

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Kehidupan manusia tidak lepas dari belajar, manusia akan terus dihadapkan berbagai hal baru, menghadapi hal baru ini akan membawa proses belajar yang memberikan dampak positif serta negatif dalam kehidupan. Belajar merupakan usaha atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkahlaku baru, dari tidak mengerti menjadi lebih paham akan hal yang di pelajari. Perubahan ini di mulai dari perubahan pengetahuan serta keterampilan yang di miliki setiap individu.

George J.Mouly (Triato 2016:9) menyatakan dalam bukunya bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkahlaku seseorang berkat adanya pengalaman. Kemudian Anthony Robbins (Al-Tabany 2018:17) menyatakan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara suatu pengetahuan yang sudah di pahami dan suatu pengetahuan yang baru.

Moh.surya (Chomaidi dan Salamah 2018:163) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kemudian Kimbel dan Garmezi (Trianto 2016:9) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Garry dan Kingsley menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinal melalui pengalaman dan latihan-latihan.

Morgan (Chomaidi dan Salamah 2018:163) menyatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari pelatihan atau pengalaman. Sedangkan McMahon (Al-Tabany 2018 :18) menyatakan pandangan konstruktivisme belajar bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, melainkan belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru

dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru. Proses pembangunan ini bisa melalui asimilasi atau akomodasi.

Berdasarkan defenisi belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian proses yang menciptakan perubahan tingkah laku atau pengetahuan seseorang dari yang tidak mengerti menjadi lebih mengerti, ada hal-hal baru yang akan dipelajari serta yang akan terus di kembangkan dalam diri seseorang yang akan membawa dampak baik dalam dirinya serta lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Tugas seorang guru disekolah yaitu mengajar. Mengajar merupakan komponen dari kompetensi guru yang harus dikuasai serta keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran, disaat mengajar guru harus mampu mendorong minat belajar siswa serta menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran dikelas.

Oemar Hamalik (2016:47) menyatakan mengajar merupakan mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan disekolah. Sanjaya Wina (2017:96) menyatakan mengajar merupakan sebagai proses penyampaian infomasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian ini sering juga di anggap sebagai proses mentransfer ilmu.

Subiyanto (trianto 2016: 17) menyatakan mengajar pada hakikatnya tidak lebih dari sekedar menolong para siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta ide dan apresiasi yang merujuk pada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa. Smith (sanjaya wina 2017: 96) menyatakan mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan (teaching is imparting knowledge or skill).

Nasution (Susanto Ahmad 2016: 22) menyatakan mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Choimadi dan Salamah (2018: 21) menyatakan mengajar merupakan suatu proses dalam pembelajaran yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan materi bahan ajar, tetapi harus mengubah sifat

peserta didik memiliki watak yang sesuai dengan tujuan pendidikan pengajaran yang berkualitas dalam perkembangan pribadi menjadi peserta didik yang memiliki watak yang berkarakter. Susanto Ahmad (2016:26) menyatakan mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian mengajar di atas terdapat kata kunci yaitu aktivitas dan penyampaian, sehingga dapat disimpulkan mengajar merupakan adanya suatu proses penyampaian pembelajaran berlangsung dari guru ke siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan yang akan berguna dalam diri peserta didik.

2.1.3 Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Setelah melaksanakan pembelajaran, dilakukan pengukuran atau penilaian untuk mengetahui hasil belajar. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa (Sudjana, 2018 : 22). Susanto Ahmad (2016: 5) menyatakan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sunal (Ahmad 2016: 5) menyatakan hasil belajar merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Nasution (Susanto Ahmad 2016: 22) menyatakan hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri pribadi individu yang belajar. yang membawa perubahan baik dalam kehidupan dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum Slameto membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi 2 macam yaitu:

1. Faktor intern, yaitu:

- a. Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh siswa.
 - b. Faktor Psikologis, seperti inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan
2. Faktor Ekstern, yaitu :
- a. Faktor keluarga, seperti cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat, yaitu : kegiatan siswa dalam masyarakat, Mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2003:54-72).

Berdasarkan defenisi hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk dari kerja keras siswa yang di pelajari di sekolah.

2.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

K. Barim (Susanto Ahmad 2016: 23) menyatakan hasil belajar dapat di artikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Trianto (2016:41) menyatakan Model-model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang di rancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedur yang terstruktur dengan baik yang dapat di ajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah.

Nurulwati (Trianto 2016; 22) menyatakan model pembelajaran adalah

kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Meyer, W.J (Al-tabany 2018: 23) menyatakan model pembelajaran dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempersentasikan suatu hal, suatu yang nyata dan dikonversi untuk suatu bentuk lebih komprehensif.

Joyce (Al-tabany 2018:23) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Arends (Al-tabany 2018: 24) menyatakan model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termaksud tujuannya, sintak, lingkungan, serta sistem pengelolaannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajar demi mencapai tujuan belajar yang baik serta berfungsi sebagai pedoman bagi pelaksanaan pembelajaran.

2.1.5 Model *Problem Solving* (Pemecah Masalah)

2.1.5.1 Pengertian model *Problem Solving*

Model problem solving adalah salah satu model pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Model ini dapat menstimulus peserta didik dalam berpikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan sebuah kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran Aris Shoimin (2016:135). Belajar memecahkan masalah berlangsung sebagai berikut “individu menyadari masalah bila ia dihadapkan kepada situasi keraguan dan keaburan sehingga menemukan adanya semacam kesulitan (Djamarah ;Saiful Bahri, 2016: 136).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model problem solving adalah suatu keterampilan dalam mencari informasi untuk memecahkan suatu masalah dengan tujuan untuk menghasilkan cara terbaik sehingga dapat mengambil suatu keputusan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.5.2 Langkah-Langkah Model *Problem Solving*

Pelaksanakan model pemecahan masalah (*problem solving*) yang harus di perhatikan guru disekolah. Aris sohimin (2016: 136-137) mengemukakan langkah-langkah untuk mempermudah guru dalam melaksanakan model pemecahan masalah, langkah-langjanya sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan di pecahkan
- b. Menyajikan masalah.
- c. Mengumpulkan data dan memecahkan masalah
- d. Merumuskan hipotesis dan menguji
- e. Menyimpulkan

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Problem Solving*

Model pemecahan masalah (*problem solving*) sebagai suatu cara mengajar dengan menggunakan model yang baik sehingga memperoleh keterampilan dan kesempatan baik.

- a. Kelebihan model *problem solving*
 1. Dapat membuat peserta didik menghayati kehidupan sehari-hari.
 2. Dapat melatih dan membiasakan peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara trampil.
 3. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif.
 4. Peserta didik sudah mulai di latih dalam menyelesaikan masalahnya.
 5. Melatih siswa untuk mendesai suatu pertemuan.
 6. Berpikir dan bertindak kreatif.
 7. Memecahkan masalah yang di hadapi secara realistik.
 8. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
 9. Menafsir dan mengevalasi hasil pengamatan.
 10. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan tepat.
- b. kekurangan model *problem solving*
 1. Dapat mengubah kebiasaan peseta didik
 2. Melibatkan banyak orang

3. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini.
4. Memerlukan cukup banyak waktu.
5. Kesulitan yang mungkin akan di hadapi.

2.1.6 Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang umumnya diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari di kelas. Pembelajaran ini berpusat pada guru dan kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar.

Ciri-ciri pembelajaran Konvensional diantaranya :

- 1) Siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.
- 2) Siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran.
- 3) Pembelajaran konvensional bersifat teoritis dan abstrak.
- 4) Pembelajaran konvensional kemampuan diperoleh melalui latihan, diukur dengan tes, tujuan akhir adalah nilai atau angka,
- 5) Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran, dan hanya terjadi di dalam kelas (Sanjaya, 2006: 261- 262).

Ekawati (2016:4) menyatakan pembelajaran konvensional yaitu bentuk belajar yang bisa dikenal yakni terjadi interaksi antara siswa dan guru serta bahan ajar dalam suatu lingkungan tertentu (sekolah, kelas, dan sebagainya).

Pembelajaran konvensional dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, dimana komunikasi berlangsung hanya satu arah saja dari guru ke siswa. Metode pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

a. Langkah-langkah model pembelajaran konvensional Yaitu:

1. Menyampaikan tujuan. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai dalam pembelajaran tersebut.
2. Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah

3. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik.

b. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran konvensional

Kelebihannya :

1. Berbagi informasi yang tidak mudah di temukan di tempat lain
2. Menyampaikan informasi dengan cepat
3. Membangkitkan minat akan informasi
4. Mengajari peserta didik cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan
5. Mudah digunakan dalam proses belajar.

Kekurangannya:

1. Tugas guru adalah hanya memberikan tugas dan tugas peserta didik adalah menerima.
2. Pembelajaran konvensional cenderung mengkotak-kotakan peserta didik.
3. Kegiatan belajar mengajar lebih menekan pada hasil dari pada proses.

2.1.7 Media Pembelajaran Berbentuk Gambar

Media pembelajaran itu penting karena saat belajar siswa lebih mengerti materi yang dijelaskan guru ketika guru menunjukkan langsung alat peraga atau media mengenai materi yang di ajarkan dikelas. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai siswa. Media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan.

Hamalik (Amal,Noven 2021:36) Menyatakan Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti gambar, lukisan, potret, film. Sedangkan Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana Sadiman (Amal,Noven 2021:36).

Kustandi & Sutjipto (Nurdyansyah2019:51) menyatakan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sedangkan Azikiwe (Hasan Muhammad dkk 2021:37) menyatakan media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Kelebihan dari media gambar adalah :

- a) Gambar dapat memperjelas suatu masalah
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d) Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan verbal semata
- e) Siswa dapat memahami pelajaran dengan jelas
- f) Bisa digunakan di dalam ruangan kelas, didalam rumah maupun dalam tempat-tempat umum lainnya.
- g) Meningkatkan perhatian dan daya tarik bagi orang banyak.
- h) Dapat memberikan minat dan keinginan baru.

Kekurangan dari media gambar adalah :

- a) Gambar menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

2.1.8 Materi Pokok

Materi Matematika Kelas 4 Keliling Dan Luas Persegi Panjang

A. Definisi Persegi Panjang

Persegi panjang merupakan salah satu bangun datar segiempat yang memiliki dua pasang sisi sejajar serta keempat sudutnya merupakan sudut siku-

siku. Perhatikan gambar berikut.



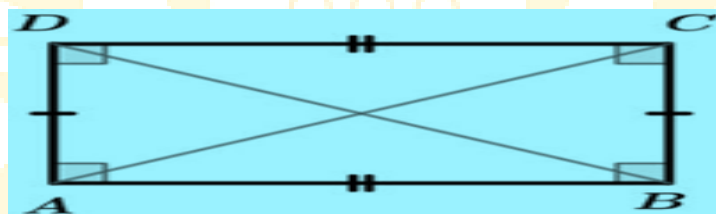
Gambar 2.1 Contoh Gambar Persegi Panjang

Gambar di atas merupakan bangun persegi panjang. Penamaan bangun persegi panjang dengan menggunakan keempat titik sudutnya.

Sebagai contoh, pada gambar persegi panjang di atas dapat kita beri nama dengan persegi panjang ABCD.

B . Sifat-Sifat Persegi Panjang

Persegi panjang sebagai bangun datar memiliki sifat sifat. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.2 Contoh gambar Sifat-Sifat Persegi Panjang

Berdasarkan gambar diatas, sifat-sifat persegi panjang yaitu sebagai berikut.

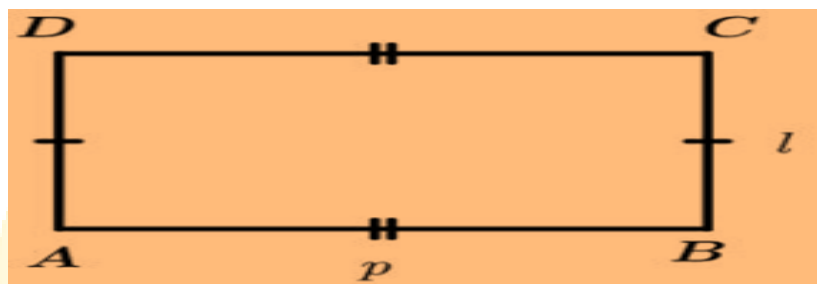
- 1) Memiliki empat buah sisi. Dalam persegi panjang ABCD tersebut terdapat empat sisi yaitu sisi AB, BC, CD, dan DA.
- 2) Sisi-sisi yang sejajar dan berhadapan sama panjang. Dalam persegi panjang ABCD, sisi-sisi yang sejajar dan berhadapan adalah sisi AB dengan sisi CD dan sisi BC dengan sisi AD.
- 3) Memiliki dua diagonal yang sama panjang. Dalam persegi panjang di atas terdapat diagonal AC dan diagonal BD. Kedua diagonal memiliki ukuran yang sama.
- 4) Memiliki empat sudut siku-siku. Dalam persegi panjang ABCD, terdapat

sudut ABC, sudut BCD, sudut CDA, dan sudut DAB yang masing-masing berukuran 90° atau sudut siku-siku.

5) Memiliki dua simetri lipat dan simetri putar.

C. Rumus Keliling Persegi Panjang

Pada gambar persegi panjang di atas terdapat empat sisi dengan ukuran panjang (p) dan lebar (l). Keliling persegi panjang dapat dihitung dengan menjumlahkan panjang sisi-sisinya.



Gambar 2.3 Contoh Gambar Keliling Persegi Panjang

Rumus keliling persegi panjang

Keliling persegi panjang ABCD = sisi AB + sisi BC + sisi CD + sisi DA

Keliling persegi panjang ABCD $K = (p + p) + (l + l)$

$$K = 2p + 2l$$

$$K = 2(p + l)$$

Keterangan:

K : Keliling persegi panjang

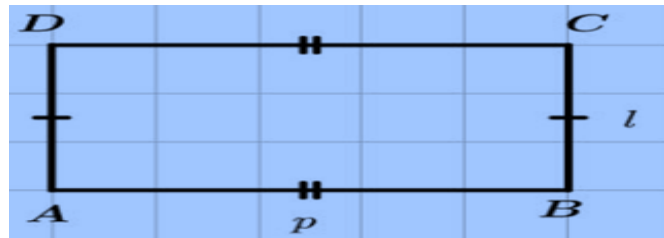
p : ukuran panjang persegi panjang

l : ukuran lebar persegi panjang

D. Rumus Luas Persegi Panjang

Luas persegi panjang merupakan area atau daerah di dalam persegi panjang yang dibatasi oleh sisi-sisi persegi panjang.

Perhatikan gambar berikut untuk lebih memahami konsep luas persegi panjang.



Gambar 2.4 Contoh Gambar Luas Persegi Panjang

Dapatkah kamu menghitung berapa banyak persegi satuan yang berada dalam persegi panjang tersebut?

Dalam persegi panjang tersebut memiliki panjang 5 satuan dan lebar 3 satuan, sehingga dalam persegi panjang ABCD terdapat 15 persegi satuan. Banyaknya persegi satuan tersebut mewakili luas daerah persegi panjang dengan unit terkecil satuan persegi.

Rumus luas persegi panjang dapat dituliskan sebagai berikut.

Luas persegi panjang ABCD = ukuran sisi panjang x ukuran sisi lebar

Luas persegi panjang ABCD = $AB \times BC$

$$L = p \times l$$

Keterangan:

L : luas persegi panjang

p : ukuran panjang persegi panjang

l : ukuran lebar persegi panjang

Contoh Soalnya

1. Terdapat suatu persegi panjang dengan panjang 18 cm dan lebar 14 cm. Berapakah keliling persegi panjang tersebut?

Pembahasan

$$K = 2 \times (p + l)$$

$$K = 2 \times (18 \text{ cm} + 14 \text{ cm})$$

$$K = 2 \times 32 \text{ cm}$$

$$K = 64 \text{ cm}$$

Jawaban: 64 cm

2. Suatu lapangan sepakbola memiliki ukuran panjang lapangan 50 m dan lebar lapangan 30 m. Tentukan luas lapangan sepakbola tersebut.

Pembahasan

$$L = p \times l$$

$$L = 50 \text{ m} \times 30 \text{ m}$$

$$L = 1500 \text{ m}^2$$

Jawaban: 1500 m^2

3. Suatu ruangan berukuran 8 m x 6 m akan dipasang keramik. Jika ukuran keramik yang akan dipasang adalah 40 cm x 40 cm, berapa banyak keramik yang dibutuhkan?

Pembahasan

$$\text{Luas ruangan} = p \times l = 8 \text{ m} \times 6 \text{ m} = 800 \text{ cm} \times 600 \text{ cm} = 480000 \text{ cm}^2$$

$$\text{Luas satu buah keramik} = 40 \text{ cm} \times 40 \text{ cm} = 1600 \text{ cm}^2$$

$$\text{Banyak keramik} = 480000 \text{ cm}^2 / 1600 \text{ cm}^2 = 300 \text{ buah keramik.}$$

4. Diketahui persegi panjang ABCD, dengan lebar kurang 2 cm dari panjangnya. Jika kelilingnya 36 cm, tentukanlah:

a. panjang persegi panjang ABCD dan

b. lebar persegi panjang ABCD

Penyelesaian:

$$\text{Diketahui } l = (p - 2) \text{ cm dan } K = 36 \text{ cm}$$

$$K = 2(p + l)$$

$$36 = 2(p + p - 2)$$

$$36 = 4p - 4$$

$$40 = 4p$$

$$4p = 40$$

$$p = 10$$

Jika, panjang = 10 cm, maka lebar = 8 cm.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dilakukan guru dikelas tidak harus terpaku dengan satu model pembelajaran, tetapi menggunakan variasi model pembelajaran. Variasi

model pembelajaran ini akan bermanfaat untuk mendorong semangat belajar siswa, minat belajar siswa serta menumbuhkan rasa hendak mengetahui hal-hal baru. Variasi model pembelajaran diberikan guru pada saat belajar matematika berpengaruh untuk mengubah pola pikir siswa tentang sulitnya belajar matematika. Matematika merupakan pembelajaran yang memerlukan konsentrasi berpikir sehingga guru menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terlalu bosan saat belajar matematika.

Aris Shoimin (2016: 136) menyatakan *Problem Solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran. Model ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ini akan meneliti “Pengaruh Mode *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika dikelas IV UPT SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan NamoRambe Tahun Ajaran 2021/2022”.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah di jelaskan maka Hipotesis tindakan yang di ajukan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Kelas IV UPT SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan NamoRambe Tahun Ajaran 2021/2022”.

2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh merupakan akibat, perubahan, atau kesan yang timbul pada pemikiran pembaca.
2. Model pembelajaran adalah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya,

dan sistem pengelolaanya. Arends (Al-tabany 2018: 24).

3. Model problem solving adalah salah satu model pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Model ini dapat mentimulus peserta didik dalam berpikir yang di mulai dari mencari data sampai merumuskan sebuah kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran, Aris Shoimin (2016: 135).

4. Langkah-Langkah Model Problem Solving

Dalam melaksanakan model pemecahan masalah (problem solving) yang harus diperhatikan guru di sekolah. Aris sohimin (2016: 136-137) mengemukakan langkah-langkah untuk mempermudah guru dalam melaksanakan model pemecahan masalah, langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Menyiapkan masalah yang akan di pecahkan
- b. Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan
- c. Menyajikan masalah.
- d. Mengumpulkan data untuk memecahkan masalah tersebut.
- e. Merumuskan hipotesis.
- f. Menguji hipotesis.
- g. Menyimpulkan.

5. Kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan model problem solving

Kelebihan model problem solving :

1. Dapat membuat peserta didik menghayati kehidupan sehari-hari.
2. Dapat melatih dan membiasakan peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara trampil.
3. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif.
4. Peserta didik sudah mulai di latih dalam menyelesaikan masalahnya.
5. Melatih siswa untuk mendesai suatu pertemuan.
6. Berpikir dan bertindak kreatif.
7. Memecahkan masalah yang di hadapi secara realistis.
8. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
9. Menafsir dan mengevalasi hasil pengamatan.
10. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan

masalah dengan tepat.

kekurangan model problem solving:

1. Melibatkan banyak orang
2. Dapat mengubah kebiasaan peserta didik
3. Beberapa pokok bahasa sangat sulit untuk menerapkan model ini.
4. Memerlukan cukup banyak waktu.
5. Kesulitan yang mungkin akan di hadapi.
6. Hasil belajar adalah suatu pencapaian tujuan pengajaran yang dilakukan oleh pendidik sehingga mengakibatkan perubahan kemampuan-kemampuan baik secara kognitif, afektif, psikomotorik yang dimiliki oleh anak didik setelah selesai menerima pelajaran matematika pada materi penjumlahan pecahan campuran.

