

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Beberapa pengertian belajar menurut para ahli yaitu belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010: 2). Sedangkan Henry E. Garret berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri (Sagala, 2013: 13).

Jadi dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang secara keseluruhan dan merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Terdapat berbagai teori belajar misalnya yang mendasarkan pada ilmu jiwa daya, tanggapan, asosiasi, trial dan error, medan, gestalt, behaviorist, dan lain – lain (slameto, 2010: 8). Adapun teori – teori belajar yaitu:

1. Teori Gestalk

Teori ini dikemukakan oleh Koffka dan Kohler dari Jerman, yang sekarang menjadi tenar di seluruh dunia. Hukum yang berlaku pada pengamatan adalah sama dengan hukum dalam belajar yaitu:

- a. Gestalk mempunyai sesuatu yang melebihi jumlah unsur – unsurnya,

- b. Gestalk timbul lebih dahulu dari pada bagian – bagiannya.

jadi dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh response yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi.

2. Teori belajar menurut J. Bruner

Kata Bruner belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

3. Teori belajar dari Piaget

Pendapat Piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak – anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak – anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka mempunyai cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk menghayati dunia sekitarnya. Maka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar.
 - b. Perkembangan mental pada anak melalui tahap – tahap tertentu, menurut suatu urutan yang sama bagi semua anak.
 - c. Walaupun berlangsungnya tahap – tahap perkembangan itu melalui suatu urutan tertentu, tetapi jangka waktu untuk berlatih dari satu tahap ke tahap yang lain tidaklah selalu sama pada setiap anak.
 - d. Perkembangan mental anak dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu:
 - 1) Kemasakan
 - 2) Pengalaman
 - 3) Interkasi sosial
 - 4) Equilibration (proses dari ketiga faktor di atas bersama – sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental).
 - e. Ada 3 tahap perkembangan, yaitu:
 - 1) Berfikir secara intuitif \pm 4 tahun
 - 2) Beroperasi secara konkret \pm 7 tahun
 - 3) Beroperasai secara formal \pm 11 tahun.
4. Teori dari R. Gagne
Terhadap masalah belajar, Gagne memberikan dua definisi, yaitu:
- a. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
 - b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.
5. Purposeful Learning
Purposeful learning adalah belajar yang dilakukan dengan sadar untuk mencapai tujuan dan yang:
- a. dilakukan siswa sendiri tanpa perintah atau bimbingan orang lain.
 - b. dilakukan siswa dengan bimbingan orang lain di dalam situasi belajar mengajar di sekolah.
6. Belajar dengan jalan mengamati dan meniru (observational Learning dan Imitation).
Menurut Bandura dan Walters, tingkah laku baru dikuasai atau dipelajari mula- mula dengan mengamati dan meniru suatu model/ contoh/ teladan.

B. Pembelajaran Matematika

Peristiwa belajar yang disertai dengan proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis daripada belajar yang hanya semata-mata dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Pembelajaran adalah upaya menciptakan

iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

Sering dikatakan mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa dalam arti yang luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai (Sagala, 2013:61).

Secara harfiah pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan mempelajari dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Iru, 2012: 1).

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dalam pencapaian tujuan indikator yang telah ditentukan (Uno, 2012: 142).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar mengajar yang di dalamnya terdapat guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

Kompetensi dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal apabila pemilihan, metode, strategi dan model- model pembelajaran tepat dan disesuaikan dengan materi, tingkat kemampuan siswa, karakter siswa, kemampuan sarana dan prasarana dan kemampuan guru dalam menerapkan secara tepat guna pendekatan, metode, strategi dan model- model pembelajaran. Dalam proses pembelajaran

guru dapat selektif dalam menerapkan, memilih atau menggabungkan beberapa pendekatan, metode, strategi, dan model- model pembelajaran (Iru, 2012: 1).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

James dan James dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep- konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri (Tim MKPBM UPI, 2001:18).

Kemudian Kline dalam bukunya mengatakan pula, bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena diri sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai persoalan sosial, ekonomi dan alam (Tim MKPBM UPI, 2001:18).

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari- hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2014: 185).

Fungsi matematika di sekolah yaitu sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi, pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian- pengertian itu dan sebagai ilmu atau pengetahuan (Tim MKPBM UPI, 2001:18).

Dengan demikian pembelajaran matematika adalah suatu upaya menciptakan kondisi belajar dalam pembelajaran matematika untuk mencapai kemampuan, potensi, minat, bakat kepada peserta didik agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

C. Metode Pembelajaran

Metode dapat diartikan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2009: 127) metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran adalah cara guru mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Iru, 2012:4). Menurut Sukardi (2013:30) menyatakan metode pembelajaran adalah prosedur atau cara yang bersifat teknis.

Jadi metode pembelajaran dapat disimpulkan adalah hal yang menyangkut cara seseorang guru dalam menyampaikan atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga cara tersebut bisa mencapai tujuan pembelajaran.

D. Metode *Discovery Learning*

Menurut Mulyasa (dalam Elviana, 2009:13) Metode *discovery* merupakan metode yang lebih menekankan pengalaman langsung. Pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery* lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar. Metode *discovery* adalah suatu penyampaian topik-topik matematika,

sedemikian hingga proses belajar memungkinkan siswa menemukan sendiri pola-pola atau struktur- struktur matematika melalui pengalaman- pengalaman belajar yang lampau Hudoju.

Metode penemuan adalah terjemahan dari *discovery*. Menurut Sund, *Discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud proses mental tersebut yaitu mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, memuat kesimpulan, dan sebagainya. Sedang yang dimaksud dengan prinsip antara lain: logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam tehnik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi (Aqib, 2013:118).

Metode *discovery* merupakan komponen dan praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif (Hamzah: 2014: 270).

Jadi dapat disimpulkan metode *discovery learning* adalah suatu metode yang secara langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide atau gagasan melalui proses penemuannya sendiri dan guru hanya memberikan bimbingan dan arahan.

Menurut Suryosubroto (2009: 184) adapun langkah-langkah metode *discovery* adalah sebagai berikut:

1. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari.
2. Seleksi bahan dan problema.
3. Membantu memperjelas.
4. Mempersiapkan pengaturan kelas dan alat-alat yang diperlukan.
5. Mencek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan.
6. Memberikan kesempatan siswa untuk melakukan penemuan.
7. Merangsang terjadinya interaksi antar siswa dengan siswa.

8. Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.
9. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang peneliti terapkan dengan menggunakan metode *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru memberitahu tujuan pembelajaran.
2. Guru memberikan permasalahan kepada siswa dan membagi siswa beberapa kelompok
3. Guru memberikan LKS kepada masing- masing kelompok, dan menugaskan siswa untuk membaca LKS terlebih dahulu,
4. Setelah itu siswa dituntut untuk menemukan permasalahan yang terdapat pada soal.
5. Guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil penemuannya.
6. Guru memberikan pujian dari apa yang didapat siswa.

Kelebihan metode penemuan yaitu (Hamzah, 2014: 270) :

1. Membantu siswa mengembangkan dan memperbanyak persediaannya dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
2. Metode penemuan membangkitkan gairah belajar para siswa.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya.
4. Siswa dapat mengarahkan sendiri cara belajarnya sehingga lebih merasa terlibat dan bermotivasi dalam belajar.
5. Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan diri pada siswa.
6. Berpusat pada siswa.

Kelemahan metode penemuan yaitu (Hamzah, 2014: 271):

1. Siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal- hal baru yang abstrak.
2. Kurang berhasil untuk mengajar di kelas besar.

3. Mungkin mengecewakan guru atau siswa yang terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.

Dalam melaksanakan metode *Discovery learning* ini peneliti mempunyai solusi untuk menanggulangi kelemahan metode tersebut yaitu:

1. Membimbing siswa secara perlahan bagi siswa yang mengalami kesulitan
2. Tiap kelompok terdapat seorang siswa yang mempunyai kemampuan lebih.
3. Pembagian setiap kelompok jangan terlalu banyak untuk per kelompok cukup hanya 4 atau 5 orang saja.

E. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

1. Masalah matematika

Dalam belajar matematika pada umumnya yang dianggap masalah bukanlah soal yang biasa dijumpai siswa. Soal disebut masalah tergantung kepada pengetahuan yang dimiliki penjawab. Dapat terjadi bagi seseorang, pertanyaan itu dapat dijawab dengan menggunakan prosedur rutin baginya, namun bagi orang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan pengorganisasian pengetahuan yang telah dimiliki secara rutin (Widjajanti, 2009:403).

Holmes (dalam Wardhani dkk, 2010 : 16) menyatakan bahwa terdapat dua kelompok masalah dalam pembelajaran matematika yaitu masalah rutin dan masalah nonrutin.

a. Masalah Rutin

Masalah rutin dapat dipecahkan dengan metode yang sudah ada. Masalah rutin sering disebut sebagai masalah penerjemahan karena deskripsi situasi dapat diterjemahkan dari kata-kata menjadi simbol-simbol. Masalah rutin dapat membutuhkan satu, dua atau lebih langkah pemecahan.

b. Masalah Non Rutin

Masalah nonrutin membutuhkan lebih dari sekadar penerjemahan masalah menjadi kalimat matematika dan penggunaan prosedur yang sudah

diketahui. Masalah nonrutin mengharuskan pemecah masalah untuk membuat sendiri metode pemecahannya. Dia harus merencanakan dengan seksama bagaimana memecahkan masalah tersebut.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Masalah pada dasarnya merupakan suatu hambatan atau rintangan yang harus disingkirkan atau pertanyaan yang harus dijawab atau dipecahkan. Masalah diartikan pula sebagai kesenjangan antara kenyataan dan apa yang seharusnya (Sumiati, 2009:133).

Kemampuan memecahkan masalah menjadi tujuan utama dari belajar matematika diantara tujuan yang lain. Orang yang terampil memecahkan masalah akan mampu berpacu dengan kebutuhan hidupnya, menjadi pekerja yang lebih produktif, dan memahami isu-isu kompleks yang berkaitan dengan masyarakat global (Holmes dalam Wardhani dkk, 2010 : 7).

Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika ini merupakan model pembelajaran yang harus terus dikembangkan dan ditingkatkan penerapannya di sekolah – sekolah, termasuk di sekolah dasar (Susanto, 2013: 196). Menurut Killen (dalam Susanto, 2013: 197) pemecahan masalah sebagai strategi pembelajaran adalah suatu tehnik dimana masalah digunakan secara langsung sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Adapun menurut Djamarah (dalam Susanto, 2013: 197) pemecahan masalah merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam pemecahan masalah dapat digunakan metode – metode lainnya yang dimulai dengan pencarian data sampai penarikan kesimpulan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan siswa untuk menyelesaikan kombinasi dari

sejumlah aturan yang dapat diterapkan siswa dalam memahami, memilih pendekatan, strategi, metode dalam menyelesaikan masalah mulai dari pencarian data sampai penarikan kesimpulan.

Menurut Polya (dalam Susanto, 2014: 202) menyebutkan ada empat langkah dalam pembelajaran pemecahan masalah yaitu:

1. Memahami masalah, langkah ini meliputi: a) apa yang diketahui, keterangan apa yang diberikan, atau bagaimana keterangan soal; b) apakah keterangan yang diberikan cukup untuk mencari apa yang ditanyakan; c) apakah keterangan tersebut tidak cukup, atau keterangan itu berlebihan; dan d) buatlah gambar atau notasi yang sesuai.
2. Merencanakan penyelesaian, langkah ini terdiri atas: a) pernahkan anda menemukan soal seperti ini sebelumnya, pernahkan ada soal yang serupa dalam bentuk lain; b) rumus mana yang dapat digunakan dalam masalah ini; c) perhatikan apa yang ditanyakan; dan d) dapatkan hasil dan metode yang lalu digunakan di sini.
3. Melalui perhitungan, langkah ini menekankan pada pelaksanaan rencana penyelesaian yang meliputi: a) memeriksa setiap langkah apakah sudah benar atau belum; b) bagaimana membuktikan bahwa langkah yang dipilih sudah benar; dan c) melaksanakan perhitungan sesuai dengan rencana yang dibuat.
4. Memeriksa kembali proses dan hasil. Langkah ini menekankan pada bagaimana cara memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh, yang terdiri: a) dapatkan diperiksa kebenaran jawaban; b) dapatkan jawaban itu dicari dengan cara lain; dan c) dapatkan jawaban atau cara tersebut digunakan untuk soal- soal lain.

Menurut Depdiknas (dalam Rohima 2009: 16), aspek yang dinilai dari hasil tes berdasarkan kemampuan pemecahan masalah antara lain sebagai berikut:

- a. Kemampuan memahami masalah
Aspek yang dinilai : 1) pemahaman apa yang diketahui
2) pemahaman apa yang ditanyakan
- b. Kemampuan merencanakan penyelesaian masalah
Aspek yang dinilai : 1) ketepatan strategi pemecahan masalah
2) relevansi konsep yang dipilih dengan permasalahan
- c. Kemampuan melaksanakan rencana penyelesaian masalah
Aspek yang dinilai : 1) ketepatan model matematika yang digunakan
2) kebenaran dalam melakukan operasi hitung
- d. Kemampuan memeriksa hasil yang diperoleh
Aspek yang dinilai : 1) kebenaran jawaban

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu:

1. Kemampuan Memahami masalah yaitu siswa mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan soal.
2. Kemampuan merencanakan penyelesaian yaitu siswa mampu memilih strategi apa yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.
3. Kemampuan melaksanakan penyelesaian yaitu siswa mampu untuk menyelesaikan soal bangun ruang limas.
4. Kemampuan memeriksa kembali yaitu siswa melakukan kebenaran jawaban.

F. Keterkaitan Metode Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Metode pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu metode yang secara langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses penemuan dengan bantuan petunjuk dan arahan dari guru.

kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan siswa untuk menyelesaikan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan siswa dalam memahami, memilih pendekatan, strategi, metode dalam menyelesaikan masalah.

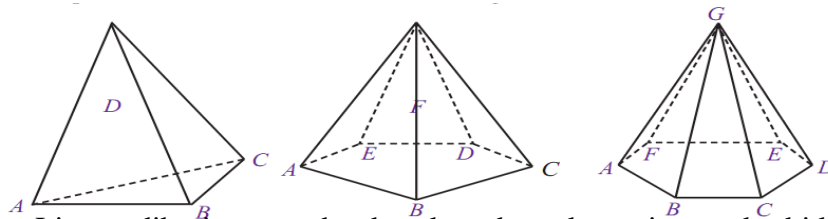
Jadi dengan menggunakan metode *Discovery Learning* guru dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah ketika siswa mengalami kesulitan dalam proses penemuan. Siswa dalam proses *discovery learning* ini dapat berperan aktif, bergerak maju sesuai dengan kemampuannya dan mereka akan memahami, memilih strategi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru dalam proses penemuannya.

G. Materi Pelajaran

1. Pengertian Limas

Limas adalah bangun ruang yang dibatasi oleh sebuah segitiga ataupun segi banyak sebagai alas dan beberapa buah bidang berbentuk segitiga sebagai bidang tegak yang bertemu pada satu titik puncak.

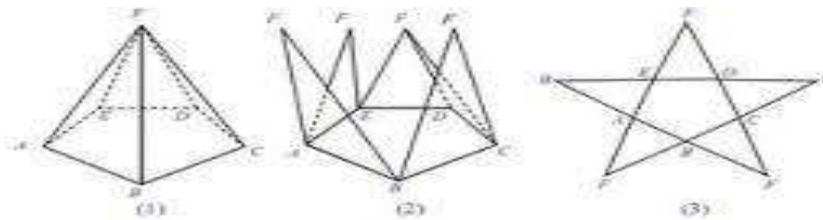
Beberapa contoh Limas yaitu:



Limas diberi nama berdasarkan bentuk segi-n pada bidang alasnya.

Gambar (i) adalah limas segitiga karena alasnya berbentuk segitiga. Gambar (ii) dan (iii) masing-masing adalah limas segi lima dan limas segi enam

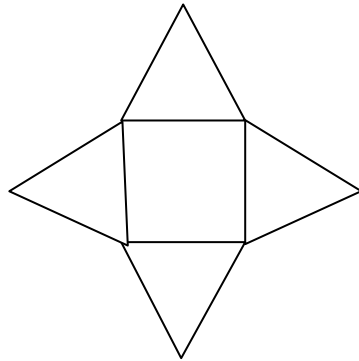
2. Jaring- jaring limas



Gambar (i) adalah model limas yang terbuat dari karton. Jika model tersebut diiris beberapa rusuknya seperti Gambar (ii), kemudian direbahkan seperti Gambar (iii) maka terbentuklah jaring-jaring limas.

3. Luas Permukaan Limas

Luas permukaan limas dapat diperoleh dengan cara menentukan jaring-jaring limas tersebut. Kemudian, menjumlahkan luas bangun datar dari jaring-jaring yang terbentuk.

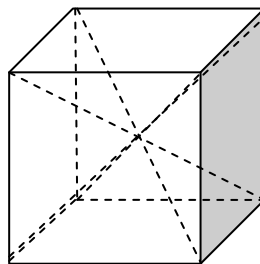


$$\begin{aligned}
 \text{Luas permukaan limas E. ABCD} &= \text{Luas ABCD} + \text{Luas } \triangle ABE + \\
 &\quad \text{Luas } \triangle BCE + \text{luas } \triangle CDE + \\
 &\quad \text{Luas } \triangle ADE \\
 &= \text{Luas ABCD} + (\text{Luas } \triangle ABE + \\
 &\quad \text{Luas } \triangle BCE + \text{luas } \triangle CDE + \\
 &\quad \text{Luas } \triangle ADE)
 \end{aligned}$$

Secara umum, luas permukaan limas adalah sebagai berikut:

$\text{Luas permukaan limas} = \text{luas alas} + \text{jumlah luas sisi tegak}$
--

4. Volume Limas



Gambar tersebut menunjukkan sebuah kubus ABCD.EFGH, kubus tersebut memiliki 4 buah diagonal ruang yang saling berpotongan di titik O. Jika diamati secara cermat, keempat diagonal tersebut membentuk 6 buah limas segiempat, yaitu limas segiempat O.ABCD, O.EFGH, O. ABFE, O.BCGF,

O.CDHG dan O.DAEH. Dengan demikian, volume kubus ABCD.EFGH merupakan gabungan volume keenam limas tersebut.

$$6 \times \text{volume limas O.ABCD} = \text{Volume kubus ABCD.EFGH}$$

$$\begin{aligned} \text{Volume limas O. ABCD} &= \frac{1}{6} \times AB \times BC \times CG \\ &= \frac{1}{6} \times s \times s \times s \\ &= \frac{1}{6} \times s^2 \times s \\ &= \frac{1}{6} \times s^2 \times \frac{2s}{2} \\ &= \frac{2}{6} \times s^2 \times \frac{s}{2} \\ &= \frac{1}{3} \times s^2 \times \frac{s}{2} \end{aligned}$$

Oleh karena s^2 merupakan luas alas kubus ABCD.EFGH dan $\frac{s}{2}$ merupakan tinggi limas O.ABCD maka

$$\begin{aligned} \text{Volume limas O.ABCD} &= \frac{1}{3} \times s^2 \times \frac{s}{2} \\ &= \frac{1}{3} \times \text{Luas alas limas} \times \text{tinggi limas} \end{aligned}$$

Jadi, rumus volume limas dapat dinyatakan sebagai berikut:

$\text{Volume Limas} = \frac{1}{3} \times \text{Luas alas limas} \times \text{tinggi limas}$
--

H. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang terdahulu yang dijadikan referensi bagi peneliti, diantaranya yaitu:

1. Triana Sari (2009) skripsi yang berjudul Penerapan Metode *Discovery* Pada Pelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Bentuk Akar, Pangkat

dan Logaritma di SMA N 4 Palembang. Pada penerapan metode *discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa berhasil.

2. Rita Elviana (2013) skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika di SMP YWKA Palembang. Pada penggunaan metode ini ada pengaruh positif metode *discovery* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa di SMPYWKA Palembang 2013/2014.
3. Mustafsiroh (2013) skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP YWKA Palembang. Pada penggunaan model pembelajaran ini ada pengaruh positif model PBI terhadap Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMP YWKA Palembang.
4. Susi Lestari (2012) skripsi yang berjudul Penerapan Metode *Inkuiri* berorientasi *Discovery* dalam meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Nurul Iman Palembang. Pada penerapan metode ini ada pengaruh metode *inkuiri* berorientasi *discovery* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMP Nurul Iman Palembang.

Berikut adalah tabel perbedaaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 1. Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

Nama Peneliti	Jenis Penelitian	Design Penelitian	Fokus Peneliti	Tempat Penelitian	Tujuan Penelitian
Aryani Marantika	Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	<i>Posttest-Only Control Design</i>	Metode Discovery Learning	Kelas VIII SMP Pelita Palembang	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa
Triana Sari (2009)	Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	<i>Posttest-Only Control Design</i>	Metode Discovery	Di SMA N 4 Palembang	Hasil belajar siswa
Rita Elviana (2013)	Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	<i>Posttest Only Control Design</i>	Metode Discovery Learning	Di SMP YWKA Palembang	Kemampuan Berfikir Kreatif
Mustafsiroh (2013)	Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	<i>Posttest Only Control Design</i>	<i>Problem Based Intrsuction (PBI)</i>	Di SMP YWKA Palembang	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa
Susi Lestari (2012)	Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	<i>Posttest Only Control Design</i>	<i>Inkuiri berorientasi Discovery</i>	Di SMP Nurul Iman Palembang	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

I. Hipotesis

Berdasarkan kajian di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh metode *discovery learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran matematika di SMP Pelita Palembang”.

Dari hipotesis tersebut maka dapat ditulis hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H_0 : tidak ada pengaruh metode *discovery learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran matematika di SMP Pelita Palembang.

H_a : ada pengaruh metode *discovery learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran matematika di SMP Pelita Palembang.