakukan secara alami suatu tindakan. Dalam penelitian ini yang berkenaan dengan aspek psikomotor yaitu ketepatan membuat model gambar atas soal cerita yang disajikan, lebih jelasnya dalam tabel 2.4 berikut ini:

Tabel 2.4 Hasil Belajar Ranah Psikomotor Pada Materi Luas bangun datar

No	Indikator	Aspek Psikomotor	Kegiatan
1	Menyiapkan alat tulis dan peralatan untuk menggambar sesuai dengan tugasnya	Ketepatan	Siswa membawa peralatan yang dibutuhkan
2	Menggunakan peralatan yang dibawa sesuai dengan fungsinya	Ketepatan	Siswa menggunakan peralatan yang dibawa untuk menggambar
3	Kerapihan dalam menirukan model gambar yang diberikan guru atas soal cerita yang disajikan	Peniruan	Siswa menirukan model gambar yang disajikan oleh guru
4	Mampu menggunakan model gambar dalam pemecahan masalah	Ketepatan	Siswa mampu menggunakan model gambar dalam pemecahan masalah

5. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi dalam Suwangsih dan Tiurlina, 2006:4). Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2010:1), yaitu

memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.. Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan, matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir yang mempunyai tujuan objek abstrak bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

b. Pelajaran Matematika

1) Tujuan Pelajaran Matematika

Mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) menurut BSNP (2007:11) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam penyelesaian masalah.
- b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, Tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

- e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam penyelesaian masalah.

2) Materi Matematika

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi Geometri atau luas bangun datar pada kelas V semester I. Adapun standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang akan dijadikan bahan penelitian tertera dalam tabel 2.5.

Tabel 2.5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Menggunakan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah	3.2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar

Sumber : Panduan KTSP

Dari kompetensi dasar tersebut dapat diketahui mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan digunakan untuk penelitian. Standar kompetensi poin 3 yaitu Menggunakan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah. Kemudian kompetensi dasar poin 3.2 yaitu Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar.

Materi matematika yang akan digunakan dalam penelitian adalah luas bangun datar yaitu luas trapesium dan layang-layang. Di dalam proses pembelajaran menggunakan model

pembelajaran pemecahan masalah, guru akan memberikan soal cerita yang berkaitan dengan luas trapesium dan layang-layang. Siswa diharapkan dapat memecahkan soal cerita tersebut dengan tepat.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

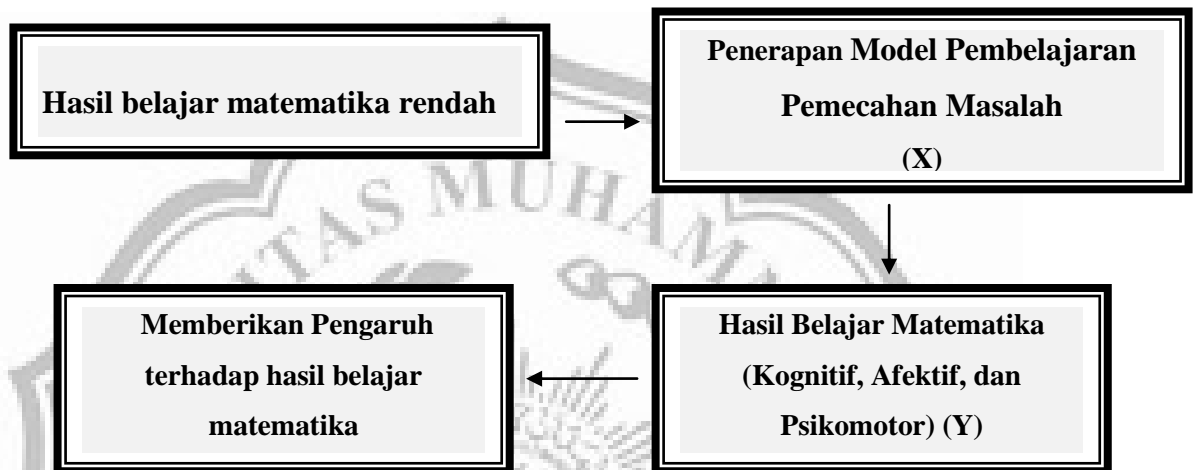
Peneliti tidak menemukan hasil penelitian yang sama persis dengan permasalahan yang penulis teliti, namun ada yang dilakukan oleh Riska Saraswati tahun 2012 dengan judul skripsi “Pengaruh Penerapan Model Problem Solving Terhadap Minat dan Prestasi Belajar”. . Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model problem solving berpengaruh sangat signifikan antara terhadap minat dan prestasi belajar siswa pada materi pokok kosistem kelas VII SMP N 2 Prambanan Klaten.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik, hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas pengajaran. Di dalam penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah ada pengaruh model pembelajaran pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika kelas V SD N Tambaksari.

Penilaian hasil belajar bukan hanya mencakup aspek kognitif saja, tapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotor. Penilaian pada aspek afektif yang diteliti yaitu kerja keras. Sementara, penilaian psikomotor mencakup (1) menyiapkan dan menggunakan alat tulis dan peralatan untuk menggambar sesuai dengan tugasnya, (2) Menggunakan peralatan yang dibawa sesuai

dengan fungsinya, (3) kerapihan dalam menirukan model gambar yang diberikan guru atas soal cerita yang disajikan, (4) mampu menggunakan model gambar dalam pemecahan masalah. Bila digambarkan dalam bentuk kerangka adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif peserta didik kelas V SD Negeri Tambaksari.
2. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika aspek afektif peserta didik kelas V SD Negeri Tambaksari.

3. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran pemecahan masalah terhadap hasil belajar matematika aspek psikomotor peserta didik kelas V SD Negeri Tambaksari.

