

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Efektivitas

Pada dasarnya pengertian efektivitas yang umum menunjukkan pada taraf tercapainya hasil. Senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hal yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya. Istilah efektif (*effective*) dan efisien (*efficient*) merupakan dua istilah yang saling berkaitan dan patut dihayati dalam upaya untuk mencapai tujuan suatu organisasi.

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap individu.¹

Terdapat beberapa pendapat lain mengenai teori keefektifan, yakni:

- 1) Sondang P. Siagian memberikan definisi sebagai berikut: Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya.
- 2) Abdurrahmat, Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar

¹ Ns Roymond, H. Simamora, *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*, (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2008), 31

ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.

- 3) Hidayat menjelaskan bahwa, efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presenter target yang dicapai makin tinggi efektifitasnya.
- 4) Heinz Weihrich dan Harold Koontz mendefinisikan efektif adalah pencapaian sebuah tujuan dan melakukan hal yang benar.
- 5) Prasetyo Buudi Saksono, efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input.²

Dari pengertian-pengertian efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target yang telah dicapai oleh manajemen yang mana targetnya tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu

b. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal.³ Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan optimal, tepat dan cepat. Selanjutnya efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil.

Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari

² Christian F. Guswai, *How to Operate your store effectively yet efficiently* (Jakarta: Gramedia, 2007), 2

³ Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Yogyakarta: Sinar Baru Algesindo, 2015), 50

hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model pembelajaran tersebut dikatakan efektif. Sebaliknya apabila hasil belajar siswa menurun atau tetap maka model pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif. Jadi tingkat keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan metode Eksplorasi Masalah Matematis diukur dari *output*.

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, metode maupun model pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada efektivitas penggunaan metode pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika. Peneliti menggunakan kriteria efektif apabila pada hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

Agar metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran bisa lebih efektif maka guru harus melihat situasi dan kondisi siswa, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai. Metode ceramah misalnya akan menjadi kurang efektif jika dipakai dalam kelas dengan jumlah besar, karena berbagai alasan, seperti sebagian mereka kurang memperhatikan pembicaraan guru, bicara sendiri dengan temannya, guru kurang optimal dalam mengawasi siswa.⁴

Untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman maka kebutuhan pembaharuan dalam metode merupakan suatu keharusan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagian besar peserta didik secara aktif, baik

⁴ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem* (Semarang: Rasail Media Group, 2008), 30

fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar. Suatu proses belajar mengajar efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri.⁵

2. Hasil Belajar Matematika

a. Hasil Belajar

Menurut Hamalik pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu mendati tahu.⁶

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupaperubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, ketrampilan dan lain sebagainya yang menuju perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memhami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu

⁵ Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*, 30

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.⁷

b. Mata Pelajaran Matematika SD/MI

Belajar dan mengajar merupakan proses yang mengandung unsur tujuan pembelajaran, proses belajar mengajar dan hasil belajar. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris.⁸ Menurut Rosma Hartini, hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang berupa ketrampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.⁹ Dari pengertian-pengertian tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar yaitu perubahan yang diperoleh siswa selama proses belajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selain hasil belajar, unsur pembelajaran yang penting adalah materi pelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang hasil belajar matematika siswa. Setelah mengetahui pengertian hasil belajar seperti yang diuraikan diatas, selanjutnya memahami pengertian matematika. Matematika berasal dari kata Yunani "*mathein*" atau "*mathenein*", yang artinya mempelajari. Menurut Rosma Hartiny, matematika adalah pengetahuan yang sama pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu tujuan pengajaran matematika ialah agar peserta didik dapat berkonsultasi dengan menggunakan angka-angka dan bahasa matematika.¹⁰ Dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat berperan penting.

⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 42.

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT Rosdakarya, 2012), 3.

⁹ Rosma Hatini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika* (Yogyakarta: Teras, 2010), 33.

¹⁰ Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar*, 11.

Matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.¹¹ Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, mempelajari bentuk, struktur, dan alat serta ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari pembelajaran matematika yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menuju ke tahap ketrampilan tersebut perlu melalui langkah-langkah yang benar sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Kegiatan belajar mengajar matematika dapat dikelompokkan menjadi 3 pokok¹², diantaranya yaitu:

1) Penanaman konsep dasar (penanaman konsep)

Yaitu suatu pembelajaran konsep baru matematika, yang mana siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Dalam isi kurikulum dicirikan dengan “menenal”. Penanaman konsep dasar ini merupakan penghubung kemampuan kognitif siswa yang bersifat konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.

2) Pemahaman konsep

Yaitu, kelanjutan dari penanaman konsep dasar. Pemahaman konsep bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.

3) Pembinaan ketrampilan

¹¹ Ali Hamzah dan Muhlisraini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), 48.

¹² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 3.

Yaitu, kelanjutan dari penanaman konsep dasar dan pemahaman konsep. Pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

Dilihat dari perubahan perilaku, macam-macam hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada hasil belajar siswa aspek kognitif. Hasil belajar dalam ranah kognitif mencakup kemampuan mengingat dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang telah dipelajari peserta didik. Dalam hal ini mencakup ketrampilan intelektual yang merupakan salah satu tugas dan kegiatan pendidikan meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.¹³ Aspek kognitif bertujuan pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan yang sederhana yaitu mengingat sampai kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk memberikan ide dan gagasan yang dipelajari untuk memecahkan masalah.

Hasil belajar matematika merupakan perubahan yang diperoleh dari pengalaman dan latihan siswa selama prose belajar matematika sehingga dapat mencapai tujuan pembelajar. Penelitian ini akan mencari hasil belajar siswa kelas 3 MI. Dimana siswa kelas 3 berada pada tahap operasional konkret, dimana siswa siswa mampu berfikir sintesis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.¹⁴ Pada periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklarifikasi (mengelompokkan), menyusun, mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka atau bilang.¹⁵ Siswa menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah aktual, siswa mampu

¹³ Rosma Hartini, Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematik*, 35.

¹⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 72.

¹⁵ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak* (PT Remaja Rosdakarya: Bandung, 2000), 178

menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret.

Menurut Piaget, kemampuan yang tampak pada masa pra operasional konkret ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.¹⁶ Siswa masih terikat dengan objek konkret/nyata yang dapat ditangkap oleh panca indra. Guru dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung.

Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil dari kegiatan belajar matematika yang diperoleh melalui tes dan dijadikan dalam bentuk angka yang mencakup aspek kognitif. Hal ini karena sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Berikut penjelasan dari aspek pengetahuan, aspek pemahaman dan aspek penerapan.

1) Aspek pengetahuan (*Knowledge*), yang disebut C1

Aspek kognitif adalah aktivitas pembelajaran yang menghendaki peserta didik berfikir untuk mengingat kembali tentang pengetahuan yang telah diperoleh berupa fakta, data, konsep, ide-ide, frase, kalimat, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori dan kesimpulan.¹⁷ Aspek pengetahuan menekankan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi yang telah siswa terima sebelumnya. Informasi yang dimaksud berkaitan dengan simbol matematika, peristilahan, fakta-fakta, ketrampilan dan prinsip-prinsip.¹⁸ Pada aspek ini siswa diminta untuk mengetahui atau

¹⁶ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, 1.

¹⁷ Supardi, *Penilaian Autentik Afektif, Kognitif, Psikomotor: Konsep dan Aplikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 152.

¹⁸ Elis Ratnawulan dan Rusidiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), 56.

mengenal suatu konsep dan tanpa harus mengerti dan menggunakannya siswa hanya dituntut untuk menyebutkan kembali atau menghafal saja. Proses belajar pada aspek ini adalah menghafal atau mengingat suatu istilah, fakta, rumus, teori agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau konsep lainnya.

2) Aspek Pemahaman (*Comprehension*), yang disebut C2

Aspek pemahaman yaitu pembelajaran yang menghendaki peserta didik memahami hubungan antara faktor, konsep dan data, hubungan sebab akibat dan penarikan kesimpulan setelah proses mengetahui dan mengingat.¹⁹ Aspek ini diharapkan siswa mampu memahami ide-ide matematika apabila dapat menggunakan beberapa kaidah yang relevan tanpa perl menghubungkannya dengan ide-ide lain dan segala implikasinya.²⁰ Seorang peserta didik dapat dikatakan memahami apabila dapat menjelaskan atau menguraikan menggunakan kata-katanya sendiri. Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan siswa menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, mengartikan dengan menggunakan bahasanya sendiri.

3) Penerapan (*Application*), yang disebut C3

Aspek penerapan yaitu kegiatan pembelajaran yang memberi ketrampilan bagaimana menerapkan pengetahuan berupa ide, konsep, teori, petunjuk teknis dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah.²¹ Aspek penerapan ini diharapkan siswa mampu mendemonstrasikan pemahamannya berkenaan dengan abstraksi matematika melalui penggunaannya secara tepat ketika mereka diminta untuk memecahkan masalah. Hasil belajar penerapan

¹⁹ Supardi, *Penilaian Autentik Afektif, Kognitif, Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*, 153.

²⁰ Elisa ratnawulan dan Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, 56.

²¹ Supardi, *Penilaian Autentik, Afektif, Kognitif, Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*, 153.

terlihat dari kemampuan siswa memecahkan masalah, menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Aspek penerapan merupakan satu tingkat lebih tinggi setelah aspek pemahaman.

4) Analisis (*Analysis*) atau disebut C4

Pada tingkat analisis peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab akibat. Dalam soal analisis menuntut uraian informatif, penemuan asumsi perbedaan antara fakta dan pendapat, dan penemuan sebab akibat.

Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi diantaranya sebagai berikut²²:

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi belajar fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

3. Metode Eksplorasi Masalah Matematika (EMM)

a. Metode Pembelajaran

Proses belajar akan berjalan dengan baik dan efektif kalau metode yang digunakan betul-betul tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan. Menurut Zakiah Darajat, pendidikan adalah usaha atau tindakan untuk membentuk manusia, disini guru sangat berperan dalam membimbing anak didik kearah

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group 2015), 12.

terbentuknya pribadi yang diinginkan.²³ Sesuai dalam ayat al Qur'an dalam surat al Maidah ayat 67:

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا
بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي
الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Artinya; “Hai rasul sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir”

Ayat diatas menjelaskan bahwa kita selaku umat Nabi Muhammad SAW harus meniru dan mensuri teladani akhlak nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Metode berasal dari bahasa Yunani “*metodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Jadi metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.²⁴

Secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep secara sistematis.²⁵ Berikut pengertian metode menurut para ahli, yaitu:

²³ Zakiah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 144.

²⁴ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Berdasarkan: pendekatan Interdisiplin* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), 61.

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), 9.

- 1) Ahmad Tafsir mengartikan metode sebagai cara yang paling tepat dan cepat melaksanakan sesuatu²⁶
- 2) Saymsul Nizar mengartikan metode sebagai suatu teknik mengetahui yang dipakai dalam proses mencari ilmu pengetahuan dari suatu materi tertentu.²⁷

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Pengertian Eksplorasi Masalah Matematika

Istiah eksplorasi sudah muncul secara eksplisit pada kurikulum 2004. Namun istilah tersebut tidak muncul lagi pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Secara eksplisit Permendiknas nomor 22 tahun 2006 menyatakan tujuan nomor dua dari pelajaran matematika adalah agar para siswa SD/MI dapat: “Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika”²⁸. Kalimat ini dapat dijadikan sebagai acuan kegiatan eksplorasi. Para siswa difasilitasi untuk menemukan rumus ataupun konsep, aturan sederhana dalam bentuk gagasan dan pernyataan matematika melalui kegiatan menentukan pola (keteraturan) dan sifat-sifat yang ada pada topik yang sedang mereka eksplorasi, melakukan manipulasi matematika, menyusun generalisasi, serta menyusun bukti.

²⁶ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), 9.

²⁷ Syamsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis dan Praktis* (Jakarta: Ciputat Press, 2005), 66.

²⁸ Depdiknas (2006), *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas*, Depdiknas, Jakarta

Pada contoh proses penyelesaian soal berbentuk eksplorasi, para siswa dituntut untuk menghubungkan pengetahuan atau data yang satu dengan pengetahuan atau data lainnya, menyimpulkan dan melakukan analisis yang logis, membuat model matematikanya, menyusun dugaan, menyusun pola atau keteraturan dan berabstraksi. Berkaitan dengan pengertian eksplorasi, jika "*Inquiry learning, which is the technical term ascribed to investigative and exploratory educational activities*" hal ini menunjukkan bahwa (*inquiry learning*) merupakan istilah teknis atau istilah operasional yang berkait dengan kegiatan investigasi dan eksplorasi. Jelas juga bahwa tidak ada yang membedakan dengan jelas perbedaan antara investigasi dengan eksplorasi. Hal ini juga menyatakan terdapat tiga bentuk eksplorasi yaitu: *guided exploration* (eksplorasi terbimbing), *modified exploration* (eksplorasi antara atau menengah), dan *free exploration* (eksplorasi murni).²⁹ Pembagian seperti ini mengingatkan kita pada pembagian pada metode penemuan (*discovery*) ataupun pembelajaran penemuan (*inquiry learning*) yang juga terbagi menjadi penemuan terbimbing dan penemuan murni. Jelaslah sekarang bahwa kegiatan eksplorasi pada proses pembelajaran matematika di kelas-kelas SD/MI dapat dilaksanakan jika para guru menggunakan metode *discovery* dan *inquiry learning*, mengingat pentingnya peningkatan kemampuan berfikir dan bernalar para siswa SD yang berfokus pada pendekatan pemecahan masalah.

Metode Eksplorasi Masalah Matematika sebenarnya merupakan siklus belajar matematika yang digagas oleh Polya, merupakan serangkaian metode dari pendekatan pemecahan masalah (*problem based learning*). Metode pembelajaran ini

²⁹ Tran Vui, "*Lesson Study as a Means to Innovation for Good Practice in Teaching and Learning Mathematics in Vietnam*", VNU Journal of Science: Education Research, Vol. 30, No, 4 (2014): 31

direncang untuk memecahkan masalah dalam matematika. Pemecahan masalah yang dimaksud biasanya dalam bentuk soal cerita. Oleh sebab itu, tujuan utama metode ini adalah membina kemampuan siswa memecahkan masalah matematis dalam konteks soal cerita.

Soal cerita dalam pembelajaran matematika merupakan soal atau kasus matematika yang disajikan dalam kerangka tuturan bahasa. Oleh sebab itu, guna mampu memecahkan masalah dalam kasus cerita, siswa harus memiliki dua kemampuan sekaligus, yakni kemampuan pemaknaan bahasa dan kemampuan komputasi matematis. Metode Eksplorasi Masalah Matematis (EMM) merupakan metode yang dikembangkan secara khusus untuk membina siswa memahami dan menyelesaikan berbagai masalah matematis yang terdapat dalam soal cerita. Oleh sebab itu, metode ini merupakan metode yang tepat digunakan untuk menyelesaikan kasus matematis.

Tahap metode EMM diuraikan sebagai berikut:

1) Aktivitas Prabaca

Hal-hal yang termasuk aktivitas prabaca dalam metode ini diuraikan sebagai berikut:

a) Pengenalan Konteks

Pada tahap ini siswa berupaya mengemukakan berbagai pengetahuan awal-awalnya tentang kasus yang disajikan guru. Penggalan skemata ini bermaksud agar siswa lebih bisa memahami arah masalah yang disajikan. Akhir dari tahap ini adalah siswa menentukan masalah utama yang harus dipecahkan.

b) Penentuan Kerangka Pemecahan Masalah

Pada tahap ini siswa secara individu mulai merancang bagaimana memecahkan masalah. Kerangka pemecahan masalah

ini masih bersifat hipotesis. Untuk itu, guna menguji keefektifannya harus dilakukan langkah-langkah selanjutnya.

2) Aktivitas Membaca

Hal-hal yang termasuk aktivitas membaca dalam metode ini diuraikan sebagai berikut.

a) Membaca Kasus

Pada tahap ini siswa mulai membaca kasus. Selama membaca siswa menuliskan informasi penting yang terdapat dalam bacaan. Pada setiap informasi yang ditemukan harus terdiri atas dua bagian, yakni bagian deskripsi bahasa dan nilai angka matematis

b) Menentukan Cara Pemecahan Kasus

Pada tahap ini siswa mulai memecahkan masalah yang dihadapi. Guna lebih mengaktifkan pembelajaran, tahapan ini dapat dilakukan dengan jalan berdiskusi secara kooperatif dan kolaboratif. Pada akhir tahapan ini, siswa harus mampu menemukan cara yang dapat dipilih dan digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

c) Menguji Pemecahan Kasus

Berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya, siswa mulai menguji keefektifan cara yang telah diperolehnya. Pengujian ini dilakukan baik dalam aspek ketepatan pemecahan masalah maupun pengujian pembuktian. Melalui dua cara pengujian ini, cara yang ditemukan akan benar-benar diyakini ketepatannya dalam memecahkan masalah.

3) Aktivitas Pascabaca

Hal-hal yang termasuk aktivitas pascabaca dalam metode ini diuraikan sebagai berikut.

a) Komunikasi Pemecahan Masalah

Pada tahap ini perwakilan kelompok menyajikan hasil kerja kooperatif kolaboratifnya di depan kelas. Sanggahan dan

masuk dari kelompok lain dilakukan pada tahap ini. Tujuan utama tahap ini adalah membina kemampuan komunikasi matematis siswa.

b) Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini siswa menarik simpulan. Simpulan yang dimaksud adalah cara efektif yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah serupa yang bisa saja ditemui siswa dalam pembelajaran yang lain. Cara ini pula yang nantinya akan digunakan siswa untuk menyelesaikan masalah sejenis dalam tes hasil belajar.³⁰

4. Pengaruh Metode Eksplorasi Masalah Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika SD/MI

Matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, saran berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Dengan demikian guru seharusnya dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran matematika SD/MI, sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar oleh guru untuk membangun kreativitas berfikir siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Dalam proses pembelajaran matematika baik guru maupun siswa menjadi pelaku dalam melaksanakan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan berhasil jika pembelajaran dapat berjalan efektif, maka seluruh siswa harus aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

³⁰ Yunus Abidin, dkk., *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 194-196

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Perubahan tersebut terjadi dari yang tidak tahu menjadi tahu konsep matematika dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang terpacu pada pendekatan pemecahan permasalahan.

Metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan oleh guru. Pembelajaran merupakan strategi yang dapat menjelaskan arah yang ditetapkan. Pendekatan pembelajaran disebut juga kebijakan guru/pengajar agar mencapai tujuan pembelajaran. Tujuannya yaitu untuk mempermudah pemahaman siswa atas materi pelajaran yang diberikan dengan berbeda penekanannya. Dalam hal ini tujuan yang akan dicapai yaitu efektivitas hasil belajar siswa pada pelajaran matematika menggunakan metode eksplorasi masalah matematika.

Metode pembelajaran dapat diartikan panutan pembelajar yang berusaha meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam mengolah pesan sehingga tercapai sasaran belajar.³¹ Hasil belajar kognitif siswa tingkat sekolah dasar terdapat aspek pengetahuan, aspek pemahaman, aspek penerapan dan aspek analisis.³² Dalam penelitian ini, penerapan metode eksplorasi masalah matematis akan diketahui hasil belajar kognitif siswa melalui lembar soal yang telah diberikan oleh pendidik dan peneliti. Hasil belajar kognitif difokuskan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan aplikasi.

³¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta 1999), 185.

³² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 134.

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa metode eksplorasi pendekatan matematika dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pemilihan komponen pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Jika pemilihan pendekatan, model atau metode sudah tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan maka hasilnya pun akan maksimal.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan jurnal pendidikan milik Nenden Mutiara Sari dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Metode Eksplorasi*" bahwa hasilnya adalah:

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode eksplorasi lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran ekspositori.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menerima pembelajaran dengan metode eksplorasi lebih baik daripada siswa yang menerima pembelajaran menggunakan metode ekspositori. Pembelajaran ekspositori dalam penelitian ini merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara penyampaian materi pembelajaran secara verbal, materi yang diberikan merupakan materi pembelajaran yang sudah jadi sehingga menuntut siswa untuk berfikir ulang.

Penelitian ini dilaksanakan di satu SMP Negeri di Kota Cimahi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII. Samel yang diambil sebanyak dua kelas yang masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa. Pengambilan sampel penelitian dipilih dengan cara strata. Hal pertama yang dilakukan adalah memilih sekolah di Kota Cimahi secara random, kemudian memilih 2 kelas pada sekolah tersebut secara random. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

meliputi instrumen tes dan instrumen non tes. Instrumen tes digunakan berupa lembar evaluasi yang terdiri dari pretes dan postes, sedangkan instrumen non tes yang digunakan adalah lembar wawancara.

Dari analisis data pretes maupun postes yang diujiakan, rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksplorasi dan kelas ekspositori sangatlah rendah. Meskipun dalam penelitian tersebut dijelaskan siswa telah mendapat materi yang diujikan saat duduk di bangku Sekolah Dasar. Setelah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen didapatkan hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode ekspositoris lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran masalah matematis.

Pembuktian pada tabel hasil uji perbedaan rata-rata dua sampel postes kemampuan pemecahan masalah didapatkan nilai Sig, (2-tailed) = 0,007 dengan menggunakan pengujian satu pihak, nilai Sig. (1-tailed) = 0,0035 < 0,05 sehingga H_0 ditolak atau diterima H_1 .³³ Persamaan dari penelitian yaitu sama sama menggunakan metode eksplorasi dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah dan merupakan jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian yaitu penelitian ini dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah pertama.

2. Berdasarkan jurnal pendidikan matematika STKIP Garut yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*", bahwa hasilnya adalah:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah pembelajaran berbasis masalah. Tujuan penelitian

³³ Nenden Mutia Sari, "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Metode Eksplorasi" (disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2014).

ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebagai akibat dari pembelajaran berbasis masalah.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol non-ekuivale yang menerapkan dua pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di salah satu SMK di Kabupaten Garut. Pengambilan sampel dilaksanakan secara *purposive sampling*, dan diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh kesimpulan bahwa: (1) peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapat pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional, (2) kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa ketika mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kesalahan karena kecerobohan atau kurang cermat, kesalahan mentransformasikan informasi, kesalahan ketrampilan proses, dan kesalahan memahami soal. Hal ini berdasarkan tabel uji kesamaan rata-rata Pretes, diperoleh nilai $\text{sig} = 0,465$. Karena nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Serta uji perbedaan rata-rata skor N-gain kemampuan pemecahan masalah matematis, diperoleh nilai $\text{sig} = 0,000$. Karena penelitian ini menggunakan uji satu pihak maka nilai sig menjadi $0,000$ sehingga $\text{sig} < 0,05$ artinya H_0 ditolak. Hal ini berarti peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.³⁴ Selanjutnya Persamaan dari penelitian yaitu sama-sama menggunakan pendekatan

³⁴ Tina Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah" (Skripsi, STKIP Garut, Garut, 2016).

pemecahan masalah dalam mengukur kemampuan peserta didik serta jenis penelitiannya ialah penelitian kuantitatif. Perbedaan dari penelitian ini ialah penelitian dilakukan di jenjang sekolah menengah kejuruan serta desain penelitian menggunakan desain kelompok kontrol non ekuivalen.

3. Berdasarkan jurnal pendidikan Papatudzu media pendidikan dan sosial kemasyarakatan Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Al Asyariah Mandar yang berjudul "*Penerapan Metode Eksplorasi dalam Meningkatkan Hasil belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IX SMP negeri Campalagian*"

Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen yang dimana mengamati perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Campalagian terletak di Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar, direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Dalam penelitian terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas adalah hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode eksplorasi dan variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki keefektifan metode eksplorasi yang dibandingkan dengan metode konvensional yang diterapkan pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 5 Campalagian. Untuk penyelidikan tersebut digunakan suatu desain penelitian yaitu *Randomized Control Group Design*. Pada desain ini, populasi dibagi atas dua kelompok secara random. Kelompok pertama merupakan unit percobaan untuk perlakuan dan kelompok kedua merupakan kelompok untuk suatu control. Kemudian dicari perbedaan antara mean pengukuran dari keduanya dan perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah peserta didik kelas IX dengan jumlah 76. Sampel penelitian ini yakni kontrol (Ixa) dan (Ixb) masing-masing 25 orang siswa.

Instrumen dalam penelitian ini adalah test hasil belajar sebanyak 5 butir soal essay yang dilakukan 2 kali test pretest dan post test. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes hasil belajar matematika yang diberikan kepada dua kelompok perlakuan, dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar sebanyak 5 butir soal dalam bentuk pilihan essay yang telah dibuat dan dikembangkan oleh penulisan tes yang diberikan kedua kelompok adalah sama. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh adalah dengan menggunakan analisis statistika deskriptif dan analisis inferensial.

Dilihat dari hasil pengujian statistik inferensial kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t.³⁵ berdasarkan statistik uji-t dari SPSS 16 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,136. Sedangkan untuk hasil t_{tabel} sebesar 2,02 yang berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode eksplorasi berpengaruh dalam pembelajaran matematika. selanjutnya penelitian ini yakni sama-sama menggunakan metode ekplorasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaanya penelitian ini dilaksanakan pada sekoah menengah kejuruan.

4. Berdasarkan jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako, yang berjudul "*Penerapan Langkah Polya dalam Menyelesaikan Soal Cerita Keliling dan Luas Persegi Panjang*".

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan langkah Polya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi keliling dan luas persegi panjang di kelas VII A SMP Negeri 19 Palu. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian mengacu pada model

³⁵ Suryadi Ishak, "*Penerapan Metode Eksplorasi dalam Meningkatkan Hasil belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IX SMP negeri Campalagian*"(Skripsi, Universitas Al Asyariah Mandar, Polewali Mandar, 2017)

Kemmis dan Mc. Taggart. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pemebelajaran yang menggunakan langkah Polya dalam penyelesaian soal cerita di kelas VII A SMP Negeri 19 Palu, yaitu: 1) memahami masalah; 2) membuat perencanaan; 3) melaksanakan rencana; dan 4) melihat kembali pada solusi yang lengkap.

Hasil dari penelitian ini setelah dilaksanakn penelitian tentang penggunaan langkah polya dalam menyelesaikan soal cerita pada materi keliling dan luas persegi panjang dari hasil analisis serta wawancara diperoleh bahwa siswa telah menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah ang dikemukakan Pola, maka dapat dikatakan bahwa langkah-langkah Polya ini dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal cerita.³⁶

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan konsep pemecahan masalah Polya yakni pemecahan masalah dalam bentuk soal cerita. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan jenis kualitatif yang menggunakan instrumen tes dan wawancara.

C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam penelitian ini variabel yang akan dijelaskan adalah variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).³⁷

Selanjutnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar komponen-komponen pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, maka

³⁶ Leni Marlina, "Penerapan Langkah Ppolya dalam Menyelesaikan Soal Cerita Keliling dan Luas Persegi Panjang," *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Volme 01 Nomor 01 (2013), 43-59

³⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, Bandung 2008), 47.

pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara efektif dan menyenangkan serta didasari pada permasalahan yang menuntut peserta didik mengaplikasikan ilmu dan pengalaman yang pernah didapatkan untuk memecahkan suatu proses pengerjaan. Sehingga konsep penyelesaian soal dapat dengan mudah dinalar oleh peserta didik karena memiliki makna. Untuk mencapai proses belajar yang bermakna maka seorang pendidik hendaknya mampu memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Salah satu dari inovasi pembelajaran tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran matematika di SD/MI guru harus membuat siswa yang awalnya masih berkhayal menjadi berfikir konkret. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya banyak siswa yang kurang suka dengan mata pelajaran matematika, karena matematika banyak menghafal rumus, ilmu yang abstrak dan membosankan. Sebagai guru, harus bisa membuat mata pelajaran di SD/MI menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang berbeda yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam mengajra matematika di kelas, biasanya guru sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif jika guru memusatkan siswa dalam pembelajaran.

Metode Eksplorasi Masalah Matematika merupakan serangkaian metode dari pendekatan pemecahan masalah (*Problem Based Learning*) yang dipopulerkan oleh George Polya. Metode pembelajaran ini dirancang untuk memecahkan masalah dalam matematika. Pemecahan masalah yang dimaksud biasanya dalam bentuk soal cerita. Oleh sebab itu, tujuan utama metode ini adalah membina kemampuan siswa memecahkan masalah matematis dalam konteks soal cerita. Karena bentuk soal yang akan diselesaikan memerlukan penalaran ganda siswa dilatih untuk mengimajinasikan ilmu dan pengalaman yang pernah mereka dapat lalu diimplementasikan pada persoalan yang akan diselesaikan. Singkat kata

metode Eksplorasi Masalah Matematika diterapkan guna membentuk konsep pada materi-materi yang sebenarnya pengulangan dan pengembangan materi-materi yang sama.

Peneliti akan melakukan penelitian pada 2 kelas berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajaran matematika menggunakan metode eksplorasi masalah eksplorasi matematis. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran tidak menggunakan metode eksplorasi masalah matematis melainkan menggunakan metode demonstrasi. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen yaitu Metode eksplorasi masalah matematika (EMM) dan variabel dependennya yaitu hasil belajar kognitif matematika siswa SD IT Al Anwar Mayong, Jepara tahun pelajaran 2018/2019.

Gambar 2.1
Kerangka berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.³⁸ Berdasarkan uraian pada teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dimuskkan hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika di SD IT Al Anwar, Mayong, Jepara menggunakan metode Eksplorasi Masalah Matematis dan metode Demonstrasi dalam katagori rendah
2. Ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar kognitif siswa kelas IV dengan menggunakan metode Eksplorasi Masalah Matematis dan Metode Demonstrasi di SD IT Al Anwar Mayong Jepara
3. Ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa dalam tingkatan kognitif pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis yang menggunakan metode demonstrasi maupun metode eksplorasi masalah matematis siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika di SD IT Al Anwar, Mayong, Jepara.
4. Ada interaksi antara hasil belajar siswa dalam tingkatan kognitif pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis dengan menggunakan metode demmonstrasi dan metode eksplorasi masalah matematika kelas 4 pada mata pelajaran matematika di SD IT Al Anwar, Mayong, Jepara

³⁸ Bamabang Prasetyo dan Lina Miftahul jannah, *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 76.