**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Belajar**
3. **Pengertian belajar**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Menurut Faturrahman, dkk (2012: 6) untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sisntesis, dan evaluasi
2. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup
3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani yang terdiri dari persepsi, kesiapan gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerak dan kreativitas.

9

Menurut Gagne “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui kativitas. Perubahan disposisi tersebut diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. (Suprijono, 2012:2)

Sedangkan menurut Riyanto (2009: 6) belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti skill, persepsi, emosi, proses berfikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengetahui apa yang baik dan yang buruk serta dapat memilih apa yang dilakukannya dengan penuh tanggung jawab dan mengubah perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

1. **Pengertian hasil belajar**

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Selain itu, sasaran sebenarnya dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Apabila hasil belajar mengajar berjalan dengan baik, maka hasil belajar juga baik. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran.

Menurut Nawawi (Susanto, 2014: 5) bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Sedangkan Suprijono (2012: 5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa seseorang telah dikatakan belajar jika seseorang tersebut telah mengalami suatu proses kegiatan tertentu sehingga terjadi suatu perubahan tingkah laku yang keliatan dan nampak. Perubahan inilah yang dinamakan dengan hasil belajar.

Manusia dalam usahanya selalu menginginkan sesuatu hal yang lebih baik dari sebelumnya. Demikian pula dalam proses pembelajaran, tiap manusia menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Konsekuensi dari keinginan tersebut terdiri dari dua hal, yaitu berhasil atau tidak berhasil, dimana berhasilnya suatu proses pembelajaran apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Susanto (2014: 12) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi:kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marot keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan-kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal, dimana faktor internal adalah fisiologis dan psikologis sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan dan instrumental.

1. **Hakikat Pembelajaran Matematika**
2. **Pengertian Matematika**

Matematika merupakan ilmu dan bahasa universal yang menjadi dasar pengembangan berbagai jenis teknologi modern dan memajukan daya pikir manusia. Menurut Menurut Soedjadi (2000: 25) ada beberapa defenisi tentang matematika yaitu:

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematik; 2) Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi; 3) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan; 4) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk; 5) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik; 6) Matematika adalah pengetahuan tentng aturan-aturan yang ketat.

Pengertian matematika tidak dapat ditentukan secara pasti. Hal ini dikarenakan cabang-cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbaur satu dengan yang lainnya. Berikut ini adalah beberapa definisi matematika yang dikemukakan oleh Johnson & Risin (Runtukahu & Kandou, 2013: 28) yaitu:

1. Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefiniskan dan berdasrkan aksioma, sifat, dan teori yang telah dibuktikan kebenarannya.
2. Matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefiniskan secara cermat, jelas, dan akurat
3. Matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan keharmonisan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari simbol-simbol yang bersifat universal yang diperlukan manusia untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran umum yang di ajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pemusatan pengajaran matematika di SD sering hanya pada keterampilan berhitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, pecahan dan desimal) dan beranggapan bahwa jika anak telah menguasai berhitung ia telah menguasai semua kompetensi matematika.

Matematika sebagai studi tentang objek abstrak tentu saja sangat sulit untuk dapat dipahami oleh siswa-siswa SD yang belum mampu berpikir formal. Sebab orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Ini tidak berarti bahwa matematika tidak mungkin tidak diajarkan di jenjang pendidikan dasar, bahkan pada hakekatnya matematika lebih baik diajarkan pada usia dini.

Mengingat pentingnya matematika untuk siswa-siswa usia dini di SD, perlu dicari suatu cara mengelola proses belajar-mengajar di SD sehingga matematika dapat dicerna oleh siswa-siswa SD. Disamping itu, matematika juga harus bermanfaat dan relevan dengan kehidupannya, karena itu pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar harus ditekankan pada penguasaan keterampilan dasar dari matematika itu sendiri. Keterampilan yang menonjol adalah keterampilan terhadap penguasaan operasi-operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian).

Untuk itu dalam pembelajaran matematika terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) matematika sebagai alat untuk menyelesaikan masalah, dan (2) matematika merupakan sekumpulan keterampilan yang harus dipelajari. Keterampilan yang cukup membuat siswa mempunyai kesempatan mengorganisasikan konsep yang sudah dicerna. Konsep yang sudah diterima dengan baik dalam benak siswa akan memudahkan pemahaman konsep-konsep berikutnya. Untuk itu dalam penyajian topik-topik baru hendaknya dimulai pada tahapan yang paling sederhana ketahapan yang lebih kompleks, dari yang konkret menuju ke yang abstrak, dari lingkungan dekat anak ke lingkungan yang lebih luas.

Soejadi (2000) mengemukakan bahwa secara umum tujuan diajarkan matematika di jenjang persekolahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) tujuan yang bersifat formal yaitu yang bertalian dengan penataan pikiran dan pembentukan sikap peserta didik, (2) tujuan yang bersifat material, yaitu bertalian dengan penggunaan atau penerapan matematika.

Dari tujuan pengajaran matematika sekolah tersebut dapat di asumsikan bahwa aspek penting yang terkandung didalam pengajaran matematika adalah memberikan penekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa, serta memberikan penekanan dalam penerapan matematika, baik dalam kehidupan sehari - hari maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

1. **Model Pembelajaran *Problem Solving***
2. **Pengertian model pembelajaran *Problem Solving***

Model pembelajaran merupakan petunjuk bagi guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Model pembelajaran *problem solving* bukan hanya sekedar model mengajar, tetapi juga merupakan suatu model berfikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan model-model lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Model ini memberikan kesempatan siswa belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya. Tugas guru dalam model pembelajaran *problem solving* adalah memberikan kasus atau masalah kepada siswa untuk dipecahkan.

Untuk dapat memecahkan suatu masalah, seseorang memerlukan pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan yang ada kaitannya dengan masalah tersebut. Pengetahuan-pengetahuan dan kemampuan-kemampuan itu harus diramu dan diolah secara kreatif dalam memecahkan masalah yang bersangkutan.

Menurut Pepkin (Shoimin, 2014: 135) “*problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan”. Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan).

“Model *Problem Solving* (PS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan” (Hamzah, 2014). Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Dari beberapa pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* sebagai rangkaian tindakan yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan. Untuk memperoleh kemampuan dalam pemecahan masalah, seseorang harus memiliki banyak pengalaman dalam memecahkan berbagai masalah. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang banyak diberi latihan pemecahan masalah memiliki nilai lebih tinggi dalam tes pemecahan masalah dibandingkan siswa yang lebih sedikit latihannya.

1. **Langkah-langkah model pembelajaran *problem solving***

Dalam proses pembelajaran, di samping perlunya penalaran yang baik, juga penting menguasai langkah-langkah memecahkan masalah secara tepat. Belajar memecahkan masalah itu berlangsung jika siswa menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga merasakan adanya semacam kesulitan.

Menurut Deb Russell (Huda, 2014: 274) bahwa ada 4 sintak dari *Problem solving*, yaitu:

1. Tahap 1: Clues
2. Bacalah masalah dengan hati-hati
3. Garis bawahi isyarat-isyarat yang menjadi masalah
4. Mintalah siswa untuk menemukan masalah pada isyarat-isyarat yang digaris bawahi
5. Mintalah siswa untuk merencanakan apa yang akan dilakukan atas masalah tersebut
6. Mintalah siswa untuk menemukan fakta-fakta yang mendasari masalah tersebut
7. Mintalah siswa untuk mengemukakan apa yang perlu mereka temukan
8. Tahap 2: Game Plan
9. Buatlah rencana permainan untuk menyelesaikan masalah
10. Mintalah siswa untuk menyesuaikan permainan tersebut dengan masalah yang baru saja disajikan
11. Mintalah siswa untuk mengidentifikasi apa yang telah mereka lakukan
12. Mintalah siswa untuk menjelaskan strategi yang akan mereka gunakan untuk menyelesaikan masalah
13. Mintalah siswa untuk menguji-coba strategi-strateginya
14. Jika strategi yang mereka gunakan tidak bekerja, mintalah mereka untuk memikirkan ulang strategi tersebut
15. Tahap 3: Solve

Mintalah siswa untuk menggunakan strategi-strateginya dalam menyelesaikan masalah awal

1. Tahap 4: Reflect
2. Mintalah siswa untuk melihat kembali solusi yang mereka gunakan
3. Mintalah siswa untuk berdiskusi tentang kemungkinan menggunakan strategi tersebut di masa mendatang
4. Periksalah apakah strategi-strategi itu benar-benar aplikatif dan solutif untuk masalah yang sama/mirip.

Pendapat ini sejalan dengan Polya (Wardhani, dkk: 2010) yang mengatakan bahwa ada empat langkah pokok penerapan model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*), yaitu:

1. Memahami masalah

Langkah ini sangat menentukan kesuksesan memperoleh solusi masalah. Langkah ini meliputi: a) apa yang diketahui, keterangan apa yang diberikan, atau bagaimana keterangan soal; b) apakah keterangan yang diberikan cukup untuk mencari apa yang ditanyakan; dan c) apakah keterangan tersebut tidak cukup, atau keterangan itu berlebihan. Biasanya siswa harus menyatakan kembali masalah dengan bahasanya sendiri. Membayangkan situasi masalah dalam pikiran juga sangat membantu untuk memahami struktur masalah.

1. Membuat rencana pemecahan masalah

Langkah ini terdiri atas: a) pernahkah Anda menemukan soal seperti ini sebelumnya, pernahkah ada soal yang serupa dalam bentuk lain; b) rumus mana yang dapat digunakan dalam masalah ini; c) perhatikan apa yang ditanyakan; dan d) dapatkah hasil dan metode lalu digunakan disini.

1. Melaksanakan rencana pemecahan masalah

Langkah ini meliputi: a) memeriksa setiap langkah apakah sudah benar atau belum; b) bagaimana membuktikan bahwa langkah yang dipilih sudah benar; dan c) melaksanakan perhitungan sesuai dengan rencana yang dibuat.

1. Memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan

Langkah ini menekankan bagaimana cara memeriksa jawaban yang diperoleh, yang terdiri dari: a) dapatkah diperiksa kebenaran jawaban; b) dapatkah jawaban itu dicari dengan cara lain; dan c) dapatkah jawaban atau cara teebut digunakan untuk soal-soal lain.

Berdasarkan pendapat di atas, berarti siswa dituntut untuk memecahkan masalah, memikirkan cara pemecahannya, sampai dengan melakukan pemecahannya. Siswa harus berfikir, mencobakan hipotesis dan bila berhasil memecahkan masalah ia mempelajari sesuatu yang baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran *problem solvin*) terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu 1) memahami masalah sesuai dengan petunjuk (*clue*) yang diberikan, 2) membuat rencana pemecahan masalah untuk memecahkan masalah, 3) melaksanakan strategi pemecahan masalah (*solve*), dan 4) memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan (*reflect*).

1. **Model pembelajaran *problem solvin*) dalam pembelajaran matematika**

Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan komponen yang sangat penting dalam matematika. Secara umum dijelaskan bahwa pemecahan masalah (*problem solving*) adalah proses menerapkan suatu pengetahuan yang telah diperoleh siswa ke dalam situasi yang baru. Selain itu, pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan aktivitas yang sangat penting dalam pembelajaran matematika dimana tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah (*problem solving*) berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pemecahan masalah (*problem solving*) matematika ini, siswa melakukan kegiatan yang dapat mendorong berkembangnya pemahaman dan penghayatan terhadap prinsip, nilai, dan proses matematika.

Dalam pengajaran matematika, pemecahan masalah berarti serangkaian operasi mental yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pemecahan masalah matematika menyangkut pemecahan masalah matematika disekolah maupun di luar sekolah.

Susanto (2014) menyimpulkan bahwa pemecahan masalah (*problem solving*) dapat dikelompokkan ke dalam tiga bagian dilihat dari aspek kegunaan atau fungsinya, yaitu 1) pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai tujuan, 2) pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai proses, dan 3) pemecahan masalah (problem solving) sebagai keterampilan dasar. Dilihat dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa ada seluruh komponen telah dijabarkan dengan jelas bahwa pembelajaran yang digunakan pada matematika adalah model pemecahan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan kemampuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan dalam pemecahan masalah (*problem solving*) yang bersifat tidak rutin.

Pemecahan masalah (*problem solving*) matematika merupakan salah satu kegiatan matematika yang dianggap penting, baik oleh para guru maupun siswa disemua tingkatan sekolah dasar dan menengah. Sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Matematika Sekolah bahwa tujuan diberikannya matematika antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dunia yang selalu berkembang, melalui altihan atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pemecahan masalah (*problem solving*) diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi dalam mempelajari matematika serta siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mempelajari matematika yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-harinya. Sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari apa yang dipelajarinya dan dapat dikembangkan dalam kehidupan nyata, baik dari proses maupun hasil belajarnya.

1. **Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *problem solving***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Shoimin (2014: 137), model pemecahan masalah (*problem solving*) memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari *problem solving*, yaitu:

1. Dapat membuat siswa lebih menghayati kehidupan sehari-hari
2. Dapat melatih dan membiasakan para siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara realistis
3. Dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan bertindak siswa secara kreatif
4. Siswa sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya
5. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
7. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

Sedangkan kekurangan dari model pemecahan masalah (*problem solving*) antara lain adalah:

1. Memerlukan cukup banyak waktu untuk persiapan
2. Melibatkan lebih banyak orang
3. Dapat mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan masalah sendiri atau kelompok, yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar yang merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

Berdasarkan pernyataan dari teori tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa pemecahan masalah (*problem solving*) adalah proses belajar mengajar dengan menghadapkan siswa pada masalah yang harus dipecahkan sendiri sesuai dengan kemampuan yang ada pada diri siswa tersebut dan dengan memberi latihan yang diberikan pada waktu belajar matematika yang bersifat latihan dan masalah yang menghendaki siswa untuk menggunakan analisa agar siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka gambaran kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu: hasil belajar siswa di kelas Va SDN Kakarua Makassar masih mengalami beberapa permasalahan, baik dari guru maupun siswanya. Aspek dari guru: 1.) Guru kurang melatih siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara realistis, dan 2) Guru kurang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. Adapun aspek dari siswa: 1) Siswa kurang dilatih untuk memecahkan masalahnya, dan 2) siswa kurang menghayati kehidupan sehari-hari sehingga menimbulkan kepasifan siswa dalam menerima pelajaran matematika.

Peneliti mencoba menerapkan model pemecahan masalah (*problem solving*) di kelas V SDN Kakatua Makassar. Model ini dapat diterapkan guru dalam mengembalikan kreativitas siswa, baik secara perseorangan maupun berkelompok. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh model pembelajaran. Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkannya agar menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Model pemecahan masalah (*problem solving*) sangat efektif untuk proses pembelajaran, membantu siswa memproses informasi yang telah dimilikinya, serta memecahkan masalah-masalah yang dimilikinya.

Pada pembelajaran, peneliti menggunakan empat langkah penggunaan model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) yaitu 1) memahami masalah sesuai dengan petunjuk (*clues*) yang diberikan, 2) membuat rencana pemecahan masalah untuk memecahkan masalah, 3) melaksanakan strategi pemecahan masalah (*solve*), dan 4) memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan (*reflect*). Dengan diterapkannya model pemecahan masalah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika kelas V SDN Kakatua Makassar.

Adapun skema kerangka pikir dari penelitian ini, dapat dilihat dari bagan berikut ini:

**Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Kakatua Makassar Rendah**

**Aspek yang mempengaruhi**

**Aspek Guru:**

1. Guru kurang melatih siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara realistis
2. Guru kurang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan

**Aspek Siswa:**

1. Siswa kurang dilatih untuk memecahkan masalah
2. Siswa kurang menghayati kehidupan sehari-hari sehingga menimbulkan kepasifan siswa dalam menerima pelajaran matematika

**Penerapan Model Pembelajaran**

***Problem Solving***

Langkah-langkah dari model *problem solving* adalah sebagai berikut:

1. Memahami masalah sesuai dengan petunjuk (*clues*) yang diberikan
2. Membuat rencana pemecahan masalah untuk memecahkan masalah
3. Melaksanakan strategi pemecahan masalah (*solve*)
4. Memeriksa kembali penyelesaian yang telah dilaksanakan (*reflect*).

**Hasil Belajar Matematika Tinggi**

Bagan 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika model pembelajaran *problem solving* diterapkan di kelas V SDN Kakatua Makassar maka hasil belajar matematika dapat meningkat.