

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang bertanggung jawab dalam menentukan kualitas sumber daya manusia yang bermutu yang dapat mensejajarkan dengan negara – negara lain di semua sektor pembangunan. Hal ini pendidikan dapat menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal untuk memenuhi kebutuhan dirinya serta masyarakat di lingkungan sekitarnya, memiliki sumber daya yang mumpuni yang dapat berkompetensi secara global yaitu sumber daya yang memiliki kemampuan dan keterampilan handal yang melibatkan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

Berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri ini dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika, siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, kreatif, produktif. Namun pengembangan berbagai kompetensi tersebut belum tercapai secara optimal. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Sampai saat ini masih banyak ditemukan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi matematika.

Menurut H.W. Fowler dalam Pandoyo (1997:1) matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat

mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Menurut Sobel dan Maletsky dalam bukunya *Mengajar Matematika* (2001:1-2) banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberi pelajaran baru, memberi tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti di atas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai 3M, yaitu membosankan, membahayakan dan merusak seluruh minat siswa. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai secara maksimal.

Bagaimana prestasi siswa dalam matematika di Indonesia ? Salah satu indikator keberhasilan siswa adalah pencapaian NEM dan NUAN. Di Indonesia, NEM matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dari tahun ke tahun belum mengembirakan. Jika dilihat dari hasil tes Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2003 yang dikoordinir oleh The International for Evaluation of Educational Achievement (IEA) tentang kemampuan matematika dan sains siswa usia 9-13 tahun menempatkan Indonesia pada peringkat ke-34 penguasaan matematika dan peringkat ke-36 penguasaan sains dari 50 negara peserta didik (Zamroni, 2001).

Secara nasional, hasil belajar matematika pada jenjang persekolahan masih rendah. Laporan Depdikbud (1995) menyebutkan bahwa prestasi siswa dalam matematika secara rata-rata dalam ebtanas sejak dilakukan pembaharuan kurikulum pada tahun 1975 pada umumnya selalu berada di bawah skor 5.

Hal ini dapat dilihat dari hasil Ujian Akhir Sekolah / Ujian Akhir Berstandar Nasional 3 tahun terakhir di Kecamatan Petir Kabupaten Serang, dimana mata pelajaran matematika selalu menduduki peringkat ke-3

Hasil Ujian Akhir Sekolah / UASBN Sekolah Dasar Negeri di kecamatan Petir Kabupaten Serang dalam 3 tahun terakhir.

Tabel 1.1
Hasil Ujian Akhir Sekolah / UASBN SD Negeri Kecamatan Petir 3 Tahun Terakhir

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata TP.2006/2007	Nilai Rata-Rata TP.2007/2008	Nilai Rata-Rata TP.2008/2009
1	Bahasa Indonesia	6,70	7,01	6,95
2	Matematika	6,63	6,30	5,66
3	Ilmu Pengetahuan Alam	6,65	6,89	6,61

Dari kenyataan tersebut di atas, ternyata guru dalam proses pembelajaran matematika di SD belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Rendahnya mutu pendidikan kita selama ini antara lain menurut (Sanjaya, 2006 : 1) adalah “karena lemahnya proses pembelajaran “. Dalam proses pembelajaran para siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran kebanyakan guru masih konvensional, guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi- informasi yang diberikan guru, anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatkan untuk menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari.

Akibat dari permasalahan di atas, proses pembelajaran kurang efektif, minat siswa untuk belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran kurang, yang pada akhirnya mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar. Pendidikan matematika sebagai salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran sekolah mempunyai peranan penting. Matematika tidak saja sebagai ilmu tetapi juga sebagai dasar logika, penalaran dan penyelesaian masalah yang dipergunakan dalam ilmu lain.

Di sisi lain menurut Sanjaya (2008:295) Pendekatan pembelajaran matematika pada saat ini berpusat pada guru, yang memiliki ciri bahwa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru. Peran siswa pada pendekatan ini hanya melakukan aktifitas pembelajarannya sesuai dengan petunjuk guru. Siswa hampir tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktifitas sesuai dengan minat dan keinginannya, sehingga sudah bisa dibayangkan hasil kemampuan belajar siswa tidak sesuai dengan harapan.

Menurut Rusman (2008: 73) pendidikan memiliki paradigma baru bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar, sehingga orang yang paling memiliki pengetahuan. Paradigma baru dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kondisi itu kemungkinan bisa berubah kemampuan guru bisa sama dengan murid, bahkan siswa bisa lebih tahu dahulu daripada gurunya. Ini semua akibat perkembangan media informasi di sekitar kita. Yang pada akhirnya sekarang ini guru bukan satu-satunya sebagai sumber belajar, melainkan guru memiliki tugas yang lebih kompleks yakni sebagai fasilitator, organisator dan evaluator bagi siswanya.

Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran. Selama ini media pembelajaran yang dipakai adalah alat peraga yang bersifat tradisional. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian dan minat siswa. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Piaget (Heruman, 2008) karakteristik siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar tahan lama diingat dalam memori siswa ,sehingga akan melekat dalam pola fikir dan pola tindakannya.

Selain itu siswa sekolah dasar memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga guru harus memahami perbedaan yang dimiliki oleh siswa. Guru dalam mengembangkan kreatifitas dan kompetensi siswa, maka hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep dalam kehidupan sehari-hari, namun untuk

mencapai ketahap keterampilan tersebut siswa harus melalui langkah-langkah penanaman konsep dasar pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan.

Model Pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran, Moffit (Rusman, 2010 : 259). Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Sumarno (Gani, 2003 : 3) menyebutkan bahwa, “ pembelajaran Matematika sangat menekankan pada *problem solving* karena hal ini merupakan tujuan dari pembelajaran”. Sedangkan Branca (Kruli dan Rays, 1980 : 3) mengatakan “*problem solving* bahkan dapat dianggap sebagai jantungnya matematika”. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Ruseffendi (Gani, 2003 : 3) bahwa, “kemampuan *problem solving* amatlah penting dalam matematika. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh wahyudin (Gani, 2003 : 4) bahwa, “metode dan strategi dengan pendekatan yang paling sering digunakan dalam pembelajaran *problem Solving* yang sesungguhnya merupakan sentralnya proses pembelajaran matematika tidak pernah digunakan.

Hasil penelitian dalam pendidikan matematika akhir-akhir ini, selain mengkaji kemampuan kognitif, dan afektif siswa, juga telah banyak dilakukan penelitian dalam hal penggunaan metode dalam proses pembelajaran. Penelitian yang

dilakukan oleh carilah pada tahun 2005, menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan *problem solving* sebagai upaya meningkatkan kemampuan hasil belajar matematika. Kemampuan hasil belajar matematika siswa antara siswa yang menggunakan metode dengan model pembelajaran *problem solving* lebih baik daripada yang menggunakan metode konvensional atau ceramah.

Dilihat dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa pada seluruh komponen baik pada Standar Isi, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta pada Standar Kelulusan telah dijabarkan dengan jelas bahwa pendekatan atau model pembelajaran yang digunakan pada matematika adalah model pembelajaran *problem solving*. *Problem solving* merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan kemampuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan dalam *problem solving* yang bersifat tidak rutin. Melalui kegiatan ini aspek-aspek kemampuan matematika penting seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola, penggeneralisasian, komunikasi matematika dan lain-lain dapat dikembangkan secara lebih baik. Namun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa model *problem solving* dalam pembelajaran matematika belum dijadikan sebagai kegiatan utama. Padahal di Negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Jepang kegiatan tersebut dapat dikatakan merupakan inti dari kegiatan pembelajaran matematika sekolah. Selain itu, Suryadi dkk (1999) dalam survey tentang "*Current situation on mathematics and science education in Bandung*" yang disponsori oleh JICA, antara lain menemukan

bahwa pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kegiatan matematika yang dianggap penting baik oleh para guru maupun siswa di semua tingkatan sekolah dasar dan menengah. Tapi hal tersebut menjadi sebuah persoalan yang sulit dalam matematika baik bagi siswa dalam mempelajarinya maupun bagi guru dalam mengajarkannya. Yang menjadi pertanyaan mengapa terjadi demikian? Jawabannya adalah karena para guru masih belum mau melepaskan metode drill, atau mungkin belum dipahaminya tentang Model pembelajaran *problem solving* dalam matematika atau pula mungkin para guru ingin mengambil gampangnya saja. Sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Matematika sekolah bahwa tujuan diberikannya matematika antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif. Hal ini jelas merupakan tuntunan sangat tinggi yang tidak mungkin bisa dicapai hanya melalui hafalan, latihan penyelesaian soal yang bersifat rutin, serta proses pembelajaran biasa.

Disadari atau tidak setiap hari kita harus menyelesaikan berbagai masalah. Dalam penyelesaian suatu masalah, kita sering kali dihadapkan pada suatu hal yang pelik dan kadang-kadang pemecahannya tidak dapat diperoleh dengan segera. Tidak bisa dipungkiri masalah yang biasa dihadapi sehari-hari itu tidak selamanya bersifat matematis. Dengan demikian tugas utama guru adalah untuk membantu siswa menyelesaikan berbagai masalah dengan spektrum yang luas yakni membantu mereka untuk dapat memahami makna kata-kata atau istilah yang muncul dalam suatu masalah sehingga kemampuannya dalam memahami konteks masalah bisa terus berkembang, menggunakan kemampuan inkuiri dalam sains, menganalisa alasan

mengapa suatu masalah itu muncul dalam studi sosial, dan lain-lain. Dalam Matematika, hal tersebut bisa berupa *problem solving* matematika yang didalamnya termasuk soal ceritera.

Guru menghadapi kesulitan dalam mengerjakan bagaimana cara menyelesaikan masalah dengan baik, dilain pihak siswa menghadapi kesulitan bagaimana menyelesaikan masalah yang diberikan guru. Berbagai kesulitan ini muncul antara lain karena mencari jawaban dipandang sebagai satu-satunya tujuan yang ingin dicapai. Karena hanya berfokus pada jawaban, anak seringkali salah dalam memilih teknik penyelesaian yang sesuai. Suatu masalah biasanya memuat suatu situasi yang mendorong seseorang menyelesaikannya akan tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya. Juga suatu masalah diberikan kepada seorang siswa dan langsung mengetahui cara penyelesaiannya dengan benar maka soal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai masalah.

Pembelajaran dengan *problem solving* dipandang sejalan dengan pengajaran matematika jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Dalam model pembelajaran *problem solving*, siswa dapat terdorong untuk membahas konsep-konsep yang sedang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Model pembelajaran *problem solving* lebih mengutamakan pada proses dari pada hasil.

Berdasarkan gambaran di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Efektifitas Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang.

B. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dan untuk memberikan gambaran mengenali masalah yang diteliti. Maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“ Bagaimanakah Efektifitas Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang ? “

2. Masalah Khusus

Masalah khusus penelitian ini adalah

- a. Bagaimana efektivitas hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* di kelas V SD Negeri Petir 1 kecamatan Petir Kabupaten Serang?
- b. Bagaimana efektivitas hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan guru di kelas V SD Negeri Petir 1 kecamatan Petir Kabupaten Serang?
- c. Bagaimana perbedaan efektivitas hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan guru di kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang ?

C. Definisi Operasional

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, untuk penafsiran yang berbeda, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Efektivitas merupakan pengaruh yang ditimbulkan/disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. Efektivitas diartikan sebagai ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan baik secara kuantitas maupun kualitas dari suatu proses tertentu .
2. Model Pembelajaran *Problem Solving* merupakan pemecahan masalah yang dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Pemecahan masalah tidak sekedar sebagai bentuk kemampuan terdahulu, melainkan lebih dari itu, merupakan proses untuk mendapatkan seperangkat aturan pada tingkat yang lebih tinggi. Apabila seseorang telah mendapatkan suatu kombinasi perangkat aturan yang terbukti dapat dioperasikan sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi maka ia tidak saja dapat memecahkan suatu masalah, melainkan juga telah berhasil menemukan sesuatu yang baru. Sesuatu yang dimaksud adalah perangkat prosedur atau strategi yang memungkinkan seseorang dapat meningkatkan kemandirian dalam berfikir.
3. Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih

baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik..

4. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan system dalam melatih penalarannya. Melalui pengajaran matematika diharapkan akan menambah kemampuan, mengembangkan keterampilan dan aplikasinya. Selain itu, matematika adalah sarana berpikir dalam menentukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan matematika merupakan metode berpikir logis, sistematis dan konsisten. Oleh karenanya semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti selalu harus merujuk pada matematika.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, secara umum tujuan penelitian adalah untuk menguji efektivitas model pembelajaran *problem solving* dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir kabupaten Serang.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* di kelas V SD Negeri Petir 1 kecamatan Petir Kabupaten Serang?
- b. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan di kelas V SD Negeri Petir 1 kecamatan Petir Kabupaten Serang?

- c. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas hasil belajar mata pelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan di kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang ?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika, khususnya pembelajaran *problem solving* .
- a. Dapat mengemukakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa di kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir kabupaten Serang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru SD, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dan dasar pertimbangan penggunaan model pembelajaran *problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir kabupaten Serang.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menggali potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa dalam hal penguasaan matematika.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *problem solving*, melakukan pembinaan kemampuan guru dalam merancang, mengimplementasikan dan mengevaluasi pembelajaran.

- d. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi dan kajian empiris, khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan kompetensi siswa, kemampuan akademik dalam bidang pengembangan kurikulum.

F. Anggapan Dasar

Penelitian ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

1. Pengalaman siswa dapat membantu meningkatkan aktifitas dalam pembelajaran pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika.
2. Setiap siswa memiliki penguasaan terhadap materi matematika yang berbeda-beda yang dapat dilatih dan dikembangkan.
3. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran problem solving dapat diukur.
4. Kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model *problem solving* sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis dan faktor kognitif.
5. Pemanfaatan model pembelajaran *problem solving* dalam pelajaran matematika dapat memberikan peluang yang besar kepada siswa untuk berlatih memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
6. Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru.

G. Hipotesis

Berdasarkan pada anggapan dasar di atas, peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang antara yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_1 = Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang antara yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

H. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2007:3)

Ada dua variabel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem solving*.

2. Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Petir 1 Kecamatan Petir Kabupaten Serang.

Variabel independent dapat disimbolkan dengan X dan variabel dependen disimbolkan dengan Y, sehingga dapat dikatakan :

X = Model Pembelajaran *Problem Solving*

Y = Hasil belajar siswa

