

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

Kegiatan belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar mutlak diperlukan oleh para pendidik. (Muhibbin, 2006: 6)

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian proses belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu siswa, sedangkan pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku. (Anonim, dalam Chandwan 2007: 9)

Pendapat di atas menyatakan bahwa belajar bersifat internal dan unik di dalam diri individu, sedangkan menurut Winkel (Yulmaiyer, 2007: 4) menyatakan bahwa belajar dipandang sebagai jalan menanamkan sejumlah ikatan antara perangsang dan reaksi dalam sistem susunan saraf.

Pendapat lain, Hintzman (Muhibbin, 2006: 65) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat dipengaruhi oleh tingkah laku organisme

tersrebut. Jadi menurut pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.

Jika Hintzman berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkahlaku yang disebabkan oleh pengalaman, Skinner (Muhibbin, 2006: 64) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Sedangkan Chaplin membatasi belajar dengan dua rumusan. rumusan pertama berbunyi belajar adalah pemerolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua adalah belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.

Bertolak dari berbagai definisi yang telah diutarakan di atas, secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

B. Aktivitas Belajar

Secara etimologi aktivitas belajar berasal dari dua kata, yaitu aktivitas dan belajar. Aktivitas dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan, keaktifan, kesibukan (Qodratillah, 2008: 24). Hal ini berarti segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siapapun dianggap sebagai aktivitas.

Selanjutnya Hanafiah dan Suhana (2009: 23) menyatakan: “aktivitas pembelajaran haruslah melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif,

afektif, maupun psikomotor”.

Sedangkan belajar secara bahasa berarti berusaha mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan (Qodratillah, 2008: 24). Namun demikian, cukup banyak para ahli yang merumuskan pengertian belajar. Slameto dalam Kurnia (2007: 1.3) merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Winkel dalam Kurnia (2007: 1.3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu baik fisik maupun non-fisik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap dalam seluruh aspek yang diperoleh melalui interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu, relatif menetap, dan mempunyai tujuan terarah pada kemajuan yang progresif.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Depdikbud (Sesiria, 2005: 12) Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dari nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru.

Menurut Gagne (Yulmaiyer, 2007: 5) hasil belajar yang diperoleh seseorang setelah belajar berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan kondisi pembelajaran tertentu.

Jika Gagne berpedapat bahwa hasil belajar adalah suatu proses lain halnya dengan Dimiyati dan Mujiono (Sesiria, 2005: 12) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindakan mengajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindakan guru, pencapaian pengajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

D. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathemetike* yang berarti mempelajari. Perkataan

itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang hubungannya dengan idea, proses, dan penalaran. Russeffendi, (Suwangsih, 2006: 3).

Lebih lanjut, Russeffendi (Suwangsih, 2006: 4), menyatakan bahwa matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.

Sejalan dengan pendapat Russeffendi di atas yang mengatakan matematika tersusun atas dalil-dalil yang dibuktikan secara umum, Jonson dan Rising (Suwangsih, 2006: 4) memandang matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur-unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

Sedangkan menurut Kline (Suwangsih, 2006: 4) matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Soejadi (Adjie, 2006: 34) mengemukakan enam definisi atau pengertian dari matematika, yaitu: (1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir dengan baik, (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan, (4) matematika adalah pengetahuan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik, dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar), yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan.

E. Pendekatan Pemecahan Masalah Dalam Matematika

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menghadapi permasalahan. Untuk memecahkan masalah tersebut biasanya kita bertanya kepada diri sendiri dengan sejumlah pertanyaan yang dibantu dengan informasi yang ada.

Pemecahan masalah memegang peranan penting dalam pembelajaran matematika. Hal ini bertujuan agar pembelajaran berlangsung secara fleksibel, dan diharapkan peserta didik dapat memiliki keterampilan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal cerita di SD.

Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memilih strategi atau pendekatan model proses pembelajaran yang dapat diartikan sebagai perbuatan, atau suatu kebijakan dari guru yang menyangkut penyajian materi pembelajaran supaya anak didik atau siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kebijakan itu mencakup kegiatan guru, kegiatan siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

Maka dalam penelitian ini, pendekatan yang akan dipakai oleh peneliti adalah pendekatan pemecahan masalah. Pemecahan masalah (*problem solving*)

merupakan latihan bagi siswa untuk berhadapan dengan sesuatu masalah dan kemudian mencoba untuk menyelesaikannya dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian masalah matematika.

Problem atau masalah menurut Hayes (Suwangsih, 2006: 126) adalah suatu kesenjangan antara dimana anda berada sekarang dengan tujuan yang anda inginkan, sedangkan anda tidak tahu proses apa yang akan dikerjakan.

Hayes memandang masalah adalah kesenjangan keadaan dengan apa yang di inginkan. Namun, Hudoyo (Suwangsih, 2006: 126) memandang pertanyaan adalah suatu permasalahan bila pertanyaan itu tidak bisa dijawab dengan prosedur rutin, sedangkan pemecahan masalah adalah proses penerimaan tantangan dan kerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selanjutnya Hudoyo, mengemukakan bahwa pemecahan masalah dapat diartikan sebagai penggunaan matematika baik untuk matematika itu sendiri maupun aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu pengetahuan yang lain secara kreatif untuk menyelesaikan masalah-masalah yang belum kita ketahui penyelesaiannya ataupun masalah-masalah yang belum kita kenal.

Sejalan dengan pendapat di atas, Polya (Muncarno, 2001: 8) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak begitu saja dengan segera dapat dicapai. Lebih lanjut mengemukakan bahwa didalam matematika terdapat dua macam masalah, yaitu: masalah untuk menemukan dan masalah untuk membuktikan.

Menurut Utari (Muncarno, 2001: 8) pemecahan masalah dapat berupa menciptakan ide baru, atau menemukan teknik atau produk baru. Bahkan dalam matematika, selain istilah pemecahan masalah mempunyai arti khusus, istilah tersebut juga mempunyai interpretasi yang berbeda. Misalnya kegiatan pemecahan masalah dalam matematika yaitu menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal soal yang tidak rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan menguji kebenarannya.

Sejalan dengan hal di atas Agus (Suwangsih, 2006: 126) mengemukakan bahwa agar pelajaran pemecahan masalah lebih dapat bermanfaat bagi siswa, guru harus melakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) ajarkan aspek-aspek pemecahan masalah yang penting, dan 2) perubahan peranan guru dari penyampai informasi guru berperan sebagai fasilitator, pelatih dan motivator bagi siswanya.

Selain tahapan yang diungkapkan Agus di atas, Polya (Suwangsih, 2006: 126) secara rinci menguraikan empat langkah penyelesaian pemecahan masalah matematika disertai ilustrasi masalah, pertanyaan yang membimbing pemahaman tiap langkah, dan cara-cara penyelesaiannya. Keempat langkah tersebut adalah : 1) pemahaman masalah, 2) membuat rencana penyelesaian, 3) mengerjakan rencana, dan 4) peninjauan kembali hasil penghitungan.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa yang disebut dengan pemecahan masalah adalah suatu usaha dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk berkerja keras dalam memecahkan masalah, atau pemecahan masalah dapat diartikan sebagai penggunaan matematika, baik untuk matematika itu sendiri maupun aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu pengetahuan lainnya.

F. Langkah-Langkah Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah perlu melalui tahapan-tahapan yang merupakan proses kearah pemecahan masalah.,walaupun pada dasarnya tidak ada cara yang pasti bagaimana melatih memecahkan masalah kepada siswa, namun ada petunjuk atau langkah-langkah yang dapat membantu guru dalam membelajarkan siswanya kearah penggunaan pendekatan pemecahan masalah matematika, agar siswa

belajarnya terarah dan mendapat hasil yang baik (Adjie, 2006: 46).

Tahapan-tahapan dalam strategi pemecahan masalah yang dapat digunakan pada siswa sekolah dasar menurut M.Klein (Muncarno, 2001: 12) adalah sebagai berikut: (1) cari atau tuliskan masalah, (2) pikirkan pertanyaan yang baik dan dapat membantu dalam memecahkan masalah, (3) tuliskan pendapat sementara dan jawaban akhir yang paling baik, (4) lakukan untuk mencoba dalam menjawab pertanyaan, dan (5) yakinkan jawaban terakhir yang benar atau terbaik. Dari pendapat di atas agar siswa dapat menyelesaikan masalah dengan baik maka dituntut untuk memikirkan pertanyaan yang baik sehingga dapat membantu memecahkan masalah, siswa diharuskan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan kemampuannya sendiri, kemudian memilih jawaban akhir yang terbaik.

Selain tahapan yang diungkapkan oleh M.Klein di atas, adjie (2006: 46) mengemukakan langkah-langkah yang membantu siswa dalam penyelesaian masalah antara lain adalah (1) memahami soal, dalam memahami soal kita harus memahami dan mengidentifikasi apa fakta dan informasi yang di berikan, apa yang ditanyakan, diminta untuk dicari, atau dibuktikan. Adapun langkah-langkah dalam memahami soal sebagai berikut: a) menjelaskan kata atau ungkapan operasi hitung yang sering digunakan, b) menjelaskan hubungan antara penjumlahan dengan pengurangan, perkalian dengan pembagian, penjumlahan dengan perkalian, dan pengurangan dengan pembagian, c) melatih membaca pemahaman dari kalimat pendek dan kalimat sederhana ke kalimat panjang dan kompleks, d) bertanya kepada siswa tentang isi kalimat yang diberikan pada contoh, tentang apa yang diketahui atau data apa yang diberikan dan apa yang ditanyakan atau apa

yang dicari, e) pada tahap awal, pembuatan paragraf cukup terdiri dari satu kalimat, dan jangan berbelit-belit sehingga sulit dimengerti siswa. (2) Memilih pendekatan atau strategi pemecahan, dalam pendekatan pemecahan masalah banyak sekali alternatif yang kita pakai diantaranya adalah: membuat tabel, membuat gambar, menduga, mencoba, memperbaiki, mencari pola, menggunakan penalaran, menggunakan variabel, membuat persamaan, menggunakan algoritma, menggunakan sifat-sifat bilangan, menggunakan rumus, menggunakan informasi yang diketahui untuk mengembangkan informasi baru, dan lain-lain. (3) menyelesaikan model matematika, disini siswa dituntut untuk trampil menggunakan pengetahuannya tentang konsep-konsep dasar matematika beserta aturan-aturan yang ia ketahui, (4) menafsirkan solusi, sebelum ditsfsirkan kedalam bentuk kesimpulan, sebaiknya siswa dibiasakan untuk memeriksa dulu, apakah jawaban hasil penghitungan itu benar atau masih terdapat kekeliruan. Menafsirkan solusi merupakan menemukan jawaban dari permasalahan yang sedang dibahas atau diuraikan.

Sejalan dengan langkah-langkah diatas, Adjie (2006: 16) mengemukakan cara untuk memahami suatu masalah dapat membuat pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

- a. Bacalah dan bacalah berulang kembali masalah tersebut. Pahami kata demi kata, kalimat demi kalimat
- b. Identifikasi apa yang diketahui dari masalah tersebut
- c. Identifikasi apa yang hendak dicari
- d. Abaikan hal-hal yang tidak relevan dengan permasalahan
- e. Jangan menambah hal-hal yang tidak ada sehingga masalahnya menjadi

berbeda dengan masalah yang kita hadapi.

Kemudian, langkah pemecahan masalah secara garis besar dikemukakan oleh Soedjadi (Muncarno, 2001 : 13), bahwa untuk menyelesaikan soal matematika umumnya dan terutama soal cerita, dapat ditempuh dengan langkah-langkah berikut : 1) membaca soal cerita dengan cermat untuk menangkap makna setiap kalimat, 2) memisahkan dan mengungkapkan, apa yang diketahui dalam soal, apa yang diminta (ditanyakan) oleh soal, membuat model matematika dari soal, 3) operasi (pengerjaan) hitung apa yang diperlukan, (4) menyelesaikan model menurut aturan-aturan matematika sehingga mendapat jawaban dari soal tersebut, dan 5) mengembalikan jawaban model kepada jawaban soal asal.

Ada banyak strategi dalam pemecahan masalah, tetapi langkah pemecahan masalah yang umum digunakan adalah langkah pemecahan masalah menurut Polya (dalam Prihandoko, 2006: 208) yang meliputi:

a. Pemahaman masalah.

Pemahaman masalah berkenaan dengan proses identifikasi terhadap apa saja yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Tahapan pemecahan masalah ini sangat penting karena rumusan tentang apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan akan menentukan langkah pemecahan masalah selanjutnya.

b. Perencanaan penyelesaian.

Penyusunan rencana penyelesaian yang akan menghasilkan model matematika. Model ini bisa dinyatakan dalam sebuah persamaan, pola bilangan atau simbol, grafik, gambar, atau tabel.

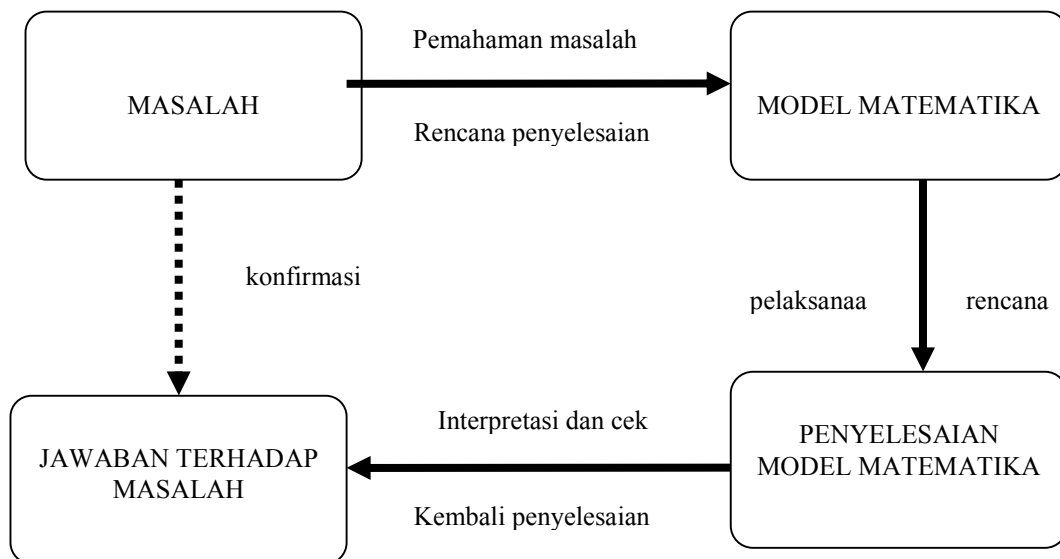
c. Pelaksanaan rencana penyelesaian.

Pelaksanaan rencana penyelesaian, dilakukan dengan menyelesaikan persamaan, menelusuri pola, mengamati dan menginterpretasikan data dalam tabel, grafik atau gambar. Penyelesaian terhadap model matematika akan menghasilkan sebuah jawaban yang perlu dicek kembali kebenarannya.

d. Pengecekan kembali kebenaran penyelesaian.

Pengecekan jawaban ini dilakukan dengan mensubstitusikan jawaban ke dalam bentuk model masalah; apabila proses substitusi ini menghasilkan sebuah pernyataan yang benar, maka jawaban yang dihasilkan juga benar.

Berkaitan dengan langkah yang diungkapkan Polya, maka langkah penggunaan matematika untuk memecahkan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pemecahan Masalah Matematika Polya (dalam Prihandoko, 2006: 209)

Berikut diberikan contoh untuk memperjelas langkah pemecahan masalah tersebut.

Soal.

Ketika berangkat ke sekolah Annisa diberi uang saku sebesar Rp 5.000,00.

Lalu uang itu dibelikan roti sebanyak 2 buah, harganya Rp 1.250,00 dan 2.600,00.

Tentukan berapa sisa uang Annisa?

Diketahui :

uang Annisa Rp 5.000,00
dibelian 2 roti, dengan harga
Rp 1.250,00 dan Rp 2.600,00.

} *pemahaman*
} *masalah*

Ditanya : sisa uang?

Dijawab :

Total uang = sisa uang + harga 2 roti

Maka sisa uang = total uang – harga 2 roti

} *perencanaan*
} *penyelesaian*

sisa uang = total uang - (Rp 1.250,00+Rp 2.600,00)

sisa uang = total uang - Rp 3.850,00

sisa uang = Rp 5.000,00 - Rp 3.850,00

sisa uang = Rp 1.150,00.

} *pelaksanaan*
} *penyelesaian*

Peninjauan kembali hasil pemecahan masalah

dengan mengecek hasil penghitungan dan

mengevaluasi langkah-langkah serta dapat

mensubstitusikan 1.150,00 pada persamaan

menghasilkan kalimat

matematika yang benar yakni

$5.000,00 = 1.150,00 - (2 \text{ roti})$

$5.000,00 = 1.150,00 - (\text{Rp } 1.250,00 + \text{Rp } 2.600,00)$

} *pengecekan*
} *kembali*

Jadi sisa uang saku yang dimiliki Annisa berjumlah Rp 1.150,00.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pemecahan masalah matematika khususnya soal cerita adalah : (1) memahami soal, dengan cara membaca soal cerita dengan cermat untuk menangkap makna atau masalah dari tiap kalimat, dan menyajikan masalah dalam bentuk yang lebih jelas dan ringkas, (2) membuat rencana penyelesaian, dengan cara menentukan strategi pemecahan yang didasarkan pada jenis masalah atau soal. Strategi tersebut diantaranya adalah membuat tabel, membuat gambar, menduga, menggunakan penalaran, menggunakan rumus, dan lain-lain, (3) melaksanakan perencanaan pemecahan dengan menggunakan operasi (penghitungan) hitung apa yang diperlukan seperti hubungna penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian, pagkat dan akar. (4) penijauan kembali hasil pemecahan masalah, yaitu dengan mengecek hasil penghitungan dan permasalahannya serta mengevaluasi langkah-langkah secara keseluruhan.

G. Pentingnya Keterampilan Pemecahan Masalah Dalam Soal Cerita

Salah satu kelemahan siswa dalam belajar matematika di SD adalah menyelesaikan soal cerita. Kelemahan-kelemahan tersebut disebabkan antara lain sebagai berikut : (1) kesalahan memahami soal, kesalahan memahami soal terjadi jika siswa tidak menuliskan hal yang diketahui dan yang ditanyakan dalam soal (2) kesalahan melakukan komputasi, kesalahan melakukan komputasi terjadi jika, siswa salah dalam melakukan penghitungan, siswa tidak memahami penghitungan Soedjadi (Muncarno, 2001: 10).

Untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan dalam pembelajaran seperti apa yang telah diuraikan di atas, kita sebagai seorang guru harus dapat mencari program yang dapat memberi keluwesan dalam kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan matematika, karena permasalahan yang akan muncul bukan saja jumlahnya tak terbatas, tetapi juga belum dapat diidentifikasi. Untuk itu siswa perlu dibekali bagaimana cara mengidentifikasi permasalahan, bagaimana menyederhanakan permasalahan, bagaimana memilih langkah-langkah yang efisien, bagaimana menterjemahkan masalah, dan bagaimana melatih siswa untuk membuat masalah (Adjie, 2006: 63)

Pada dasarnya belajar pemecahan masalah matematika merupakan melatih siswa untuk terampil menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik kejadian yang serupa/mirip ataupun sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang terjadi. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil, jika siswa dapat mengakomodasikan dan mengkonstruksi pengetahuannya untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan lebih jauh lagi dapat dijadikan dasar dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan (Adjie, 2006: 65)

Polya (Suwaningsih, 2006: 128) memberikan empat petunjuk kepada guru agar dapat menumbuhkan perilaku siswa sebagai seorang yang mampu dalam memecahkan masalah:

- a. Yakinkan bahwa siswa memahami permasalahan, sebab jika siswa tidak memahaminya maka minat siswa akan hilang.
- b. Bantulah siswa mengumpulkan bahan sebagai landasan berfikir untuk membuat rencana. Dalam hal ini guru hendaknya mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi seluruh syarat yang diketahui untuk membangun informasi sebanyak-banyaknya.
- c. Menciptakan iklim kondusif dalam pemecahan masalah.
- d. Setelah siswa mencapai solusi, beri semangat kepada siswa untuk merefleksikan masalah dan cara penyelesaiannya.

Selain yang diungkapkan polya di atas, Adjie (2006: 16) memberikan cara untuk memahami suatu masalah yaitu dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bacalah dan bacalah berulang kembali masalah tersebut. Pahami kata demi kata, kalimat demi kalimat.
- b. Identifikasi apa yang diketahui dari masalah tersebut.
- c. Identifikasi apa yang hendak dicari.
- d. Abaikan hal-hal yang tidak relevan dengan permasalahan.
- e. Jangan menambah hal-hal yang tidak ada sehingga masalahnya menjadi berbeda dengan masalah yang kita hadapi.

Lebih lanjut Supartinah, (Muncarno, 2001: 11) mengemukakan bahwa dalam mengerjakan soal cerita biasanya anak-anak mengerjakan hal-hal berikut : (1) membaca soal dengan baik dan berusaha untuk mengerti dan memikirkan ketentuan-ketentuan didalamnya, (2) memikirkan (a) apakah yang ditanya dan harus dijawab, (b) ketentuan-ketentuan apa saja yang diperlukan dalam menjawab pertanyaan, (3) mengerjakan hitungan dengan cara yang rapih, (4) mengecek jawaban dengan penafsiran.

Dari uraian di atas kiranya dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah pada soal cerita, mengingat pada umumnya soal cerita kurang dapat dikuasai dengan baik oleh para siswa, hal itu disebabkan kurang cermatnya siswa dalam membaca dan memahami kalimat demi kalimat tentang apa yang diketahui dalam soal, apa yang ditanyakan, dan bagaimana cara penyelesaiannya. Oleh karena itu peneliti menganggap pentingnya peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah khususnya pada soal cerita di SD.

H. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut "Apabila dalam pembelajaran matematika soal cerita kelas IVb guru menggunakan pendekatan pemecahan masalah dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa".