BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Kreatif Pemecahan Masalah

1. Pengertian Kreatif

Kreatif adalah berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.[1]

Kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, dan bersifat (mengandung) daya cipta, pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imaginasi. Kreativitas berarti kemampuan untuk menciptakan, daya cipta dan perihal berkreasi.[2]

Ada 17 indikator keterampilan pemecahan masalah yang dapat dijadikan dasar dalam menulis butir soal yang menuntut penalaran tinggi.

1. Mengidentifikasi masalah
2. Merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan
3. Memahami kata dalam konteks
4. Mengidentifikasi masalah yang tidak sesuai
5. Memilih masalah sendiri
6. Mendeskripsikan berbagai model
7. Mengidentifikasi asumsi

[1] Retno listiyarti, *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif* (Jakarta: Erlangga, 2012), 6.
[2] Tim KBBI, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat bahasa, 2008), 760.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Mendeskripsikan masalah
9. Memberi alasan masalah yang sulit
10. Memberi alasan sulit
11. Memberi alasan model yang digunakan
12. Memecahkan masalah berdasarkan data dan masalah
13. Membuat model lain
14. Menggunakan analogi
15. Menyelesaikan secara terencana
16. Mengevaluasi kualitas solusi
17. Mengevaluasi model sistematika[3]

Seseorang mampu menjadi dirinya sendiri tanpa melihat sisi yang dimiliki oleh orang lain sebab mereka mampu berfikir dengan kreatif. Karena setiap manusia diciptakan oleh sang pencipta dengan disertai akal untuk berfikir, sehingga mampu menghasilkan daya cipta.

2. Pengertian Kreativitas Pemecahan Masalah

Kreativitas pemecahan masalah sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pendidikan. Namun kebanyakan peserta didik kreativitas pemecahan masalahnya masih kurang. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas pemecahan masalah.

[3] Kusaeri dan Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 155.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).[4] Kognisi merupakan istilah yang mengacu pada proses mental yang terlibat dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman, termasuk berpikir, mengetahui, mengingat, menilai, dan memecahkan masalah.[5] Sedangkan strategi kognitif, didefinisikan sebagai metakognitif dan ide pemecahan masalah, yaitu proses control eksekutif (teori kognitif). Berfikir adalah keterampilan termasuk dalam strategi kognitif dan berbicara, selain itu tentang kemungkinan keberadaan keterampilan berpikir master dari suatu bentuk kontrol eksekutif yang mengatur pengelolaan strategi dan keterampilan lainnya.[6] Pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.[7] Sehingga kreativitas pemecahan masalah merupakan keterampilan berpikir untuk menemukan solusi suatu masalah yang spesifik.

---

[4] Anisatul Mukaromah, *"Pemecahan Masalah dan kreativitasnya",* http://www.kompasiana.com/anisatul_mukaromah/pemecahan-masalah-dan kreativitasnya_54f3c294745513a22b6c7dad

[5] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 80.
[6] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 79.
[7] Ibid, Anisatul Mukaromah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk dapat kreatif dalam memecahkan masalah, maka siswa harus melaksanakan budaya ilmiah seperti mengali pengetahuan, bersedia berdiskusi, bersedia menuliskan, dan membangun dialog yang memperkaya analisis sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.[8]

Dikemukan dalam lampiran permendiknas No. 22 tahun 2006, bahwa pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika yang mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai penyelesaian. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk soal/ masalah yang dibuat atau berikan guru untuk dipecahkan siswa hendaknya bervariasi yang meliputi masalah tertutup dan terbuka.[9] Supaya memacu kreativitas pemecahan masalah pada siswa, sebab soal yang rumit dan menantang akan mendorong siswa untuk terus berusaha mendapat jawaban yang tepat atau dianggap paling benar.

Pemecahan masalah merupakan hal yang penting dalam pembelajaran matematika karena hampir di semua Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, akan dijumpai penegasan diperlukannya kemampuan pemecahan masalah. Hal ini ditegaskan pada tujuan pembelajaran matematika yang ke tiga yaitu: mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki

---

[8] Retno listiyarti, *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif* (Jakarta: Erlangga, 2012), 7.

[9] Supinah dan Titik Sutanti, *Pembelajaran berbasis masalah matematika di SD* (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan (PPPPTK), 2010), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.[10] Sehingga peserta didik memiliki kecakapan dalam memecahkan setiap masalah dengan berbagai cara mereka sendiri.

Pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal. Menurut ismail, pemecahan masalah adalah suatu rancangan tindakan yang dilakukan guru agar para siswanya termotivasi untuk menerima tantangan yang ada pada pertanyaan (soal) dan mengarahkan para siswa dalam proses pemecahannya.[11] Untuk itu, guru harus membuat masalah yang bersifat dinamis dan berdampak langsung pada kehidupan nyata sehingga siswa dapat membayangkan masalah tersebut.

Dalam lampiran permendiknas juga di kemukakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, perlu dikembangkan keterampilan siswa dalam: (1) memahami masalah; (2) membuat model matematika; (3) menyelesaikan masalah dan (4) menafsirkan solusinya berkaitan dengan memecahkan masalah, yaitu (1) memahami masalahnya, dalam arti menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan; (2)

[10] Atmini Dhurori Dan Markaban, *Pembelajaran kemampuan pemecahan masalah dalam kajian aljabar di smp* (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan (PPPPTK), 2010), 1.

[11] Atmini Dhurori Dan Markaban, *Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Kajian Aljabar di SMP* (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan (PPPPTK), 2010), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merencanakan cara penyelesaiannya; (3) melaksanakan rencana; dan menafsirkan atau mengecek hasilnya, langkah untuk memecahkan masalah.[12] Dengan menanamkan keterampilan di atas maka siswa akan mampu memecahkan masalah dengan berbagai model. Sehingga akan meminimalkan siswa kesulitan dalam memahami maksud dari soal.

B. Hakekat Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, model diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi, dengan demikian model pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[13] Dalam menggapai tujuan pendidikan tersebut maka dibutuhkan yang namanya teknik dan taktik mengajar.

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Misalnya, cara yang bagaimana yang harus dilakukan agar metode ceramah yang dilakukan berjalan efektif dan efisien? Dengan demikian, sebelum seseorang melakukan proses ceramah sebaiknya memperhatikan kondisi dan situasi.[14]

---

[12] Ibid, 12.
[13] Wina Sanjaya, *Model Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana prenada media Group., 2006), 126.
[14] Ibid, 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Dengan demikian, taktik sifatnya lebih individual. Misalnya, walaupun dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah dalam situasi dan kondisi yang sama, sudah pasti mereka akan melakukannya secara berbeda, misalnya dalam taktik menggunakan ilustrasi atau menggunakan gaya bahasa agar materi yang disampaikan mudah dipahami.[15]

Jadi berdasarkan pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran itu merupakan cara yang telah ditentukan oleh guru dengan menggunakan pendekatan-pendekatan yang dianggap sesuai dengan disertai teknik dan taktiknya demi tercapainya tujuan pendidikan. Dengan merencanakan model pembelajaran yang sesuai, maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

2. Pengertian *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk

[15] Ibid, 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.[16]

Dilihat dari aspek psikologi belajar, model ini bersandarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.[17] Dengan sering melakukan percobaan maka siswa akan mendapatkan banyak pengalaman. Pengalaman-pengalaman tersebut dapat membantu siswa untuk kreatif dalam memecahkan masalahnya.

Sedangkan menurut pendapat Arends yang telah dikemukakan dalam buku pembelajaran berbasis masalah matematika di SD, bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang bertujuan merangsang terjadinya proses berpikir tingkat tinggi dalam situasi yang berorientasi masalah.[18]

Sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan *Problem Based Learning (PBL)*, siswa bekerja dalam tim untuk

---

[16] Kemendiknas, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014* (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan,PPPPTK, 2014), 55.

[17] Wina,Sanjaya, *Model Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan,* (Jakarta: Kencana prenada media Group., 2006), 213.

[18] Supinah dan Titik Sutanti, *Pembelajaran berbasis masalah matematikadi SD* (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan (PPPPTK), 2010),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memecahkan masalah dunia nyata (*real world*).[19] Dalam sebuah tim, siswa akan berdiskusi untuk mendapatkan jawaban dari soal. Dalam diskusi tersebut siswa yang mulanya kurang memahami soal akan berinteraksi dengan siswa yang memahami soal, atau jika dalam kelompok tersebut dirasa tidak ada yang memahami maka siswa dalam tim tersebut akan bertanya kepada guru. Sehingga semua siswa diharapkan mendapat pemahaman secara merata.

Pendekatan ini mengasumsikan bahwa secara natural pikiran mencari makna konteks sesuai dengan situasi nyata lingkungan seseorang, dan itu dapat terjadi melalui pemaduan materi pelajaran dengan konteks keseharian siswa di dalam pembelajaran kontekstual akan menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam di mana siswa kaya akan pemahaman masalah dan cara untuk menyelesaikannya. Siswa mampu secara *indenpendent* menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah baru dan belum pernah dihadapi, serta memiliki tanggung jawab yang lebih terhadap belajarnya seiring dengan peningkatan pengalaman dan pengetahuan mereka.[20]

Pembelajaran kontekstual dapat dikatakan sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi

---

[19] Kemendiknas, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014* (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan,PPPPTK, 2014), 55.

[20] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif,* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), 104.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alamiah dari pengetahuan. Melalui hubungan di dalam dan di luar kelas, suatu pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran seumur hidup.[21] Pembelajaran ini memberikan penguatan atas apa yang telah dipelajari sebagai *input* dikemudian hari.

Guru tidak mengatakan apa yang harus pelajar cari, melainkan pelajar akan menemukannya sendiri. Disini guru menggunakan umpan-balik pelajar.[22] Dengan begitu peserta didik akan terangsang untuk berfikir kritis dalam menciptakan kreativitas pemecahan masalahnya.

Model ini dapat diimplementasikan dengan cara, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memiliki permasalahan yang dapat dipecahkan. Permasalahan tersebut dapat dari buku teks atau dari sumber-sumber lain, misalnya dari peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar dari peristiwa dalam keluarga atau peristiwa kemasyarakatan.[23] Setiap masalah yang akan diberikan kepada siswa harusnya bersifat menarik untuk dipecahkan dan berkaitan dengan siswa.

Ada lima model dalam menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu:

---

[21] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), 105
[22] Work. Davies, *Pengelolaan Belajar* (Jakarta : Rajawali, 1991), 267
[23] Wina,Sanjaya, *Model Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana prenada media Group, 2006), 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Permasalahan sebagai kajian.
2) Permasalahan sebagai penjajakan pemahaman
3) Permasalahan sebagai contoh
4) Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses
5) Permasalahan sebagai stimulus aktivitas autentik.[24]

Supinah dan Titik Sutanti menyebutkan bahwa Arends dalam Wardhani mengemukakan ada lima tahap pembelajaran pada *Problem Based Learning (PBL)*. Lima tahap ini sering dinamai tahap interaktif, yang sering juga disebut sintaks dari *PBL*. Lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelasaikan tiap tahapan pembelajaran tergantung pada jangkauan masalah yang diselesaikan.[25]

[24] Kemendiknas, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014* (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan,PPPPTK, 2014), 55.
[25] Supinah dan Titik Sutanti, *Pembelajaran berbasis masalah matematikadi SD* (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan (PPPPTK), 2010), 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1

Tahap Pembelajaran *PBL*[26]

Tahap	Kegiatan	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada situasi masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan untuk menyelesaiakan tugas, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing Penyelidikan individual maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk

[26] Supinah, *Pembelajaran,* 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pelaksanaan tugas, misalnya berupa laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka tempuh atau gunakan

C. Materi Pecahan

Pecahan melambangkan perbandingan bagian yang sama dari suatu benda terhadap keseluruhan benda tersebut.[27]

[27] Karso, dkk, *Pendidikan Matematika*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) 7.2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pecahan melambangkan perbandingan himpunan bagian yang sama dari suatu himpunan terhadap keseluruhan himpunan semula. Dengan kata lain suatu himpunan dibagi atas himpunan bagian yang sama. Maka perbandingan setiap himpunan bagian yang sama, itu terhadap keseluruhan himpunan semula akan menciptakan lambang dasar suatu pecahan.[28]

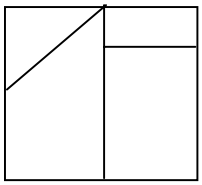
Bilangan pecahan adalah bilangan yang dapat dinyatakan sebagai p/q, dengan p dan q adalah bilangan bulat dan q $\neq 0$. Bilangan p disebut pembilang dan bilangan q disebut penyebut. Pecahan dapat dikatakan senilai apabila pecahan tersebut mempuyai nilai atau bentuk paling sederhana sama.

Contoh:

$\frac{5}{7}$; 5 dikatakan sebagai pembilang dan 7 dikatakan sebagai penyebut $\frac{10}{45}$; 10 dikatakan sebagai pembilang dan 45 dikatakan sebagai penyebut.[29]

Coba perhatikan contoh lain berikut.

Sebuah kertas berbentuk persegi. Kertas itu dibagi menjadi empat dengan bentuk seperti berikut.



[28]Ibid, 7.3.
[29]http://matematikakuadrat.blogspot.com/2012/10/pengertian-bilangan-pecahan-dan-jenis_25.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setiap bagian pada gambar di atas dalam bilangan pecahan dapat ditulis $\frac{1}{4}$, dibaca seperempat. Mengapa dikatakan seperempat? Karena satu bagian adalah satu dari empat bagian yang ada. Demikian pula, dikatakan setengah atau seperdua karena satu bagian adalah satu dari dua bagian yang ada.[30]

Materi pecahan sebenarnya sangat sering sekali kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membagi makanan secara adil maka materi pecahan tersebut akan digunakan. Ketika ibu memasak pun sering menggunakan materi pecahan dalam menulis resep masakan. Dalam ilmu agama pun sering menggunakan materi pecahan dalam menentukan pembagian harta warisan. Sehingga mempelajari materi pecahan tersebut sangat bermanfaat sekali. Untuk itu pemahaman konsep materi pecahan harus ditanamkan sejak dini.

D. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang ada pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Blimbingsari tahun pelajaran 2014/2015 ini antara lain siswa belum memahami konsep mengartikan pecahan dan mengurutkan pecahan, siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, pada saat proses pembelajaran siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Permasalahan lain yang dihadapi

[26] Indriyastuti, *Matematika untuk kelas IV SD dan MI* (Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2012), 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam proses pembelajaran matematika yaitu kurang aktifnya siswa saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sudah tidak efektif lagi dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Sebagai solusinya, maka peneliti akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Problem Basad Learning (PBL)*. Peneliti akan memberikan materi kepada siswa dengan media dan model pembelajaran yang menarik serta dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif dalam kelas. Dengan penerapan pembelajaran tersebut diharapkan dapat tercipta interaksi belajar yang aktif.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan *Problem Basad Learning (PBL)* dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan mengartikan dan mengurutkan pecahan. Peneliti akan menerapkan lima tahapan *Problem Basad Learning (PBL)*, yaitu: orientasi siswa pada situasi masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.[31]

E. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah, landasan teori, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : ”Pendekatan

[31] Supinah dan Titik Sutanti, *Pembelajaran berbasis masalah matematikadi SD* (Yogyakarta: Pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan (PPPPTK), 2010),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Problem Basad Learning (PBL) dapat meningkatkan kreativitas memecahkan masalah pecahan pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda Blimbingsari".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id