**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Deskripsi Teori**
2. **Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan yang dapat memberikan perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang terjadi tidak hanya terbatas pada pengetahuan, tetapi juga keterampilan sosial, nilai dan sikap.

Banyak ahli yang telah merumuskan dan mendefinisikan tentang “belajar”. Seringkali pula perumusan dan definisi itu berbeda satu sama lain, tetapi mengarah kepada satu makna yaitu proses perubahan. Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku (Hakim dalam Fathurrohman, 2010: 6). Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sebagai hasil pengalamannya ketika berinteraksi dengan lingkungannya (Sutikno dalam Fathurrohman, 2010: 5). Serupa dengan pengertian tersebut, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman (Morgan dalam Suprijono, 2013: 3). Menurut pendapat ini, perubahan yang terjadi mempengaruhi segala aspek kehidupan pada diri individu tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan perubahan pada diri setiap individu dan mempengaruhi segala aspek kehidupannya yang diperoleh sebagai hasil dari pengalamannya.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan belajar adalah suatu kegiatan yang dapat memberikan memberikan pengaruh bagi siswa, yang ditandai dengan adanya perubahan positif pada aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *problem based learning*.

1. **Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan informasi kepada siswa. Informasi yang diberikan berupa pengetahuan ataupun keterampilan yang dapat memberikan perubahan pada diri siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja dirancang, dengan tujuan untuk menciptakan aktivitas belajar pada diri seseorang (Pribadi, 2009: 10). Selain itu, pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan kondisi agar tercipta suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai (Rusmono, 2014: 6). Pembelajaran juga diartikan sebagai sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa (Isjoni, 2013: 11). Menurut pendapat ini pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran adalah kolaborasi kegiatan antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

1. **Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar meliputi segala kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai upaya untuk memperoleh informasi dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas merupakan hal yang sangat mendasar dalam interaksi belajar mengajar. Karena tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Dalam proses belajar mengajar guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat tetapi juga mental (Slameto, 2003: 36). Pendidikan modern lebih memfokuskan pada aktivitas sejati, dalam kegiatan pembelajaran siswa belajar sambil bekerja (Hamalik, 2013: 90). Menurut pendapat ini, dengan belajar dan bekerja yang dilakukan, siswa dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Aktivitas belajar akan berjalan efektif apabila aktivitas dalam pembelajaran itu dilakukan oleh anak siswa, sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan arahan terhadap kegiatan siswa (Montesori dalam Sardiman, 2001: 96). Oleh karena itu, dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berjalan dengan baik.

Dari beberapa pendapat tentang aktivitas belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran guna memperoleh pengalaman belajar dengan bimbingan dan arahan dari guru.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala perilaku atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran *problem* b*ased learning*.

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu (Hamalik, 2008: 175) antara lain :

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
6. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.
7. **Kemampuan Pemecahan Masalah**

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan siswa dalam menggunakan keterampilannya untuk menelaah suatu persoalan atau masalah sehingga mampu menemukan penyelesaian dari masalah tersebut dengan menggunakan konsep-konsep yang ada.

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang ada, sehingga dapat diterapkan sebagai upaya untuk mengatasi situasi yang baru (Wena, 2009: 52). Suatu pertanyaan akan merupakan suatu masalah hanya jika seseorang tidak mempunyai aturan/hukum tertentu yang segera dapat dipergunakan untuk menemukan jawaban pertanyaan tersebut (Hudojo, 2005: 123).

Menurut Polya (dalam Suherman, 2001: 79), solusi soal pemecahan masalah memuat empat langkah:

1. Memahami masalah

Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, siswa tidak mungkin mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan benar.

1. Merencanakan penyelesaian

Kemampuan melakukan fase ini sangat tergantung pada pengalaman siswa menyelesaikan masalah. Pada umumnya semakin bervariasi pengalaman mereka, ada kecenderungan siswa lebih kreatif dalam menyusun rencana penyelesaian suatu masalah.

1. Menyelesaikan masalah sesuai rencana

Jika rencana penyelesaian masalah telah dibuat, baik secara tertulis atau tidak, selanjutnya dilakukan penyelesaian masalah sesuai dengan rencana yang dianggap paling tepat.

1. Melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan

Melakukan pengecekan atas apa yang dilakukan mulai dari fase pertama sampai fase ketiga. Dengan cara seperti ini maka berbagai kesalahan dapat terkoreksi kembali sehingga siswa dapat sampai pada jawaban yang benar sesuai dengan masalah yang diberikan.

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan pemecahan masalah pada penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah dalam bentuk uraian yang diberikan pada saat evaluasi siklus, yang ditunjukkan dengan indikator pemecahan masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan memahami masalah
2. Kemampuan merencanakan penyelesaian masalah, misalnya dengan menuliskan model atau rumus yang akan digunakan
3. Kemampuan menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana (menentukan jawaban)
4. **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir dengan langkah-langkah tertentu yang kemudian disajikan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono, 2013: 45). Model mengajar juga dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam mengatur pembelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas (Dahlan dalam Isjoni, 2013:49). Selain itu model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa (Arends dalam Suprijono, 2013:46)

Berdasarkan defini-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang menggambarkan suatu proses pembelajaran dengan langkah-langkah tertentu yang dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam penerepannya, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana, dan prasarana.

Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran. Dalam prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut (Hasan dalam Isjoni, 2013:50) :

1. Semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik.
2. Semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar semakin baik.
3. Sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan.
4. Dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru.
5. **Model *Problem Based Learning*** **(PBL)**
6. **Pengertian Model *Problem Based Learning***

Problem based learning merupakan suatu model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. *Problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar (Nurhadi, 2004:109). Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog (Sani, 2014:127). Selain itu, *problem based learning* diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (Daryanto, 2014:29).

Pembelajaran berbasis masalah bukan untuk membantu guru memberikan banyak informasi kepada siswa. Akan tetapi, pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan cara berpikir, penyelesaian masalah, belajar menjadi orang dewasa dan menjadi pembelajar yang independen serta mandiri. Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai titik tolak pembelajaran, dimana siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

1. **Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Terdapat beberapa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan hendaknya sesuai dengan karakteristiknya, yakni sebagai berikut (Sani, 2014:134):

1. Belajar dimulai dengan mengkaji permasalahan.
2. Permasalahan berbasis pada situasi dunia nyata yang kompleks
3. Siswa bekerja berkelompok.
4. Beberapa informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan diberikan.
5. Siswa mengidentifikasi, menemukan, dan menggunakan sumber daya yang sesuai.
6. Belajar secara aktif, terintegrasi, kumulatif dan terhubung.

Karakteristik di atas menunjukkan bahwa pada pembelajaran berbasis masalah siswa memiliki peran yang lebih aktif dibandingkan guru. Siswa mengidentifikasi, menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Siswa secara aktif memperoleh pengetahuannya sendiri. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun karakteristik permasalahan yang sesuai unutk PBL, yakni: (1) tidak terstruktur; (2) hanya tersedia sebagian informasi; (3) pertanyaan merupakan milik siswa; (4) permasalahan nyata dengan banyak solusi yang mungkin; dan (5) membutuhkan kerja sama (Marion Prath dan Elizabeth dalam Sani, 2014: 137).

1. **Tujan *Problem Based Learning***

Tujuan utama pembelajaran berbasis masalah bukanlah menyampaikan sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir dan kemampuan pemecahan masalah sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri.

Tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut (Daryanto, 2014:32) :

1. Keterampilan berpikir dan memecahkan masalah

Pembelajaran berbasis masalah ini ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

1. Pemodelan peran orang dewasa
2. Bentuk pembelajaran berbasis masalah penting menjembatani gap antara pembelajaran sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah. Berikut aktivitas-aktivitas mental di luar sekolah yang dapat dikembangkan.
3. Pembelajaran berbasis masalah mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas.
4. Pembelajaran berbasis masalah memiliki elemen-elemen magang. Hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga peserta didik secara bertahap dapat memiliki peran yang diamati tersebut.
5. Pembelajaan berbasis masalah melibatkan peserta didik dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan mereka mengeinterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.
6. Belajar Menentukan Sendiri (*self directed learning*)

Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dapat menentukan sendiri apa yang harus dipelajari, dan dari mana informasi harus diperoleh, dibawah bimbingan guru.

Menurut Norman dan Schmidt (dalam Sani, 2014:130), PBL dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam beberapa hal, yakni :

1. Mentransfer konsep pada permasalahan baru
2. Integrasi konsep
3. Ketertarikan belajar
4. Belajar dengan arahan sendiri
5. Keterampilan belajar
6. **Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Pierce dan jones (dalam Husamah, 2013: 92) mengemukakan bahwa kejadian-kejadian yang harus muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Keterlibatan (engagement) meliputi mempersiapkan siswa untuk berperan sebagai pemecah masalah yang bisa berkerja sama dengan pihak lain, menghadapkan siswa pada situasi yang mendorong untuk mampu menemukan masalah dan meneliti permasalahan sambil mengajukan dugaan dan rencana penyelesaian.
2. Inkuiri dan investigasi (inquiry and investigate) yang mencakup kegiatan mengekspolari dan mendistribusikan informasi.
3. Performa (performance) yaitu menyajikan temuan.
4. Tanya jawab (debriefing) yaitu menguji keakuratan dari solusi dan melakukan refleksi terhadap proses pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran berbasis masalah, terdapat lima tahap utama (Ibrahim dalam Huda, 2013: 93). Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1: Tahap utama dan tingkah laku guru dalam *Problem Based Learning* (PBL)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap** | **Tingkah laku guru** |
| Tahap 1 : Orientasi siswa kepada masalah | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilihnya |
| Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar | Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut |
| Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok | Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksprimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah |
| Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya |
| Tahap 5 : Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan |

Tabel 2.1 memperlihatkan bahwa pembelajaran PBL menuntut siswa untuk aktif belajar mandiri bersama kelompok dalam pemecahan masalah yang disajikan oleh guru. Kegiatan guru tidak lagi mendominasi pelajaran, tetapi dalam hal ini guru lebih berperan sebagai motivator, organisator, fasilitator dan evaluator. Guru, siswa dan masalah berada dalam satu lingkungan pembelajaran dan memiliki peranan masing-masing dalam PBL. Guru dalam pembelajaran memiliki hubungan dengan siswa sebagai mitra kerja, sedangkan siswa berperan aktif serta terlibat langsung dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.

1. **Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning***

Dalam pelaksanaannya, model PBL tentunya memiliki kelebihan dan kelemahannya. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari mode PBL (Suyanti, 2010: 67).

* 1. **Kelebihan model *problem based learning***
1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.
4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
5. Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok.
	1. **Kekurangan model *problem based learning***
	2. Model PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Model PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
	3. Dalam suatu kelas yang memiki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
	4. Model PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok. Model PBL sangat cocok untuk mahasiswa perguruan tinggi atau paling tidak sekolah menengah.
	5. Model PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga dikhawatirkan tidak dapat menjangkau seluruh konten yang diharapkan walaupun model PBL berfokus pada masalah bukan konten materi.
	6. Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif, artinya guru harus memilki kemampuan memotivasi siswa dengan baik.
	7. Adakalanya sumber yang dibutuhkan tidak tersedia dengan lengkap.
9. **Ruang Lingkup Materi**

Penelitian ini difokuskan pada materi aritmetika sosial dengan rincian materi sebagai berikut (Nuharini dan Wahyuni, 2008: 136):

1. Harga Pembelian, Harga Penjualan, Untung Dan Rugi
2. Harga Pembelian, dan Harga Penjualan

Harga pembelian adalah harga barang dari pabrik, grosir, atau tempat lainnya.

Harga penjualan adalah harga barang yang ditetapkan oleh pedagang kepada pembeli.

1. Untung dan Rugi

Untung jika harga penjualan lebih besar daripada harga pembelian.

$$Untung=harga penjualan-harga pembelian$$

Rugi jika harga penjualan lebih kecil daripada harga pembelian.

$$Rugi=harga pembelian-harga penjualan$$

1. Persentase Untung dan Rugi
2. Menentukan Presente Untung dan Rugi

Presntase untung, artinya besar untung yang diperoleh dibandingkan dengan harga pembelian.

$$Persentase untung= \frac{untung}{harga beli}×100\%$$

Persentase rugi, artinya besar rugi dibandingkan dengan harga pembelian.

$$Persentase rugi= \frac{rugi}{harga beli}×100\%$$

1. Rabat (Diskon), Bruto, Tara dan Neto
2. Rabat

Rabat artinya potongan harga, atau biasa disebut diskon.

$$ Rabat \left(diskon\right)=persentase diskon×harga beli (harga kotor)$$

$$Harga bersih=harga kotor-rabat (diskon)$$

Dimana :

Harga kotor = harga sebelum dipotong diskon

Harga bersih = harga setelah dipotong diskon

1. Bruto, Neto, dan Tara

Bruto adalah berat kotor atau berat kemasan beserta berat isi/barang.

Neto adalah berat bersih atau berat barang saja.

Tara adalah berat kemasan suatu barang.

Secara matematis, dapar ditulis :

$$Bruto=neto+tara$$

1. Bunga Tabungan dan Pajak
2. Bunga Tabungan (bunga tunggal)

Bunga tunggal adalah bunga yang dihitung hanya berdasarkan modal saja.

$$Bunga 1 tahun=Persen bunga ×modal$$

$$Bunga n bulan= \frac{n}{12}×persen bunga ×modal$$

1. Pajak

Pajak adalah suatu kewajiban yang dibebankan kepada masyarakat untuk menyerahkan sebagaian kekayaan keapada negara menurut peraturan yang telah ditetapkan oleh pemeintah tanpa ada timbal balik secara langsung. Hasil pajak digunakan untuk kesejahteraan umum.

1. **Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dan perbanding terhadap penelitian yang dilakukan. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Gd. Gunantara, Md Suarjana, dan Pt. Nanci Riastini pada jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V”. Dimana pada penelitian tersebut, diterapkan langkah-langkah model pembelajaran problem based learning. Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 16,42% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Hasil penelitian menunjukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika.

1. **Kerangka Berpikir**

Secara visual, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan oleh bagan berikut ****

Keterangan :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | : | Fakta |
|  | : | Mengatasi masalah yang ada |
|  | : | Diberikan perlakuan |
|  | : | Tindakan  |
|  | : | Dampak/Akibat |

Penerapan pembelajaran secara konvensional pada siswa kelas VII G SMPN 15 Mataram, belum bisa memberikan pemahan yang baik kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Karena selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak mempunyai kesempatan untuk belajar secara mandiri. Aktivitas siswa hanya terbatas pada melihat, mendengar dan mencatat yang disampaikan oleh guru. Hal ini berimbas kepada kemampuan pemecahan masalah siswa yang kurang baik.

*Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk berperan serta dalam pembelajaran, belajar bekerjasama dan tidak bergantung pada guru sehingga dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa dituntut menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

Pada penerapan model pembelajaran PBL, siswa diorientasikan pada masalah. Dimana pada langkah pembelajaran ini siswa akan diorganisasikan dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan masalah yang dierikan dalam bentuk LKS. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. Siswa diorganisasikan untuk belajar, pada langkah pembelajaran ini guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mencari informasi sebagai bahan untuk menyelesaikan masalah pada LKS. Siswa dibimbing dalam penyelidikan individu ataupun kelompok. Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya dalam bentuk presentasi kelompok, dan kemudian menganalisa serta mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan bimbingan guru. Sehingga dalam penerapan model pembelajaran ini, peserta didik diharuskan untuk lebih aktif dalam mencari tahu terlebih dahulu, tanpa menunggu informasi dari guru. Dengan demikian, peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri dan melatih siswa untuk menyelesaikan masalah tanpa menunggu bantuin dari orang lain.

Melalui kegiatan dan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* (PBL) tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmetika sosial. Sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi ini.

1. **Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2009: 96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang optimal sesuai dengan langkah-langkahnya pada materi aritmetika sosial dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII G SMPN 15 Mataram tahun pelajaran 2014/2015”.