

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Strategi *Learning Start with a Question*

Strategi pembelajaran merupakan salah satu acuan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah pola yang dipilih dan disusun untuk dijadikan acuan dalam pembelajaran melalui proses sistematis tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Supriyanto, 2017).

Pemilihan strategi pembelajaran akan mempengaruhi hasil pembelajaran, sehingga strategi pembelajaran yang disusun oleh guru harus sesuai dengan kondisi siswa dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar serta kemampuan berpikirnya. Terdapat berbagai macam strategi pembelajaran, salah satunya yaitu strategi *Learning Start with a Question*. Menurut Suryo Budi Susanto strategi *Learning Start with a Question* adalah strategi pembelajaran dimana siswa diarahkan untuk belajar mandiri dengan membuat pertanyaan berdasarkan bacaan, kemudian siswa berusaha menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut melalui diskusi dan guru ikut membantu apabila siswa kesulitan dalam menemukan jawaban (Meidiana, 2014).

Strategi *Learning Start with a Question* merupakan strategi yang menekankan siswa untuk aktif dalam membaca dan bertanya (Andirawati, Mukhni, & Niniwati, 2013). Membaca diasah ketika siswa membaca dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Sedangkan kemampuan bertanya diasah ketika siswa menemukan permasalahan yang dihadapi dalam memahami materi yang telah dibaca dan menyusunnya menjadi sebuah pertanyaan. Sedangkan Warsono dan Hariyanto menyatakan bahwa,

“Learning Start with a Question adalah salah satu dari pembelajaran aktif yang mengarahkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran dan mengaktifkan siswa dari

awal pembelajaran. Pembelajaran aktif secara mendasar adalah metode pengajaran yang mengajak siswa secara aktif di dalam pembelajaran, dengan ikut aktif maka diharapkan siswa dapat melaksanakan pengalaman belajar yang berkesan dan selalu berfikir tentang apa yang dapat dilakukan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran” (Supriyanto, 2017).

Berdasarkan beberapa teori yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menekankan siswa untuk aktif membaca dan bertanya mengenai materi yang diberikan sehingga mendorong siswa untuk mencari solusi dari pertanyaan yang dibuat melalui diskusi kelompok.

Pembelajaran melalui strategi *Learning Start with a Question* memiliki beberapa langkah. Menurut Zaini (2008) langkah-langkah strategi pembelajaran Strategi *Learning Start with a Question* sebagai berikut.

- 1) Pilih bahan bacaan yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, kemudian bagikan kepada siswa. Bahan bacaan boleh menggunakan bacaan yang ada di buku teks. Pilih bahan bacaan yang memuat informasi umum dan tidak terlalu detail, sehingga memberi peluang bagi siswa untuk menafsirkan secara berbeda.
- 2) Instruksikan siswa untuk mempelajari bacaan sendirian atau dengan teman.
- 3) Instruksikan siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. Anjurkan mereka untuk memberi tanda sebanyak mungkin. Jika waktu memungkinkan, gabungkan pasangan belajar dengan pasangan yang lain, kemudian minta mereka untuk membahas poin-poin yang tidak diketahui yang telah diberi tanda.
- 4) Di dalam pasangan atau kelompok kecil, minta siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah mereka pelajari lewat membaca.
- 5) Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa.

- 6) Sampaikan pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 7) Dalam menjawab pertanyaan dilakukan secara urut sesuai dengan bahan pelajaran agar siswa juga urut dalam memahaminya.

Sedangkan menurut Silberman (2007) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Learning Start with a Question* sebagai berikut.

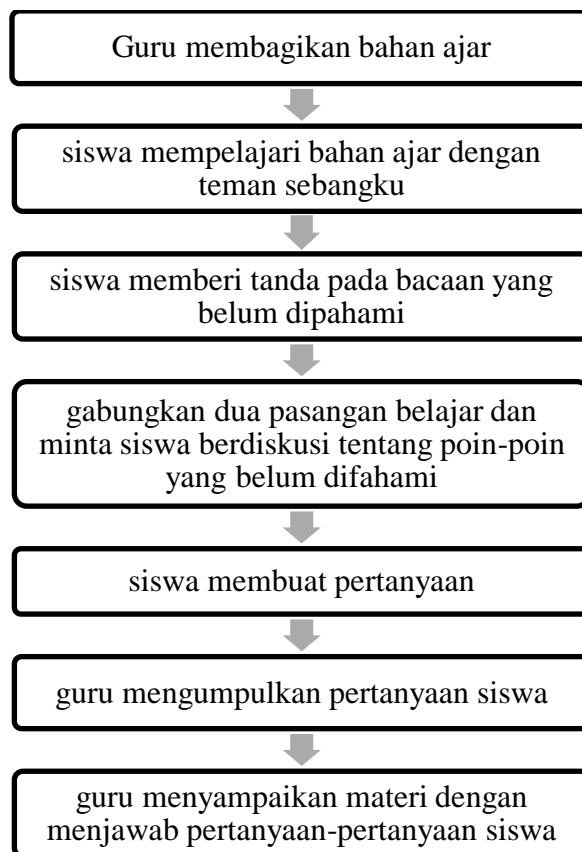
- 1) Bagikan bahan ajar yang telah dipilih kepada siswa. Bahan ajar yang dipilih harus dapat merangsang pertanyaan siswa.
- 2) Perintahkan siswa untuk mempelajari bahan ajar dengan teman sebangkunya. Perintahkan agar masing-masing pasangan sebisa mungkin berupaya memahami bahan ajar dan mengenali apa saja yang tidak mereka pahami dengan menandai bahan ajar pada bagian yang tidak dipahami. Jika waktu memungkinkan, bentuklah pasangan-pasangan tersebut menjadi kuartet (kelompok empat siswa) dan beri waktu bagi setiap pasangan untuk saling membantu.
- 3) Perintahkan siswa untuk kembali ke posisi semula dan jawab pertanyaan siswa. Guru mengajar melalui jawaban atas pertanyaan peserta didik secara keseluruhan dan baru kemudian mengajarkan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *Learning Start with a Question* yang telah dikemukakan oleh para ahli. Langkah langkah pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Guru membagikan bahan ajar kepada siswa yang berisi inti materi. Bahan ajar bisa berasal dari buku paket siswa. Bahan ajar yang baik menyediakan informasi yang luas namun tidak memiliki rincian penjas sehingga memicu keingintahuan siswa
- 2) Siswa diminta untuk mempelajari buku/ bahan ajar dengan teman sebangkunya (berpasangan)
- 3) Guru meminta siswa memberi tanda pada bagian bacaan yang belum dipahami, anjurkan siswa unuk memberi tanda sebanyak mungkin

- 4) Gabungkan dua pasangan belajar dengan pasangan lainnya sehingga membentuk kelompok besar yang terdiri dari 4 orang siswa kemudian minta mereka membahas poin-poin yang belum dipahami yang telah diberi tanda. Setelah berdiskusi minta siswa untuk kembali ke kelompok asal
- 5) Dalam kelompok kecil minta siswa menuliskan pertanyaan yang masih belum dipahami
- 6) Guru mengumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa
- 7) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis siswa.

Secara sistematis langkah-langkah pembelajaran *Learning Start with a Question* yang akan digunakan dalam penelitian disajikan dalam Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Langkah-langkah Strategi *Learning Start with a Question*

Setiap Strategi Pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri, kelebihan strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* menurut Susanto & Munoto (2013) sebagai berikut.

- 1) Siswa menjadi lebih siap memulai pelajaran, karena siswa sudah membaca terlebih dahulu sehingga memiliki sedikit gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan siswa menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif bertanya.
- 3) Siswa dapat mengingat materi lebih lama materi yang telah dipelajari.
- 4) Mengasah kecerdasan siswa saat belajar mengajukan pertanyaan.
- 5) Meningkatkan keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok.
- 6) Siswa belajar memecahkan masalah sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antar siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.
- 7) Dapat membedakan siswa yang belajar dan yang tidak belajar.

Selain memiliki beberapa kelebihan, strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* juga memiliki beberapa kelemahan, Adapun kelemahan yang dimiliki strategi *Learning Start with a Question* menurut Riswani & Widayati (2012) adalah:

- 1) pelaksanaan pembelajaran harus mampu mencakup kelas dan dilakukan dengan kreatif.
- 2) guru harus mampu menjadi fasilitator dan moderator yang baik.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Masalah adalah suatu kondisi yang memerlukan suatu tindakan penyelesaian. Pemahaman terhadap masalah merupakan poin penting dalam memecahkan suatu masalah sehingga diperoleh cara yang tepat

dan mampu mengatasi masalah tersebut. Namun tidak semua persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dapat dikatakan sebagai masalah, Syaharuddin (2016) berpendapat bahwa suatu kondisi dapat digolongkan sebagai masalah apabila keadaan itu disadari, ada kemauan dan merasa perlu melakukan tindakan untuk mengatasi persoalan tersebut, serta tidak segera dapat ditemukan cara untuk mengatasi situasi tersebut.

Pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek kurikulum. Pentingnya pemecahan masalah dalam pembelajaran juga disampaikan oleh *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM). Menurut NCTM proses berfikir matematika dalam pembelajaran matematika meliputi lima kompetensi standar utama yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan penalaran, kemampuan koneksi, kemampuan komunikasi dan kemampuan representasi. Terbukti bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam bidang pendidikan, terutama pada pelajaran matematika yang seringkali dianggap rumit (Cahyani, 2016).

Terdapat banyak definisi tentang pemecahan masalah dalam matematika, diantaranya menurut (Widodo, 2013) bahwa pemecahan masalah adalah proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Masalah dapat terjadi jika seseorang tidak mempunyai aturan tertentu yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara situasi saat ini dan tujuan yang akan dicapai. Sedangkan Yarmayani (2016) menyatakan bahwa pemecahan masalah dalam matematika adalah proses menemukan jawaban dari suatu pertanyaan dalam suatu teks, cerita, tugas-tugas dan situasi-situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Bell dalam Sumartini (2016) juga menyatakan bahwa terdapat lima strategi yang berkaitan dengan pemecahan masalah yaitu: (1) menyajikan masalah dalam bentuk yang jelas dan tidak bermakna ganda; (2) menyusun hipotesis-hipotesis alternatif dan prosedur yang diperkirakan dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut;

(3) menguji hipotesis, mengumpulkan dan mengolah data untuk memperoleh solusi, solusi yang diperoleh bisa lebih dari satu; (4) jika diperoleh satu solusi maka langkah selanjutnya adalah memeriksa kembali apakah solusi itu sudah benar namun jika diperoleh lebih dari satu solusi maka memilih solusi mana yang paling baik.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap orang, karena dalam kehidupan sehari-hari pasti banyak ditemukan masalah yang harus diselesaikan. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah, merencanakan strategi dan melaksanakan rencana pemecahan masalah Aqib (dalam Handayani, 2017)

Yarmayani (2016) mendefinisikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dimana siswa berupaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan, juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Anisa (2014) kemampuan pemecahan masalah adalah suatu usaha atau cara siswa dalam menyelesaikan persoalan dengan menggunakan langkah-langkah sistematis.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang untuk memahami suatu masalah dan merencanakan penyelesaiannya dengan cara yang tepat serta langkah-langkah yang sistematis melalui pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Proses pemecahan masalah sangat didukung oleh pengetahuan awal yang telah diperoleh sebelumnya, oleh karena itu pengetahuan awal yang telah diperoleh harus sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi.

b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis seseorang dapat diukur melalui beberapa indikator pemecahan masalah. Handayani

(2017) menyatakan terdapat empat langkah proses pemecahan masalah matematis, yaitu.

- 1) Menunjukkan pemahaman terhadap masalah yang diberikan, meliputi kemampuan menentukan unsur-unsur yang diketahui dan yang ditanyakan.
- 2) Mampu menyusun model matematika dari soal yang diberikan, meliputi kemampuan merumuskan masalah situasi sehari-hari dalam model matematika.
- 3) Memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut.
- 4) Mampu menjelaskan dan memeriksa kembali jawaban yang telah diperoleh.

Sedangkan Sumarmo (Yanuardi, Hartoyo, & Nursangaji, 2018) menyatakan indikator kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur.
- 2) Membuat model matematika dari persoalan yang diberikan.
- 3) Menerapkan strategi menyelesaikan masalah dalam/di luar matematika.
- 4) Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil yang telah diperoleh.
- 5) Menyelesaikan model matematika dan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Menggunakan matematika secara bermakna.

Indikator kemampuan pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Mampu memahami masalah yang disajikan dengan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan dinyatakan.
- 2) Mampu membuat model matematika dari soal yang diberikan dan menentukan strategi pemecahan masalah yang tepat.

- 3) Menyelesaikan model matematika dan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Memeriksa kembali jawaban yang telah diperoleh.

3. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Apalagi dalam proses pembelajaran, siswa yang menjadi subyek, sehingga agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran, maka guru harus mempunyai strategi belajar yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Sardiman mengatakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang penting di dalam interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan aktivitas siswa (Wahyuni, 2019).

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar (Ermawati, 2016). Aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, perhatian, pikiran, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan mendapatkan manfaat dari kegiatan tersebut.

Paul B. Diedric dalam Sardiman dalam Aliwanto (2017) mengatakan ada beberapa jenis aktivitas belajar yang harus dilakukan dengan baik oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal diantaranya:

- a. *Visual activities*, yaitu kegiatan membaca, memperhatikan.
- b. *Oral activities*, yaitu kegiatan yang dilakukan seperti merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, dan intruksi.
- c. *Listening activities* yaitu kegiatan mendengarkan.
- d. *Writing activities* yaitu kegiatan menulis.
- e. *Drawing activities*, yaitu kegiatan menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- f. *Motor activities*, yaitu kegiatan melakukan pekerjaan, membuat konstruksi, model.

g. *Mental activities* yaitu kegiatan menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis dan mengambil keputusan.

h. *Emotional activities* yaitu merasa tenang, merasa bosan, atau gugup.

Dari beberapa pendapat mengenai aktivitas siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini disajikan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Indikator Aktivitas Siswa

Aktivitas LSQ	Paul B. Diedric	Indikator aktivitas siswa
Siswa mempelajari bahan ajar dengan teman sebangku	<i>Visual activities</i>	Mampu menuliskan informasi yang diperoleh setelah membaca bahan ajar
Siswa memberi tanda pada bacaan yang belum dipahami	<i>Writing activities</i>	Mampu menentukan bagian materi yang sudah dan belum dipahami dengan memberi tanda pada bagian yang belum dipahami
Siswa berdiskusi tentang poin-poin yang belum dipahami	<i>Oral activities</i> <i>Mental activities</i>	Mampu bertukar pendapat tentang poin-poin yang belum dipahami
Siswa membuat pertanyaan	<i>Oral activities</i>	Mampu menyusun pertanyaan tentang hal yang belum dipahami
Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan	<i>Listening activities</i>	Menyimak dan mampu menyebutkan kembali materi yang telah disampaikan

4. Respon siswa

Respon siswa adalah perilaku yang lahir sebagai hasil dari stimulus yang diberikan guru kepada siswa atau tanggapan untuk mempelajari sesuatu dengan perasaan senang (Susanti, 2008). Dengan demikian, respon siswa merupakan salah satu faktor penting untuk menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Menurut Khasanah (2017) Respon merupakan tanggapan atau reaksi yang diartikan sebagai kesan dari stimulus yang didapat atau objek yang diamati sebelumnya.

Sehingga dalam penelitian ini respon siswa dapat diartikan sebagai tindakan atau perilaku peserta didik sebagai hasil dari stimulus yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran. Respon peserta didik dapat dilihat dari cara peserta didik menyampaikan pendapat, atau sikap yang ditunjukkan melalui bahasa tubuh terhadap stimulus yang diberikan guru. Sebagaimana yang disampaikan oleh Azwar bahwa Respon peserta didik maupun guru terhadap suatu metode atau model yang diterapkan oleh guru pada suatu pembelajaran dapat diketahui saat pembelajaran dikelas (Khasanah, 2017). Kurangnya respon siswa terhadap pelajaran matematika dapat menghambat proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

5. Perbandingan

a. Pengertian perbandingan

Perbandingan adalah suatu cara untuk membandingkan dua nilai atau lebih dari suatu besaran yang sama dan ditunjukkan dengan nilai yang paling sederhana. Perbandingan antara a dan b ditulis dalam bentuk sederhana $\frac{a}{b}$ atau $a : b$, dengan a dan b merupakan bilangan bulat tetapi $b \neq 0$. Perbandingan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya perbandingan nilai dua siswa, perbandingan usia ayah dan anak, perbandingan tinggi, dll. Sebagai ilustrasi perhatikan contoh berikut:

Usia adik 12 tahun dan usia kakak 18 tahun.

Sehingga, perbandingan usia adik dan kakak adalah $12 : 18$,

atau dapat ditulis $12 : 18 = 2 : 3$

Dalam melakukan perbandingan, ada dua hal yang harus diperhatikan

- 1) Besaran yang dibandingkan dengan cara menghitung hasil bagi, besaran-besarannya harus merupakan besaran yang sejenis. Artinya kedua satuan dari besaran yang dibandingkan harus sama. Jika tidak sama maka disamakan dulu satuannya.

- 2) Dalam membandingkan dua besaran, hasil bagi kedua besaran harus dalam bentuk yang paling sederhana. Artinya antara a dan b sudah tidak mempunyai faktor persekutuan, kecuali 1 atau saling prima.

b. Perbandingan dua besaran

Membandingkan besaran suatu benda dengan benda lainnya dapat menggunakan perbandingan atau rasio. Besaran benda yang dimaksud bisa berupa banyak benda, panjang, massa, kecepatan, waktu, dan sebagainya. Terdapat tiga cara untuk menyatakan suatu rasio.

- 1) Pecahan, misalnya $\frac{1}{2}$
- 2) Dua bilangan yang dipisahkan oleh titik dua (:), misalnya 1:2
- 3) Dua bilangan yang dipisahkan oleh kata *dari*, misalnya 1 dari 2.

Contoh:

SMP Muhammadiyah 2 Surabaya akan mengadakan pelatihan menulis dan desain, siswa diminta untuk memilih salah satu dari pelatihan tersebut. Dari 180 siswa, 135 siswa memilih pelatihan menulis dan 45 siswa memilih pelatihan desain.

Bagaimana cara membandingkan pilihan siswa yang memilih pelatihan menulis atau desain?

Berikut beberapa jawaban dari pertanyaan di atas.

- a. Banyak siswa yang memilih pelatihan desain adalah $\frac{1}{4}$ dari seluruh siswa SMP Muhammadiyah 2 Surabaya.
- b. Rasio banyak siswa yang memilih pelatihan menulis terhadap pelatihan desain adalah 3 : 1.
- c. Sebanyak 1 dari 4 siswa memilih pelatihan desain
- d. Banyak siswa yang memilih pelatihan menulis adalah 90 lebih banyak dari siswa yang memilih pelatihan desain.
- e. Banyak siswa yang memilih pelatihan menulis tiga kali lipat dari siswa yang memilih pelatihan desain.

c. Perbandingan dua besaran dengan satuan yang berbeda

Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali permasalahan tentang bagaimana menentukan perbandingan dua besaran yang memiliki satuan yang berbeda. Misalnya membandingkan jarak yang ditempuh (kilometer) dengan banyak bahan bakar (liter) yang diperlukan, tarif internet per jam, kurs rupiah terhadap dollar, dan kecepatan. Berikut salah satu contoh masalah tentang menentukan perbandingan dua besaran dengan satuan yang berbeda beserta penyelesaiannya.

Contoh:

Agung bersepeda di lintasan yang berbeda. Terkadang melintasi jalan yang naik, terkadang melintasi jalan yang menurun. Ada kalanya dia melintasi jalan yang datar. Agung berhenti tiga kali untuk mencatat waktu dan jarak yang telah ditempuhnya setelah melewati tiga lintasan.

- Pemberhentian ke-1: 8 kilometer dengan waktu tempuh 20 menit
- Pemberhentian ke-2: 12 kilometer dengan waktu tempuh 24 menit
- Pemberhentian ke-3: 24 kilometer dengan waktu tempuh 40 menit

Pada lintasan yang manakah Agung mengendarai sepeda dengan cepat?

Lintasan yang manakah Agung mengendarai sepeda dengan lambat?

Penyelesaian:

Kita harus menentukan kecepatan rata-rata Agung pada setiap lintasan.

Lintasan pertama, Agung menempuh 8 kilometer dalam waktu 20 menit.

Berarti Agung mengendarai sepeda dengan kecepatan $\frac{8}{20} = \frac{2}{5} = \frac{4}{10}$

km/menit.

Lintasan kedua, Agung menempuh 12 kilometer dalam waktu 24 menit.

Berarti Agung mengendarai sepeda dengan kecepatan $\frac{12}{24} = \frac{1}{2} = \frac{5}{10}$

km/menit.

Lintasan ketiga, Agung menempuh 24 kilometer dalam waktu 40 menit.

Berarti Agung mengendarai sepeda dengan kecepatan $\frac{24}{40} = \frac{6}{10}$

km/menit.

Karena $\frac{4}{10} < \frac{5}{10} < \frac{6}{10}$, maka dapat disimpulkan bahwa Agung

mengendarai sepeda paling cepat saat berada di lintasan ketiga dan mengendarai sepeda paling lambat saat berada di lintasan pertama.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat tiga penelitian yang relevan, pertama penelitian yang dilakukan oleh Ayu Andirawati, Mukhni dan Niniwati (2013) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Learning Start with a Question* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI IPA SMAN 5 Padang”. Penelitian tersebut tergolong sebagai penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematika siswa dengan menggunakan strategi *Active Learning* Tipe *Learning Start with a Question* lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Persamaan dari penelitian yang dilakukan Ayu Andirawati, Mukhni dan Niniwati tersebut adalah penggunaan strategi *Learning Start with a Question* sebagai strategi pembelajarannya. Sedangkan perbedaannya, penelitian ini meneliti pengaruh pembelajaran *Learning Start with a Question* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa, sedangkan peneliti akan meneliti tentang pengaruh *Learning Start with a Question* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Perbedaannya juga terletak pada subjek penelitiannya.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Agung Supriyanto (2017) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Learning Start with a Question* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Teori Mata Pelajaran Kelistrikan Bodi Kendaraan Siswa Kelas IX Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI TKRC pada teori mata pelajaran kelistrikan bodi di SMKN 1 Sedayu. Persamaan penelitian mengacu pada strategi pembelajaran yang digunakan yaitu strategi *Learning Start with a Question*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, tempat penelitian serta aspek yang diteliti yaitu kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian relevan yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dheni Nur Haryadi dan sri Nurhayati (2015) yang berjudul “Penerapan Model *Learning Start with a Question* Berpendekatan *ICARE* pada Hasil belajar”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning Start with a Question* berpendekatan *ICARE* berpengaruh positif pada hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Dian Handayani dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan pembelajaran *Learning Start with a Question*. Sedangkan perbedaannya, dalam penelitian ini strategi *Learning Start with a Question* akan diuji coba untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, penggunaan strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini ingin diketahui pengaruh pembelajaran *Learning Start with a Question* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

C. Kerangka Berpikir

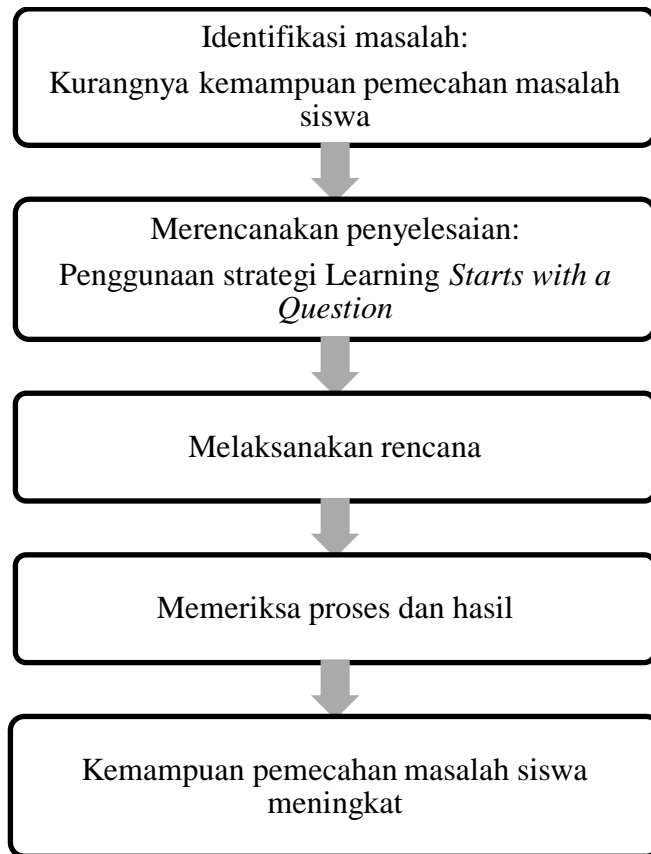
Semua kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh

segala aktivitas guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh siswa setelah pembelajaran matematika. Kenyataannya, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam matematika belum mendapat banyak perhatian dari guru. Kurangnya perhatian guru terhadap pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran matematika mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Selain itu, pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas sangatlah dominan dari setiap kegiatan pembelajaran matematika. Terlebih lagi siswa yang terkadang masih main-main saat pembelajaran berlangsung menyebabkan mereka kurang fokus dalam menyimak materi yang disampaikan sehingga membuat pembelajaran kurang efektif.

Diperlukan pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemikiran yang kreatif serta lebih menekankan pada pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah. Salah satu pembelajaran yang bisa dilakukan yaitu dengan menerapkan strategi *Learning Start with a Question*.

Learning Start with a Question merupakan strategi pembelajaran aktif yang menekankan siswa untuk aktif membaca dan bertanya mengenai materi yang diberikan sehingga mendorong siswa untuk mencari solusi dari pertanyaan yang dibuat melalui diskusi kelompok. Hal ini dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami masalah, mencari solusi pemecahan masalah yang baik, hingga melakukan strategi pemecahan masalah sampai ditemukan solusi yang tepat. Untuk menggambarkan paradigma penelitian, maka kerangka pemikiran ini disajikan dalam Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Learning Start with a Question* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru.

