

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman/ pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Misalnya, terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Oemar (2008: 27) “perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu”. Slameto (2003: 2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut:

Trianto(2009: 17) mengatakan bahwa:

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah berubahnya tingkah laku siswa dari tidak tahu menjadi tahu melalui proses-proses tertentu dalam rangka memperoleh pengetahuan.

2.2. Hasil Belajar Matematika

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) mengatakan:

Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari

stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif untuk mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.

Berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Menurut Nana (2013: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Mulyono (2009: 37) “ hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah melalui kegiatan belajar”. Suhermi dan sehatta (2006: 18) mengemukakan “belajar matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika”. Syaiful (2010: 98) “hasil belajar itu tergantung dari pembawaan dan lingkungan, seakan-akan seperti dua garis menuju satu titik.

Menurut Oemar (2006: 155) “hasil belajar dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh”. Wahidmurni, dkk (2010: 18) “hasil belajar itu ketika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berfikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan suatu kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa dari kegiatan belajar matematika dan merupakan hasil dari proses belajar dengan adanya perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan

tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2.3. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Pembelajaran berbasis masalah, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Trianto (2009: 92) mengatakan bahwa “pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri”.

Ada banyak kegiatan internal yang melibatkan kreativitas dalam pemecahan masalah seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan pembelajaran berdasarkan masalah, siswa dapat memilih dan mengembangkan ide pemikiran, dan pembelajaran berdasarkan masalah memperluas proses berpikir.

Menurut Rusman (2013: 229) “pembelajaran berdasarkan masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berdasarkan masalah kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kelompok atau individual”. Peranan guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah mengajukan masalah atau mengorientasi siswa kepada masalah autentik, yaitu masalah kehidupan nyata sehari-hari, memfasilitasi/membimbing

penyelidikan misalnya melakukan pengamatan atau melakukan eksperimen/percobaan, memfasilitasi dialog siswa, dan mendukung belajar siswa.

Model pembelajaran berdasarkan masalah atau dapat juga diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat 3 ciri utama dari Pembelajaran berdasarkan masalah ini.

Trianto(2009: 93) menyatakan bahwa:

Pertama, pengajuan pertanyaan atau masalah. Bukannya mengorganisasikan disekitar prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pegejaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu. **Kedua**, berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, dan ilmu-ilmu sosial) masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran. **Ketiga**, pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.

Selanjutnya menurut Wina (2006: 215) bahwa “guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Permasalahan tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain misalnya dari peristiwa dalam keluarga atau dari peristiwa kemasyarakatan”.

Wina (2006: 215) juga mengatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah dapat diterapkan:

- 1) Manakala guru mengingatkan agar siswa tidak hanya sekedar dapat mengingat materi pelajaran, akan tetapi menguasai dan memahaminya secara penuh.
- 2) Apabila guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berfikir rasional siswa, yaitu kemampuan menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi baru, mengenal adanya perbedaan antara fakta dan pendapat, serta mengembangkan kemampuan dalam membuat *judgment* secara objektif.
- 3) Manakalah guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual siswa .
- 4) Jika guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya.
- 5) Jika guru ingin agar siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya (hubungan antara teori dengan kenyataan).

Hakikat masalah dalam pembelajaran berdasarkan masalah bersifat terbuka. Artinya, jawaban dari masalah tersebut belum pasti. Setiap siswa, bahkan guru, dapat mengembangkan kemungkinan jawaban.

Dengan demikian pembelajaran berdasarkan masalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Wina (2013: 216) tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran berdasarkan masalah adalah kemampuan siswa untuk berfikir kritis, analisis, sistematis, dan logis untuk

menentukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah.

Pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari 5 tahap atau langkah yaitu:

Tabel 2
Tahap-Tahap Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Tahap-Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru memfasilitasi siswa dalam mengembangkan ide dan mengajukan pertanyaan jika diperlukan.
Tahap-2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual mau pun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap- 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan,dan untuk berbagi tugas dengan temannya.
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta siswa mempresentasikan hasil belajarnya.

Sumber: Agus (2009: 74)

2.4. Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Pelaksanaan pengajaran matematika melalui pembelajaran berdasarkan berdasarkan masalah dilakukan sebagai berikut:

2.4.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru mempersiapkan beberapa hal yaitu:

1. Menyiapkan materi yang akan diajarkan
2. Rancangan pelajaran berupa perangkat pembelajaran, seperti: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS).

2.4.2. Tahap Penyajian Kelas

1. Pendahuluan

a. Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan siswa mempersiapkan siswa secara fisik dengan mengajak siswa berdoa
2. Guru mengecek kehadiran siswa
3. Guru mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya berkaitan dengan Aljabar
4. Guru melakukan apersepsi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang ingin di capai

b. Kegiatan Inti (± 60 menit)

Tahap 1: Orientasi siswa pada masalah

1. Siswa mengamati (membaca) dan memahami masalah yang terdapat dalam LKS
2. Guru memfasilitasi siswa dalam mengembangkan ide dan mengajukan pertanyaan jika diperlukan

Tahap 2: Mengorganisasikan siswa belajar

1. Siswa menyelesaikan tugas-tugas belajar dalam hal ini siswa diminta untuk menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanya dari permasalahan yang diberikan.

Tahap 3: Membimbing penyelidikan kelompok

1. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya dan menyelesaikan LKS dengan bimbingan guru.

Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

1. Siswa menyiapkan laporan kelompok secara rapi, rinci dan sistematis berdasarkan hasil diskusi pada LKS dan guru berkeliling mencermati siswa bekerja menyusun laporan hasil diskusi dan memberikan bantuan jika diperlukan.

Tahap 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

1. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, sedangkan kelompok lain diminta untuk menanggapi dan menyempurnakan apa yang dipresentasikan
2. Guru meminta seluruh siswa memberikan *applause* (tepuk tangan) kepada kelompok yang tampil dan guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.
3. Guru meminta siswa kembali pada tempat duduk semula

c. Kegiatan Penutup (± 10 menit)

1. Siswa membuat kesimpulan di bawah bimbingan guru
2. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
3. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam

2.4.3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini yang dimaksud dengan evaluasi berupa Ulangan Harian (UH) yang dikerjakan siswa dalam waktu yang telah ditentukan guru yaitu setelah selesai pelaksanaan siklus I dan II. Ulangan Harian (UH) mencakup semua materi yang telah dibahas melalui model pembelajaran berdasarkan masalah.

2.5. Hubungan antara Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dengan Hasil Belajar Matematika

Martinis (2013: 62) menambahkan bahwa “pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang inovatif yang memberi kondisi belajar aktif kepada peserta didik dalam dunia nyata”. Bila dilihat dari pengertian, ciri-ciri dan tahap pembelajaran ini berupa masalah nyata yang diutamakan berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa maka dengan adanya masalah yang demikian maka akan muncul rasa keingintahuan siswa untuk menyelidiki masalah tersebut.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 20) “hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa”.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil belajar merupakan hasil belajar proses belajar atau proses

pembelajaran. Pelaku aktif pembelajaran adalah guru (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 200).

Pembelajaran berdasarkan masalah dengan hasil belajar memiliki hubungan yang sangat jelas. Dimana, pembelajaran berdasarkan masalah pada dasarnya menekankan pada tujuan yang ingin dicapai yaitu agar peserta didik berfikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menentukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar. Jadi, dengan cara berfikir kritis, analitis, sistematis dan logis maka akan menimbulkan semangat dan kreatifitas peserta didik dalam belajar, terutama dalam berfikir sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri. Dengan adanya semangat dan kreatifitas peserta didik dalam berfikir maka berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya.

2.6. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Budhi (20013) terhadap siswa kelas XI SMA PGRI 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2012/2013 diketahui bahwa pembelajaran berdasarkan masalah mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan siswa, dimana ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada siklus I sebesar 55,88%, sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 67,65%. Pada siklus III ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85,29%.

Penelitian serupa dilakukan oleh Liyandari (2013) terhadap siswa kelas IV SD Sidorejo Tahun Ajaran 2012/2013. Terlihat dari hasil pengamatan observer pembelajaran langsung dari siklus I sampai siklus III. Yaitu terbukti dengan rata-

rata skor hasil observasi pada siklus I dengan presentasi ketuntasan 85%, sedangkan siklus II dengan persentase ketuntasan 89% dan pada siklus III dengan presentase ketuntasan 91%.

Dari dua peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan penerapan pembelajaran berdasarkan masalah terhadap hasil pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah. Harapannya, dengan diterapkan model pembelajaran berdasarkan masalah juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2.7. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan sementara dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berdasarkan masalah dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII A⁴ MTs Darul Hikmah Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.