**BAB II**

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

* + - * 1. **KAJIAN PUSTAKA**

1. **Metode Pemecahan Masalah**
2. **Pengertian Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah sangat potensial untuk melatih siswa berfikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Di dalam pemecahan masalah, siswa belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalanya.

Menurut Haling (2007: 137) bahwa: “Pemecahan masalahadalah bagaimana kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah”. Clement (Saputro, 1997: 77) mengatakan bahwa:

Pemecahan masalahadalah kondisi dimana anak dengan kemampuan intelegensi rata-rata atau di atas rata-rata, dalam meneyelesaikan masalah belajar yang berkaitan dengan hambatan dalam proses persepsi, konseptualisasi, berbahasa, memori, serta pemusatan perhatian, penguasaan diri, dan fungsi integrasi sensori motorik.

Selanjutnya pemecahan masalah dikemukakan oleh sanjaya (2013: 216) sebagai berikut:

Pemecahan masalah adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pemecahan masalah adalah kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternative pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.

8

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan secara bersama-sama.

1. **Karakteristik/Ciri-Ciri Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyeleaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Menurut Sanjaya (2013: 214) terdapat 3 ciri utama dari pemecaha masalah, yaitu:

1. Pemecahan masalah merupakan ragkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi pemecahan masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa,
2. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah
3. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.

Dari karakteristik diatas, memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menggambarkan hadirnya pemecahan masalah, menjadikan pembelajaran bagi siswa menjadi menarik dan memberikan pengalaman tersendiri, serta melatih disiplin, tanggung jawab dan terlatih memecahkan masalah.

1. **Langkah-Langkah Pemecahan Masalah**

Dalam proses pembelajaran, disamping perlunya penalaran yang baik, juga penting menguasai langkah-langkah memecahkan masalah secara tepat. Menurut Dewey (Djamarah, 2010: 18) belajar memcahkan masalah itu berlangsung jika “individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan kekaburan sehingga merasakan adanya semacam kesulitan”.

Menurut Polya (Suherman, 2001: 84) pemecahan masalah terdiri atas empat pokok, yaitu “1) memahami masalah, 2) membuat rencana umtuk menyelesaikan masalah, 3) melaksanakan penyelesaian sesuai rencana, dan 4) memeriksa ulang hasil yang diperoleh”.

Penjelasan untuk masing-masing keempat langka tersebut, diuraikan sebagai berikut:

1. Memahami masalah

Pada langkah ini, kegiatan pemecahan masalah diarahkan untuk membantu siswa menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan. Ada beberapa pertanyaan yang dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi unsur yang diketahui dan yang ditanyakan dalam soal diantaranya sebagai berikut: a) apakah yang diketahui dari soal, b) apakah yang ditanyakan soal, c) apakah saja informasi yang diperlukan, dan d) bagaimana akan menyelesaikan soal.

1. Membuat rencana untuk menyelesaikan masalah

Pembelajaran pemecahan masalah tidak akan berhasil tanpa perencanaan yang baik. Adapun tujuan dari perencanaan pemecahan masalah ini adalah agar siswa dapat mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah yang sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1. Melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana

Jika siswa telah memahami permasalahan dengan baik dan sudah menentukan strategi pemecahannya, langkah selanjtnya adalah melaksanakan penyelesaian masalah sesuai dengan yang telah direncanakan. Kemampuan siswa memahami substansi materi dan keterampilan siswa akan sangat membantu siswa untuk menyelesaikan penyelesaian masalah.

1. Memeriksa ulang hasil yang diperoleh

Langkah memeriksa ulang hasil yang diperoleh merupakan langkah terakhir dari pembelajaran pemecahan masalah. Adapun tujuan dari langkah ini adalah untuk mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanya.

Dalam pemecahan masalah prosesnya terutama terletak dalam diri siswa. Siswa harus berpikir, mencobakan hipotesis dan bila berhasil memecahkan maslah itu ia mempelajari sesuatu yang baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pemecahan masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan, yaitu memahami masalah, membuat rencana pemecahan, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan memeriksa ulang hasil yang diperoleh , sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Polya. Empat tahap pemecahan masalah dari Polya (2001: 84) merupakan suatu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Salah satu cara mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah adalah melalui penyediaan pengalaman pemecahan masalah yang memerlukan strategi yang berbeda-beda dari satu masalah ke masalah lain.

1. **Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika**

Pemecahan masalah diartikan sebagai penggunaan matematika baik untuk matematika itu sendiri maupun aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu pengetahuan yang lain secara kreatif untuk penyelesaiannya atau masalah-masalah yang belum kita kenal. Menurut Bitter dan Capper (Suherman, 2001: 83) bahwa “pengajaran Matematika harus digunakan untuk memperkaya, dan memperluas kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika.

Secara garis besar terdapat tiga macam istilah pemecahan masalah dalam Pembelajaran Matematika, menurut Suherman (2001: 84) yaitu: “1) pemecahan masalah sebagai tujuan, 2) pemecahan masalah sebagai proses, dan 3) pemecahan masalah sebagai keterampilan dasar”.

Jadi pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika yaitu sebagai tujuan, sebagai proses dan sebagai keterampilan dassar.

1. **Kunggulan Dan Kelemahan Pembelajaran Pemecahan Masalah**

Keunggulan pemecahan masalah

Sebagai suatu strategi pembelajaran, penerapan pembelajaran pemecahan masalahmemiliki beberapa keunggulan, diantaranya menurut Sanjaya (2013: 220) sebagai berikut:

1. Merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran;
2. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru siswa;
3. Meningkatkan aktifitas pembelajarn siswa;
4. Membantu siswa bagaimana menstransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata;
5. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang siswa lakukan;
6. Memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku saja.
7. Pelajaran lebih menyenangkan dan disukai siswa;
8. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru;
9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang siswa miliki dalam dunia nyata;
10. Mengembangkan minat siswa untuk terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keunggulan pembelajaran pemecahan masalah antara lain: siswa lebih memahami isi pelajaran, menantang kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi siswa, meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang siswa miliki dalam dunia nyata, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kelemahan pemecahan masalah

Pemecahan masalah memiliki beberapa kelemahan, sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya (2013: 221):

1. Ketika siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggang untuk mencoba;
2. Keberhasilan pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan waktu untuk persiapan;
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka siswa tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Jadi kelemahan pemecahan masalah adalah jika siswa menemukan kesulitan maka siswa akan merasa takut untuk mencoba, siswa juga terlebih dahulu harus memahami apa yang ingin dipelajari dan membutuhkan waktu untuk persiapan.

1. **Pembelajaran Matematika**

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani *metheis* atau *manthenien* yang artinya mempelajari, namun diduga kata itu erat hubungannya dengan kata sasekerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi. Menurut Paling (Abdurrahman, 2003: 252):

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang berhitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Belajar matematika adalah suatu usaha atau aktivitas mental untuk memahami arti hubungan dari konsep-konsep dan struktur matematika. Pada hakekatnya belajar matematika adalah suatu kegiatan psikologis yaitu mempelajari atau mengkaji berbagai hubungan antara objek-objek dan struktur matematika serta berbagai hubungan antara struktur matematika melalui manipulasi simbol-simbol sehingga diperoleh pengetahuan baru.

Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (Sujono, 1990: 48) memberikan batasan bahwa “Belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika itu”.

Menurut Kline (Abdurrahman , 2003: 253) bahwa “matematika merupakan bahasa simbolis yang memiliki ciri-ciri utama yaitu penggunaan cara berfikir deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah salah satu ilmu dasar yang berguna untuk memahami dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi yang memudahkan manusia berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia dan berlaku seumur hidup. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Ngalim Purwanto (2004: 102), “Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan tingkah laku dan atau kecakapan.” Sedangkan menurut Muhibbin Syah (1995: 88), “Belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran”.

Menurut Sumadi Suryabrata (2004: 232) bahwa “Belajar itu membawa perubahan dan perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru serta perubahan itu terjadi karena usaha”. Hal yang sama juga dikemukakan James O. Wittaker (2004: 126) bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat peneliti simpulkan bahwa Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Kita pun hidup menurut hidup dan bekerja menurut apa yang telah kita pelajari. Belajar itu bukan sekadar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Apabila hasil belajar mengajar berjalan dengan baik, maka hasil belajar juga baik. Artinya hasil belajar harus bias dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pengajar dalam menyelessaikan suatu masalah dan sebagai pertimbangan. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran.

Menurut Dimyanti (2010: 250-251) “hasil belajar merupaka hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar”.

Menurut Slameto (2010: 3) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. 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-ujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

1. **Faktor-Faktor Yang Mempegaruhi Hasil Belajar**

Manusia dalam usahanya selalu menginginkan sesuatu hal yang lebih baik dari sebelumnya. Demikian pula dalam proses pembelajaran, setiap manusia menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Konsekuensi dari keinginan tersebut terdiri dari dua hal yaitu berhasil atau tidak berhasil.

Menurut Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor internal, dimana faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam diri individu yang belajar. Adapun faktor yag mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya. Sedangkan
2. Faktor eksternal, merupakan pencapaian tujuan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan dan pembentukan sikap.

Di dalam meninjau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Gagne (Mappasoro, 2010) menggunakan istilah kondisi-kondisi belajar. Tinjauan Gagne lebih dibatasi pada faktor-faktor psikologis dari individu yang belajar yaitu berupa: kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan-keterampilan dasar yang harus dimiliki yang bersangkutan sebagai syarat-syarat yang diharuskan. Serta faktor-faktor penunjang dari luar diri individu yang belajar, yaitu berupa: kegiatan/peristiwa- peristiwa pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menunjang terlaksananya jenis belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah fisiologis dan psikologis, sedang faktor eksternal adalah lingkungan dan instrumental.

* + - * 1. **KERANGKA PIKIR**

Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mata pelajaran matematika maka upaya pertama yang harus ditingkatkan adalah kualitas pembelajaran, sehingga tercipta proses belajar yang efektif dan efisien yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Untuk mencapai hal tersebut diatas adalah dengan meningkatkan mutu proses belajar di kelas, sehingga siswa mampu menyerap materi pelajaran dengan baik. Salah satu upaya untuk mencapai proses belajar yang efektif dan efisien adalah dengan menggunakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa secara optimal salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pemecahan masalah.

Pembelajaran di kelas IV SD Negeri Mappala rendah disebabkan oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Dimana pada aspek guru yaitu (1) guru mengajar menggunakan metode ceramah, dan (2) pembelajaran selama ini hanya mengacu pada satu buku paket, sedangkan pada aspek siswa yaitu (1) siswa takut, enggan dan kurang tertarik terhadap matematika, dan (2) siswa kurang tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan matematika. Sehingga guru melakukan penelitian tindakan dengan menggunakan metode pemecahan masalah terdiri atas empat pokok, yaitu 1) memahami masalah, 2) membuat rencana untuk meyelesaikan masalah, 3) melaksanakan penyelesaian masalah sesua rencana, dan 4) memeriksa ulang hasil yang diperoleh. Dengan diterapkannya pemecahan masalah hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar diharapkan meningkat.

Kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Pembelajaran Matematika Di SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar

**Aspek Guru:**

* Guru mengajar menggunakan metode ceramah
* Pembelajaran selama ini hanya mengacu pada satu buku paket

**Aspek Siswa:**

* Siswa takut, enggan dan kurang tertarik terhadap matematika
* Siswa kurang tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan matematika

Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV

**Penerapan Metode Pemecahan Masalah**

1. Memahami masalah
2. Membuat rencana untuk menyelesaikan masalah
3. Melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana
4. Memeriksa ulang hasil yang diperoleh

Hasil belajar matematika akan meningkat

Gambar 2.1 kerangka pikir penerapan dalam pemecahan masalah.

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan,maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika metode pemecahan masalah diterapkan dengan baik pada pembelajaran matematika maka hasil belajar matematika siswa di Kelas IV SD Negeri Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat meningkat.