

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENYELESAIKAN SOAL CERITA
BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG SEDERHANA DENGAN
STRATEGI *PROBLEM SOLVING* DI KELAS V SD NEGERI 11
TANJUNG PANDAI SIKEK KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



OLEH
LUSIANA MARTHA
96319

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

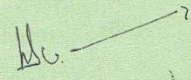
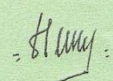
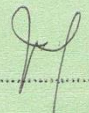
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENYELESAIKAN SOAL CERITA
BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG SEDERHANA DENGAN
STRATEGI *PROBLEM SOLVING* DI KELAS V SD NEGERI II
TANJUNG PANDAI SIKEK KABUPATEN TANAH DATAR

Nama : Lusiana Martha
Nim : 96319
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, 18 Desember 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Dra. Desnianti, M. Pd	 (.....)
Sekretaris	: Dra. Dernawati	 (.....)
Anggota	: Dr. Mardiah Harun, M.Ed	 (.....)
Anggota	: Drs. Mursal Dalais, M.Pd	 (.....)
Anggota	: Drs. Yunisrul, M.Pd	 (.....)

ABSTRAK

Lusiana Martha, 2013. Peningkatan Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi *Problem Solving* Di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana karena strategi pembelajaran digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga pengajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional seperti siswa hanya dituntut untuk menghafal langkah-langkah penyelesaian sebuah soal cerita, tanpa usaha untuk menemukan langkah penyelesaian soal cerita tersebut sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi *Problem Solving* Di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar

Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai sikek. Data penelitian berupa proses dan hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dari aspek guru, siswa, dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dengan dengan Strategi *Problem Solving* pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh rata-rata 68 dan siklus II rata-rata 80. Dari kemampuan guru merancang pembelajaran dari 75% mencapai 95%. Aktivitas guru dari 71% mengalami peningkatan menjadi 88%. Aktivitas siswa dari 73% mengalami peningkatan 90%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V dengan dengan Strategi *Problem Solving* mengalami peningkatan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul ” Peningkatan Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi *Problem Solving* Di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar”. Salawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merombak peradaban manusia dari peradaban jahiliyah hingga menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak.

Selama menyusun skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak dalam menyelesaikannya. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih semoga apa yang penulis terima dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal baik dan diberi pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu, diantaranya:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP.
2. Ibu Dra. Rahmatina, M. Pd selaku ketua Jurusan UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP dan Ibu Dra. Renita, M.Pd selaku sekretaris UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP beserta Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dra. Desniati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Dernawati selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Tim penguji skripsi, yaitu Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed, Bapak Drs. Mursal Dalais, M.Pd dan Bapak Dr. Yunisrul, M.Pd. yang memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi penulis.
6. Ibu Nurfinis, S. Pd. SD selaku Kepala sekolah SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini
7. Ibu Gusniarti, S. Pd. SD selaku Wali kelas V beserta Bapak dan Ibu majelis guru SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Kedua orang tua (Rinaldi dan Gusniarti) dan adikku (Adel) yang telah memberikan do'a dan dorongan serta bantuan berupa moril dan materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD Reguler '09 Seksi RM 03 yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penyelesaian skripsi ini.

10. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi Allah SWT, Amin

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, baik dari segi sumber yang dikumpulkan maupun dari segi pengetikannya. Namun, sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis memohon maaf seandainya dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan ktitikan yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin Ya Rabbal'alamin.

Bukittinggi, Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Ujian Skripsi	
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Bagan	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	9
2. Jenis-jenis Hasil Belajar	9
2. Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana	
a. Soal Cerita	10
b. Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana	11
c. Contoh Soal Cerita Bangun Datar	12
d. Contoh Soal Cerita Bangun Ruang Sederhana	13
e. Cara Pemberian Skor Soal Cerita	14
3. Strategi <i>Problem Solving</i>	
a. Pengertian Strategi <i>Problem Solving</i>	16
b. Tujuan Strategi <i>Problem Solving</i>	17

c. Kelebihan Strategi <i>Problem Solving</i>	18
d. Langkah-langkah Strategi <i>Problem Solving</i>	19
e. Penggunaan Langkah-langkah Strategi <i>Problem Solving</i> dalam Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana	22
f. Cara Mengajarkan Langkah-langkah Strategi <i>Problem Solving</i> dalam Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD	24
B. Kerangka Teori	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian	29
2. Subjek Penelitian	29
3. Waktu Penelitian	30

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
a. Pendekatan Penelitian	30
b. Jenis Penelitian	31
2. Alur Penelitian	32

C. Prosedur Penelitian

1. Studi pendahuluan/refleksi awal	34
2. Perencanaan tindakan	36
3. Pelaksanaan tindakan	37
4. Pengamatan tindakan	38
5. Refleksi	39

D. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian	39
--------------------------	----

2. Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian	
1. Teknik Pengumpulan Data	41
2. Instrument Penelitian	42
3. Teknik Analisis Data	43
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
1. Siklus 1 Pertemuan 1	46
2. Siklus 1 Pertemuan 2	65
3. Siklus 2 Pertemuan 1	83
4. Siklus 2 Pertemuan 2	99
B. Pembahasan	112
1. Pembahasan siklus 1	112
2. Pembahasan siklus 2	116
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	120
B. Saran	121
DAFTAR RUJUKAN	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik peningkatan hasil belajar siswa	119

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka teori penelitian	28
Bagan 3.1 Alur penelitian	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Semester II Materi Menyelesaikan Soal Cerita	
Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana T. A 2011/2012.....	4
Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Soal Cerita	15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 1 Pertemuan 1)	125
2. Lembar kerja siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	137
3. Kunci Jawaban LKS (Siklus 1 Pertemuan 1)	143
4. Lembar Evaluasi (Siklus 1 Pertemuan 1)	146
5. Kunci Lembar Evaluasi (Siklus 1 Pertemuan 1)	151
6. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	154
7. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	155
8. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	157
9. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan psikomotor (Siklus 1 Pertemuan 1)	159
10. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 1 Pertemuan 1)	160
11. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Guru) (Siklus 1 Pertemuan 1)	163
12. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek siswa) (Siklus 1 Pertemuan 1)	168
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 1 Pertemuan 2)	173
14. Lembar kerja siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	185
15. Kunci Jawaban LKS (Siklus 1 Pertemuan 2)	190
16. Lembar Evaluasi (Siklus 1 Pertemuan 2)	193
17. Kunci Lembar Evaluasi (Siklus 1 Pertemuan 2)	198
18. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	201
19. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	202
20. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	204
21. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor (Siklus 1 Pertemuan 2)	206

22. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 1 Pertemuan 2)	207
23. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Guru) (Siklus 1 Pertemuan 2)	209
24. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Siswa) (Siklus 1 Pertemuan 2)	214
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 2 Pertemuan 1)	219
26. Lembar kerja siswa (Siklus 2 Pertemuan 1)	230
27. Kunci Jawaban LKS (Siklus 2 Pertemuan 1)	235
28. Lembar Evaluasi (Siklus 2 Pertemuan 1)	238
29. Kunci Lembar Evaluasi (Siklus 2 Pertemuan 1)	243
30. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 1)	246
31. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 1)	247
32. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 1)	249
33. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor (Siklus 2 Pertemuan 1)	251
34. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 2 Pertemuan 1)	252
35. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Guru) (Siklus 2 Pertemuan 1)	255
36. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Siswa) (Siklus 2 Pertemuan 1)	260
37. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 2 Pertemuan 2)	265
38. Lembar kerja siswa (Siklus 2 Pertemuan 2)	276
39. Kunci Jawaban LKS (Siklus 2 Pertemuan 2)	281
40. Lembar Evaluasi (Siklus 2 Pertemuan 2)	283
41. Kunci Lembar Evaluasi (Siklus 2 Pertemuan 2)	288

42. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 2)	291
43. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 2)	292
44. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 2)	294
45. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan psikomotor (Siklus 2 Pertemuan 2)	296
46. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 2 Pertemuan 2)	297
47. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Guru) (Siklus 2 Pertemuan 2)	299
48. Hasil Pengamatan Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi <i>Problem Solving</i> Di Kelas V SD N 11 Tanjung (Dari Aspek Siswa) (Siklus 2 Pertemuan 2)	304
49. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Perbandingan dan Skala dengan Menggunakan Model Belajar Kooperatif Tipe TGT	309
50. Surat Permohonan Observasi dan izin Penelitian	311
51. Surat Keterangan Penelitian	312

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Depdiknas (2006:416) “pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari”. Hal tersebut berguna agar nantinya siswa mengetahui manfaat matematika tersebut dalam kehidupannya dan mereka dapat mengaplikasikan matematika dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran matematika, permasalahan dinyatakan dalam bentuk soal cerita. Seperti yang dikemukakan oleh Budhi (2006:2)”soal cerita merupakan soal yang berbentuk cerita tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari”

Salah satu materi matematika di sekolah dasar (SD) adalah soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana. Pembelajaran soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana sangat penting diajarkan di SD karena berkaitan dengan materi lainya dan merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat di Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dikemukakan Depdiknas (2006: 429) “ Standar Kompetensi: 6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun, dengan Kompetensi Dasar: 6.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar dan bangun ruang sederhana.

Materi pembelajaran matematika ini harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena materi pembelajaran ini berkaitan langsung dengan kehidupan

siswa. Masalah yang berkaitan dengan bangun datar mencari luas sebidang tanah, mencari luas lantai sebuah rumah. Masalah yang berkaitan dengan bangun ruang sederhana, yaitu mencari volume dari sebuah bak mandi, mencari volume dari sebuah aquarium, dan lain-lain. Dalam pembelajaran soal cerita hendaknya siswa memiliki tingkat keaktifan yang tinggi, agar menyimpan dalam ingatan siswa mengenai apa yang dipelajari tersebut. Di samping itu, keaktifan siswa dalam belajar merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Dalam pembelajaran soal cerita pada bangun datar dan bangun ruang sederhana menuntut siswa untuk memiliki kemampuan bagaimana memecahkan masalah. Menurut Depdiknas (2006: 417) “kemampuan memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh”. dengan begitu proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa.

Selain itu Pujiati dan Sigit (2009:3) menyatakan bahwa “Dalam pembelajaran bangun datar dan bangun ruang siswa menyelesaikan permasalahan tentang bangun datar dan bangun ruang sesuai dengan kemampuan masing-masing”. Oleh karena itu dalam pembelajaran bangun datar dan bangun ruang diawali dengan memberikan permasalahan yang kontekstual kepada siswa dan siswa mencoba memecahkan masalah tersebut dengan caranya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru kelas V SDN 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar pada tanggal 4 April 2013

dalam proses mengenai pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana diantaranya adalah 1) guru belum memberikan pemahaman permasalahan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, 2) guru belum memberikan perencanaan penyelesaian soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, 3) guru belum melaksanakan menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, 4) guru belum memeriksa kembali proses dan hasil penyelesaian soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, dan dari segi siswa: 1) siswa kurang memahami permasalahan dalam bentuk soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, 2) siswa belum mampu menyusun rencana penyelesaian soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, 3) siswa juga masih belum mampu menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana, 4) siswa belum memeriksa kembali proses dan hasil penyelesaian soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana.

Apabila hal tersebut dibiarkan berlanjut, tentu saja akan menyebabkan tidak efektifnya pembelajaran, sehingga menjadi masalah bagi guru. Karena pembelajaran matematika yang menggunakan pendekatan spiral, yaitu adanya keterhubungan antara satu materi dengan materi selanjutnya. Apabila konsep dalam materi ini tidak dikuasai oleh siswa, maka akan berdampak pada pemahaman siswa di materi-materi selanjutnya.

Berikut hasil ujian harian siswa kelas V SDN 11 Tanjung Pandai Sikek semester II tahun ajaran 2011/2012 tentang menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Semester II Materi Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana T. A 2011/2012

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	EYP	70	40	Belum Tuntas
2	RH	70	60	Belum Tuntas
3	AF	70	40	Belum Tuntas
4	RF	70	80	Tuntas
5	SR	70	70	Tuntas
6	ZH	70	20	Belum Tuntas
7	AN	70	60	Belum Tuntas
8	FRY	70	90	Tuntas
9	MIK	70	90	Tuntas
10	MR	70	70	Tuntas
11	NAP	70	90	Tuntas
12	RW	70	50	Belum Tuntas
13	RMD	70	30	Belum Tuntas
14	RS	70	70	Tuntas
15	SM	70	90	Tuntas
16	TS	70	90	Tuntas
17	VJ	70	50	Belum Tuntas
18	WA	70	30	Belum Tuntas
19	WRA	70	90	Tuntas
20	ANR	70	90	Tuntas
21	MFI	70	90	Tuntas
	Jumlah		1390	
	Rata-rata		66,19	

Sumber : Data Sekunder SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar

Dari tabel di atas dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa pada materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar dan bangun ruang sederhana adalah 66,19 dan banyak siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran. Dari 21 orang siswa yang dapat mencapai KKM adalah 12 orang, jika ditulis dalam persentase maka hanya 57,1% siswa yang mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan menurut BSNP (2006:12)

“Pembelajaran dikatakan berhasil apabila standar ketuntasan belajar dari kelas mencapai 75%”.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, perlu dipilih salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Di sinilah dibutuhkan peran guru dalam menyeleksi dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan mudah diterapkan bagi anak didiknya, suatu pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, dimana siswa dapat belajar dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan pembelajaran. Salah satu strategi belajar yang dapat diterapkan adalah Strategi *Problem Solving* (Strategi Pemecahan Masalah).

Strategi *Problem Solving* (Strategi Pemecahan Masalah) adalah suatu strategi dalam pembelajaran yang digunakan dalam upaya untuk mencari penyelesaian terhadap suatu masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2010:214) “Strategi *Problem Solving* adalah suatu rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah”. Lebih lanjut Gulo (2008:114) “Strategi *Problem Solving* adalah suatu bentuk strategi pembelajaran yang menekankan pada terselesaikannya suatu masalah secara menalar”.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka Strategi *Problem Solving* dirasa cocok untuk menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana karena merupakan suatu bentuk rangkaian aktifitas dalam pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah secara ilmiah dan

menalar. Penggunaan Strategi *Problem Solving* dalam pembelajaran dapat menuntun siswa untuk lebih aktif, sehingga dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah secara umum adalah “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana Dengan Strategi *Problem Solving* Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar?”

Secara khusus permasalahan yang diteliti pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem*

Solving di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar?

3. Bagaimanakah hasil belajar pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di Kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk “Mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar.
2. Pelaksanaan pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar.
3. Hasil belajar pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving* di kelas V SD Negeri 11 Tanjung Pandai Sikek Kabupaten Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

1. Kepala sekolah, hendaknya dapat mendorong para guru untuk melaksanakan proses pembelajaran Matematika dengan dengan Strategi *Problem Solving* khususnya dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dalam rangka perbaikan pembelajaran di SD.
2. Guru, sebagai bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran Matematika khususnya khususnya dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving* dalam rangka memberikan pembelajaran yang aktif bagi siswa.
3. Peneliti, untuk menyumbangkan pikiran dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran Matematika khususnya khususnya dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dengan Strategi *Problem Solving*.
4. Pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan Strategi *Problem Solving*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu penentu tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Sudjana (2009:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Senada dengan itu Hamalik (2008:2) bahwa “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.

Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk kemampuan yang dimiliki oleh siswa dari suatu pengalaman belajar yang pada akhirnya menimbulkan perubahan dalam diri siswa.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa digolongkan pada 3 aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2009:22) yang mengelompokkan hasil belajar siswa kedalam tiga ranah yaitu:

1) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, 3) ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Blom (dalam Mudjiono, 2009:2) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu “kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran kemampuan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan perasaan, emosional, nilai, dan sikap yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan memanipulasi bahan atau objek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dibagi dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan, ranah afektif, yang berhubungan dengan sikap dan perasaan, dan ranah psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan motorik, yang meliputi kemampuan bertindak.

2. Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana

a. Soal Cerita

Soal cerita merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam matematika, dengan soal cerita dapat mengembangkan proses berpikir siswa karena soal cerita dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan

kreatif. Menurut Topilouw (dalam Muhammad, 2008:3) “soal cerita adalah bentuk soal matematika dinyatakan dalam bentuk kalimat yang perlu diterjemahkan dalam bentuk kalimat matematika”. Sedangkan menurut Sudarmin (2007:346) “soal cerita merupakan usaha untuk menciptakan sebuah cerita untuk menerapkan konsep yang sedang dipelajari sesuai dengan pengalaman sehari-hari”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal cerita adalah soal matematika yang dinyatakan dalam bentuk ungkapan kalimat-kalimat berbentuk cerita yang perlu diterjemahkan menjadi kalimat matematika. Permasalahan yang terdapat dalam soal cerita merupakan masalah kehidupan sehari-hari siswa.

b. Bangun Datar dan Bangun Ruang

1) Bangun Datar

Mulyana (2007:88) menyatakan bahwa “bangun datar adalah suatu bangun geometri yang berbentuk datar”. Senada dengan pendapat Julius (1991:113) menyatakan “bangun datar didefinisikan sebagai bangun yang rata dan mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar dan mengabaikan tinggi dan tebalnya”..

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bangun datar adalah suatu bangun geometri yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar yang berbentuk datar. Dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak ditemui benda-benda bangun

datar, diantaranya permukaan meja yang rata, permukaan kaca, permukaan dinding, dan benda lain yang mengabaikan ketebalannya.

2) Bangun Ruang

Menurut Agus (2009:36) “Bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut”. Sejalan dengan itu Nahrowi (2006:343) menyatakan “Bangun ruang dibentuk dari adanya banyak bidang”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bangun ruang adalah bangun yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terbentuk dari bidang.

c. Contoh Soal Cerita Bangun Datar

Contoh soal cerita bangun datar:

Sebuah kebun berbentuk persegi panjang dengan panjang 30 m dan lebar 8 m. Kebun tersebut akan dicangkul oleh ayah. Jika dalam 1 jam ayah dapat mencangkul seluas 24m^2 . Berapa lama waktu yang dibutuhkan ayah untuk mencangkul seluruh kebun tersebut ?

Diketahui : Panjang kebun = 30 m

Lebar kebun = 8 m

1 jam mencangkul 24m^2

Ditanya : Waktu yang dibutuhkan untuk mencangkul semua kebun ?

Luas kebun = luas persegi panjang

Luas persegi panjang = $p \times l$

$$30 \text{ m} \times 8 \text{ m}$$

$$240 \text{ m}^2$$

1 jam ayah dapat mencangkul sebanyak 24 m^2

Waktu yang dibutuhkan ayah untuk mencangkul seluruh kebun adalah :

Luas kebun dibagi dengan luas yang dapat dicangkul ayah selama 1 jam.

$$\text{Luas kebun} = 240 \text{ m}^2$$

Luas yang dapat dicangkul ayah selama 1 jam adalah 24 m^2

Waktu yang diperlukan ayah adalah :

$$240 \text{ m}^2 : 24 \text{ m}^2 = 10 \text{ jam}$$

Jadi waktu yang diperlukan ayah untuk mencangkul kebun seluruhnya adalah 10 jam.

d. Contoh Soal Cerita Bangun Ruang Sederhana

Contoh soal cerita bangun ruang sederhana

Sebuah bak mandi berbentuk balok dengan panjang 1 m, lebar 0,6 m, dan tinggi 0,8 m. Bak mandi tersebut akan diisi dengan air sumur hingga penuh. Jika satu kaleng volume air adalah 12 liter. Berapa kaleng air yang diperlukan agar bak mandi tersebut terisi air penuh ?

Diketahui : $p = 1 \text{ m}$

$$l = 0,6 \text{ m}$$

$$t = 0,8 \text{ m}$$

$$1 \text{ kaleng air} = 12 \text{ liter}$$

Ditanya : berapa kaleng air yang dibutuhkan untuk memenuhi bak mandi tersebut ?

Volume bak mandi = volume balok

$$\begin{aligned}\text{Volume balok} &= p \times l \times t \\ &1 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} \times 0,8 \text{ m} \\ &0,48 \text{ m}^3 = 480 \text{ liter}\end{aligned}$$

1 kaleng air = 12 liter

Agar bak mandi terisi penuh banyak air yang dibutuhkan adalah :

Volume bak mandi dengan dibagi dengan banyak air 1 kaleng

Volume bak mandi = 480 liter

Banyak air yang dibutuhkan adalah = 480 liter : 12 liter

40 kaleng

Jadi banyak air yang diperlukan untuk mengisi bak mandi adalah 40 kaleng air.

e. Cara pemberian skor soal cerita

Pemberian skor pada penyelesaian soal cerita dilakukan dengan menggunakan rubrik. Menurut Iryanti (2004:13) rubrik adalah pedoman penskoran. Rubric analitik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kriteria yang ditentukan. Dengan menggunakan rubric ini dapat dianalisa kelemahan dan kelebihan seorang siswa terletak pada kriteria yang mana. Sedangkan rubric holistic adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria. Rubric yang akan digunakan untuk penilaian soal cerita ini adalah rubric holistic. Berikut ini adalah contoh rubrik holistik skala 4 yang akan digunakan dalam penilaian soal cerita :

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Soal Cerita

Tingkatan	Kriteria
A (Skor 4)	A. Dapat memahami soal cerita, Siswa menuliskan: 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika B. Mampu menyelesaikan soal cerita: 1. Menentukan jawaban dari model 2. Mengembalikan jawaban ke soal cerita
B (Skor 3)	A. Menuliskan hanya sebagian dari apa yg dipahami pada soal cerita a. Apa yang diketahui b. Apa yang ditanya c. Membuat model matematika B. Mampu menyelesaikan soal cerita: 1. Menentukan jawaban dari 2. model matematika C. Tidak mengembalikan jawaban ke soal cerita 1. Sebagian masa-lah tidak mudah ditemukan 2. Ada bukti dari sebuah proses matematika, tetapi solusinya tidak komplit 3. Pekerjaan dapat diurai-kan secara umum.
C (Skor 2)	A. Menuliskan apa yg dipahami pada soal cerita: 1. Apa yang diketahui 2. Apa yang ditanya 3. Membuat model matematika B. Kurang mampu menyele-saikan soal cerita: C. Tidak menemukan jawaban dari model matematika 1. Sebagian masa-lah tidak mudah ditemukan 2. Kurang bukti dari sebuah proses mate-matika, dan solusinya tidak komplit 3. Pekerjaan kurang da-pat diuraikan secara umum
D (Skor 1)	1. Tidak menuliskan Apa yang dipahami dari soal cerita 2. Tidak ditemukan Kemampuan menyelesaikan soal cerita 3. Masalah sulit ditemukan 4. Tidak memuat ja-waban, atau tidak ada solusi yang ditunjukkan 5. Pekerjaan sulit dibaca. Dan informasi lain yang tidak terpercaya.

3. Strategi *Problem Solving*

a. Pengertian Strategi *Problem Solving*

Menurut Polya (dalam Clara, 2009:3) “*Problem Solving* (pemecahan masalah) adalah suatu bentuk strategi untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai tujuan yang tidak segera dapat dicapai”. Selanjutnya, menurut Wena (2010:52) “*Problem Solving* adalah suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru”.

Gagne (dalam Kirkley, 2003: 5) mengemukakan bahwa, “*definition of Problem Solving reflects this principle, and positions Problem Solving as one kind of higher order thinking skills. He defined Problem Solving as the “synthesis of other rules and concepts into higher order rules which can be applied to a constrained situation”*. Maksudnya ialah *Problem Solving* merupakan suatu strategi untuk merefleksikan sebuah prinsip untuk mensintesis suatu permasalahan ke dalam suatu konsep yang lebih tinggi, namun harus sesuai dengan batasannya. Selanjutnya menurut Suwangsih (2006:129) “Strategi *Problem Solving* adalah suatu cara untuk mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah adalah melalui penyediaan pengalaman pemecahan masalah memerlukan strategi berbeda-beda dari satu masalah ke masalah lainnya”.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Strategi *Problem Solving* merupakan suatu bentuk strategi dalam

pembelajaran yang berupaya untuk menemukan jalan keluar dari suatu permasalahan, yang disintesis ke arah suatu konsep dengan aturan dan langkah-langkah tertentu. Strategi *Problem Solving* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan suatu persoalan yang tidak hanya memerlukan ingatan yang baik saja, namun juga memerlukan proses penalaran yang tinggi sehingga dapat menimbulkan kemampuan seorang siswa untuk dapat berpikir secara ilmiah. Selanjutnya siswa akan mempelajari ide-ide matematika secara informal dengan menggunakan benda-benda konkret, yang nantinya dilanjutkan dengan belajar secara formal dan kegiatan pelatihan. Maka dengan kegiatan ini, siswa akan mampu memahami suatu konsep pembelajaran, rumus, prinsip, dan teori matematika.

b. Tujuan Strategi *Problem Solving*

Ada beberapa tujuan dari penggunaan Strategi *Problem Solving*, Menurut Sanjaya (2010:216) tujuan dari Strategi *Problem Solving* meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah”. Tujuan dari strategi pembelajaran *Problem Solving* menurut Hudojo (2003:155), adalah :

- (1) Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- (2) Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
- (3) Potensi intelektual siswa meningkat.
- (4) Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Strategi *Problem Solving* adalah untuk meningkatkan kemampuan intelektual siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga bisa menemukan suatu penyelesaian dari suatu permasalahan yang ada. Selain itu penggunaan Strategi *Problem Solving* dalam pembelajaran akan membuat siswa berpikir secara sistematis dalam upaya menemukan suatu bentuk penyelesaian terhadap suatu permasalahan pembelajaran.

Jadi tujuan strategi pembelajaran *Problem Solving* adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara sistematis dan kritis dalam penyelesaian suatu permasalahan.

c. Kelebihan Strategi *Problem Solving*

Penggunaan Strategi *Problem Solving* dalam proses pembelajaran sangat baik dilakukan, karena strategi ini mempunyai beberapa kelebihan atau keunggulan. Menurut Sanjaya (2010:220) kelebihan Strategi *Problem Solving* adalah sebagai berikut:

- (1) merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami pelajaran,
 - (2) dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik,
 - (3) dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran siswa.
- Problem Solving* dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, (4) dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan nyata dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, (5) bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau buku-buku saja, (6) lebih menyenangkan dan disukai siswa, (7) dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan

mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru, (8) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata dan (9) dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Selanjutnya Yamin (2005:82) mengemukakan bahwa Strategi *Problem Solving* mempunyai beberapa kelebihan, diantara kelebihan tersebut adalah:

- (1) siswa dapat menguasai dan memahami materi secara penuh,
- (2) meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran,
- (3) mengembangkan keterampilan berpikir dan bernalar siswa,
- (4) mengenal adanya perbedaan fakta dan pendapat, (5) meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. bermasyarakat, di mana siswa akan dihadapkan kepada berbagai masalah, (6) mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa Strategi *Problem Solving* ini mempunyai keunggulan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Dengan Strategi *Problem Solving* siswa akan merasa lebih tertantang, dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki di dunia nyata, dapat berfikir kritis, dapat menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar dan lainnya, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Strategi *Problem Solving*

Penggunaan Strategi *Problem Solving* ini akan berhasil apabila dalam pelaksanaanya sesuai dengan langkah-langkah

penggunaanya. Sanjaya (2010:217) menjelaskan beberapa langkah-langkah Strategi *Problem Solving*, sebagai berikut:

- 1) menyadari adanya masalah, yaitu menentukan masalah apa yang akan dipecahkan,
- 2) menganalisis masalah, yaitu meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang,
- 3) merumuskan hipotesis, yaitu merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan masalah,
- 4) mengumpulkan data, yaitu siswa mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
- 5) pengujian hipotesis, yaitu siswa mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan,
- 6) merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu menggambarkan rekomendasi yang dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan simpulan.

Selanjutnya menurut Polya (1957:xvi) mengungkapkan bahwa langkah-langkah Strategi *Problem Solving* adalah

1) Understanding the Problem, you have to understand the problem what is the unknown ? What are the data? What is the condition? Is it possible to satisfy the condition? Is the condition sufficient to determine the unknown? Or is it insufficient? Or redundant? Or contradictory? Draw a figure, introduce suitable notation. Separate the various part of condition. Can you write them down? 2) Devising a plan, find the connection between the data and the unknown. You may obligate auxiliary problems if an immediate connection cannot be found. You should obtain eventually a plan of the solution,

3) *Carrying out the plan, carrying out your plan of the solution, check each step. Can you see clearly that the step is correct? Can you prove that it is correct?*, 4) *Looking Back, Examine the solution obtained. Can you check the result? Can you check the argument? Can you derive the result differently? Can you see it at a glance? Can you use the result, or the method, for some other problem.*

Maksudnya adalah langkah pertama *Understanding the Problem* (memahami masalah). Apa yang tidak diketahui dari permasalahan? Apa data yang diketahui? Langkah kedua *Devising a plan* (merencanakan penyelesaian). Menemukan hubungan antara data dan tidak diketahui. Harus mendapatkan rencana dari solusi. Masalah yang ada apakah pernah ditemui sebelumnya, atau adakah teori yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Langkah ketiga *Carrying out the plan* (melaksanakan penyelesaian). Melaksanakan penyelesaian Anda dari solusi, periksa setiap langkah. Anda dapat melihat dengan jelas bahwa langkah tersebut benar? Anda bisa membuktikan bahwa itu benar? Langkah keempat *Looking Back* (memeriksa kembali proses dan hasil). Memeriksa solusi yang diperoleh. Apakah sudah sesuai atau belum.

Pandangan lain tentang langkah-langkah Strategi *Problem Solving* (pemecahan masalah) matematika yang dikemukakan oleh Dewey (dalam Gulo, 2008:115) urutannya sebagai berikut :

- 1) Tahu bahwa ada masalah, kesadaran tentang adanya kesukaran, rasa putus asa, keheranan, atau keraguan

- 2) Mengenali masalah, klasifikasi, definisi dan pemberian tanda pada tujuan yang dicari
- 3) Menggunakan pengalaman itu, misalnya informasi yang relevan, penyelesaian soal yang lalu atau gagasan untuk merumuskan hipotesis
- 4) Menguji hipotesis, bila perlu permasalahan dapat dirumuskan kembali
- 5) Mengevaluasi penyelesaian dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang ada

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, peneliti akan menggunakan langkah yang dikemukakan oleh Polya. Ini dikarenakan langkah-langkah yang dijelaskan oleh Polya sangat cocok digunakan untuk pembelajaran menyelesaikan soal cerita karena langkah-langkah yang digunakan sangat ringkas dan dirumuskan secara lebih mendalam. Penjabaran berbagai aktivitas siswa dapat lebih mudah dipahami sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

- e. Penggunaan Langkah-langkah Strategi *Problem Solving* dalam Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana

Pembelajaran dengan Strategi *Problem Solving* dapat diterapkan dalam materi menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana. Materi ini merupakan salah satu bentuk

penerapan salah satu kompetensi dasar yang terdapat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat di kelas V semester 2. Adapun langkah-langkah Strategi *Problem Solving* dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana adalah:

a. Kegiatan Awal

Adapun tindakan yang dapat dilakukan pada kegiatan awal adalah : (1) mengkondisikan kelas, (2) meminta siswa berdo'a, (3) mengambil absensi siswa, (4) melakukan appersepsi, dan (5) menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan sesuai dengan langkah Strategi *Problem Solving*, yang terdiri atas 4 langkah yaitu *Undrestanding the problem, Devising Plan, Carriying Out the Plan, and Looking Back*. Adapun bentuk penjabaran dari langkah-langkah Strategi *Problem Solving* tersebut adalah: (1) siswa diberikan sebuah permasalahan soal cerita, (2) Langkah 1 *Undrestanding The Problem* (Memahami Masalah), siswa bersama guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui apa yang diketahui dan di tanya pada soal cerita, (3) Langkah 2 *Devising Plan* (merencanakan penyelesaian), siswa mendiskusikan langkah-langkah yang akan digunakan menyelesaikan soal cerita, (4) Langkah 3 *Cariying Out The Plan* (Melaksanakan penyelesaian),

siswa dalam kelompok menyelesaikan soal cerita sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, (5) Langkah 4 *Looking Back* (Memeriksa kembali hasil dan proses), siswa bersama dengan guru mengecek hasil dan proses yang telah digunakan untuk menyelesaikan soal cerita.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini kegiatan yang dilakukan adalah:

(1) siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran, (2) siswa mengerjakan tes untuk mengevaluasi tingkat pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari, dan (3) siswa diberi tindak lanjut berupa PR.

f. Cara Mengajarkan Langkah-langkah Strategi *Problem Solving* dalam Pembelajaran Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Cara yang digunakan dalam mengajarkan materi menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana Strategi *Problem Solving* adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD yang digunakan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nur (2008:51) yaitu 1) penyajian kelas, 2) kegiatan belajar kelompok, 3) pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok, 4) tes secara individual, 5) pemeriksaan hasil tes, dan 6) penghargaan kelompok. Masing-masing langkah tersebut diuraikan seperti di bawah ini:

1) Penyajian Kelas

Tahap penyajian kelas memerlukan waktu 20-45 menit. Sebelum menyajikan materi pelajaran, hal yang harus dilakukan guru adalah menjelaskan tujuan pelajaran, memberikan motivasi kepada siswa untuk berkooperatif, dan menggali pengetahuan prasyarat dengan bertanya jawab sesuai dengan isi materi pelajaran.

2) Kegiatan belajar kelompok

Dalam setiap kegiatan belajar kelompok digunakan lembar kegiatan, lembar tugas, dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk setiap kelompok. Lembar kegiatan dan lembar tugas diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban diserahkan setelah kegiatan kelompok selesai dilaksanakan.

3) Pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok

Pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok dilakukan dengan mempresentasikan hasil kegiatan kelompok di depan kelas oleh wakil dari setiap kelompok. Kemudian memeriksa sendiri hasil pekerjaan kelompok dan memperbaiki jika masih terdapat kesalahan.

4) Tes

Dalam tahap ini guru memberikan tes berupa soal-soal untuk menguji kemampuan siswa. Siswa tidak dibenarkan untuk bekerjasama dalam menyelesaikan soal-soal tes.

5) Penentuan skor peningkatan individual

Guru memeriksa hasil tes yang telah dikerjakan siswa, membuat daftar skor peningkatan setiap individu, kemudian dimasukkan menjadi skor kelompok.

6) Penghargaan kelompok

Setelah semua kegiatan di atas terlaksana, guru memberikan penghargaan pada kelompok sesuai dengan skor rata-rata kelompok dengan kualifikasi super, hebat, dan baik.

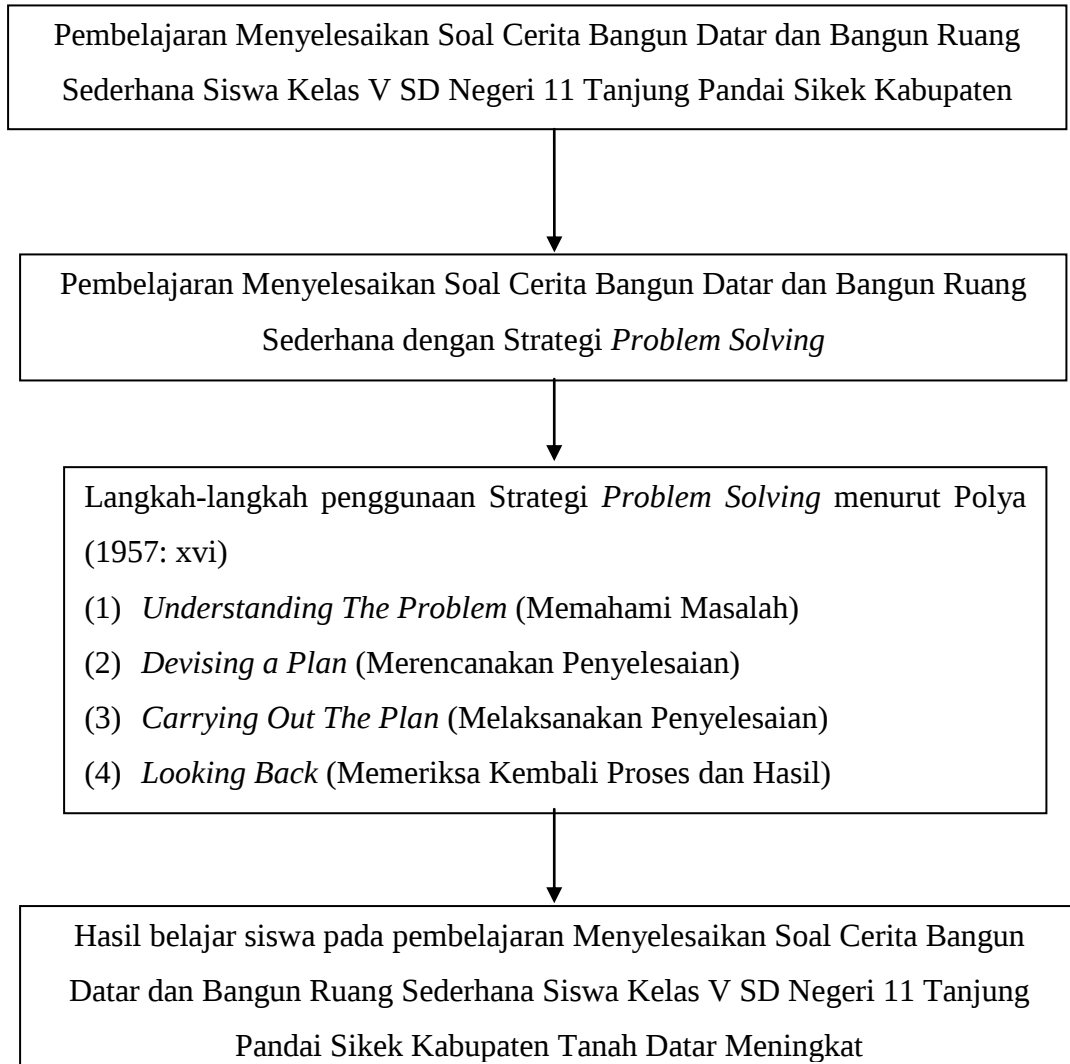
B. Kerangka Teori

Pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang dengan Strategi *Problem Solving*, akan membuat siswa lebih terlatih dalam menemukan suatu penyelesaian permasalahan. Dengan terlatihnya siswa dalam menemukan penyelesaian soal cerita, dengan hal tersebut maka itu lebih menantang intelektual siswa, terutama dalam pembelajaran, sehingga terus berusaha untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Penggunaan Strategi *Problem Solving* dalam pembelajaran, akan mewujudkan pembelajaran dengan interaksi dua arah, sehingga akan ada interaksi antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Dengan adanya interaksi tersebut dalam pembelajaran, maka siswa akan lebih aktif dalam

pembelajaran, dan dengan itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana.

Kerangka konseptual yang akan digunakan dalam pembelajaran materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Sederhana pada penelitian ini adalah menurut Polya (1957: xvi), Strategi *Problem Solving* dilaksanakan dengan empat langkah, yaitu : "*understanding the problem* (memahami masalah), *devising a plan* (merencanakan penyelesaian), *carrying out the plan* (melaksanakan penyelesaian), *Looking Back* (memeriksa kembali proses dan hasil)".

Bagan 2. 1 Kerangka Teori Penelitian

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian, serta pembahasan penelitian tentang peningkatan hasil belajar menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran yang dirancang, dituangkan dalam bentuk RPP.

RPP dirancang sesuai dengan langkah-langkah Strategi *Problem Solving*

2. Pelaksanaan pembelajaran melalui Strategi *Problem Solving* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Langkah-langkah pembelajarannya terdiri atas tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan ini pun di padukan dengan langkah-langkah Strategi *Problem Solving*. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan dengan persentase pelaksanaan siklus I untuk aktivitas guru 71% dan aktivitas siswa 73%, sedangkan pada siklus II dari aktivitas guru 88% dan aktivitas siswa 90%.

3. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, yang dimulai dari siklus satu sampai siklus dua. Setelah diadakan tes akhir siklus 1, nilai rata-rata siswa pada siklus 1 adalah 68. Dan tes akhir siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80. Jadi dilihat dari rata-rata yang diperoleh siswa dengan Strategi *Problem Solving* hasil pembelajaran siswa dapat ditingkatkan sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Guru dalam merencanakan pembelajaran agar dapat merancang langkah belajar yang sesuai dengan Strategi *Problem Solving* dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita lebih bervariasi. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan Strategi *Problem Solving* harus benar-benar memahami langkah-langkahnya dan memanfaatkan waktu seoptimal mungkin, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Meningkatnya hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita bangun datar dan bangun ruang sederhana diharapkan dapat dilakukan secara berkesinambungan oleh sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.
4. Selain itu, diharapkan pada guru, kepala sekolah, pembaca, maupun peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan dan mengembangkan Strategi *Problem Solving* ini dengan lebih baik lagi dengan menyesuaikan materi yang cocok sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.