

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam PERMENDIKBUD, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang SISDIKNAS, yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Triwiyanto, 2021:24).

Menurut Hurit dkk (2021:2), pendidikan merupakan suatu proses dan pengalaman belajar oleh seseorang yang berlangsung selama dirinya masih ingin maju dan berkembang. Proses belajar dapat terjadi pada lembaga formal maupun non formal. Kegiatan ini akan terus berlangsung jika terdapat interaksi secara terus menerus antara seseorang dengan orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan Triwiyanto (2021:24) mengemukakan pendidikan merupakan upaya menarik sesuatu dalam diri manusia untuk memberikan pengalaman belajar yang terprogram

dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di dalam dan luar sekolah yang berlangsung terus sepanjang hayat dengan tujuan untuk mengoptimalkan keterampilan individu agar dapat untuk memainkan peran dalam kehidupan masa depan.

Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek penting dalam matematika didalam pembelajaran matematika pemecahan masalah penting yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah matematika yang kompleks. Menurut Asfar dan Syarif (2018: 7-8) pemecahan masalah adalah bagian integral dari pembelajaran dan mempunyai peranan penting karena sebagian besar pembelajaran adalah hasil dari pemecahan masalah, jadi pemecahan masalah bukan hanya tujuan pembelajaran tetapi cara proses itu sendiri. Menurut Goldstein dan Levin (Yayuk dkk, 2013:2) mengemukakan pemecahan masalah sebagai proses kognitif tingkat tinggi yang memerlukan modulasi dan kontrol lebih dari keterampilan rutin/dasar. Solusi soal pemecahan masalah memuat 4 langkah penyelesaian, yaitu: 1) pemahaman terhadap permasalahan (see); 2) perencanaan penyelesaian masalah (plan); 3) melaksanakan perencanaan penyelesaian masalah (do); dan 4) memeriksa kembali penyelesaian (chek).

Data PISA (*Programme For International Student Assesment*) tahun 2018 hasil studi PISA indonesia menunjukkan bahwa skor rata-rata matematika mrencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487. indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam PISA

tahun 2018. menurut Wulandari Dan Azka (Habibi & Suparman, 2020:61) faktor rendahnya kemampuan pengetahuan matematika diantaranya: 1) materi yang dipilih, 2) pembelajaran oleh guru,, 3) lingkungan kelas, 4) dukungan dari lingkungan keluarga, 5) persiapan ujian, dan 6) kemampuan masing-sing siswa itu sendiri.

Kendala yang ada saat ini adalah kemampuan siswa indonesia dalam memecahkan soal berupa telaah, mengemukakan alasan, mengkomunikasikan, memecahkan dan menafsirkan berbagai permasalahan masih sangat rendah. Penyajian data dalam penilaian PISA , soal matematika dalam penelitian PISA berfokus pada mengukur penalaran, pemecahan masalah dan argumentasi daripada mengukur kemampuan ingatan dan keterampilan berhitung. Sedangkan Sekolah-sekolah di Indonesia menunjukkan bahwa siswanya belum terbiasa dengan permasalahan yang memerlukan pemikiran logis dan penerapan siswa masih terbiasa dengan jawaban terteoritis dan prosedural. Oleh karena itu pembiasaan soal-soal yang memerlukan penalaran logis hendaknya diterapkan dalam pembelajaran (Habibi dan Suparman, 2020:59)

Arya (2015:66) mengemukakan soal cerita adalah soal-soal matematika yang menggunakan bahasa verbal yang secara umum berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Cerita yang diungkapkan biasanya merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. keseriusan masalah yang ditemukan dapat mempengaruhi panjang

pendeknya cerita tersebut. semakin besar bobot masalah yang diungkapkan, memungkinkan semakin panjang cerita yang disajikan

Di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib yang harus dipelajari oleh siswa salah satunya yaitu matematika. Matematika diajarkan mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini membuktikan pentingnya peran matematika dalam dunia pendidikan karena selalu dipelajari disetiap jenjang pendidikan yang ditempuh oleh siswa. Matematika juga memiliki peran dan pengaruh terhadap mata pelajaran lain seperti dalam pembelajaran ipa. Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, khususnya dalam dunia pendidikan. Sehingga matematika di pelajari dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Melalui pendidikan sejak sekolah dasar dan seterusnya, siswa akan dibekali dengan pengetahuan yang sesuai untuk mempersiapkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Lestari & Suprpto, 2017:56). Jadi mata pelajaran matematika dipelajari mulai dari Sekolah Dasar bahkan Taman Kanak-kanak, belajar matematika dimulai dari hal yang mendasar hingga kompleks yang akan terus berkembang sesuai dengan tingkatan pendidikan yang dilalui siswa. Tujuan pembelajaran matematika salah satunya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah

Menurut *Science Board-National Research Concil* (dalam Aryadi, 2012), tujuan pembelajaran matematika dikelompokkan menjadi 4 diantaranya: (1) Tujuan Praktis, berkaitan dengan pembelajaran matematika

yang ditujukan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika; (2) Tujuan Kemasyarakatan, lebih berorientasi pada kemampuan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam hubungan kemasyarakatan; (3) Tujuan Profesional, pembelajaran matematika ditujukan untuk mempersiapkan siswa terjun ke dunia kerja secara profesional; dan (4) Tujuan Budaya, Pembelajaran matematika ditujukan untuk menempatkan matematika sebagai hasil kebudayaan manusia dan sekaligus sebagai proses untuk mengembangkan suatu kebudayaan.

Siswa sering menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan untuk dipelajari, meskipun tidak sedikit yang gemar dengan pelajaran ini. Siswa yang terlanjur menilai matematika adalah pelajaran yang sulit akan menurunkan minat belajarnya. Kurangnya minat ini membuat siswa kurang semangat dalam pembelajaran dan kebanyakan siswa masih kurang teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan. Terutama soal cerita, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita. Soal cerita tidaklah mudah bagi semua siswa, mereka sering mengalami kesulitan pada saat menyelesaikan soal cerita. Siswa harus memiliki pemahaman dan konsentrasi yang lebih pada saat menyelesaikan soal cerita dan tidak semua siswa dapat menyelesaikannya dengan baik.

Kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan

pemecahan masalah mereka. Guru tidak membiasakan siswa untuk berlatih memecahkan masalah saat pembelajaran sehingga rata-rata presentase kemampuan pemecahan masalah berada pada kategori rendah. Pembelajaran di kelas masih menekankan siswa tidak melibatkan kemampuan berfikir, dan siswa tidak diberi kesempatan untuk menemukan jawaban ataupun metode yang berbeda dengan yang diajarkan guru. Guru seringkali tidak membiarkan siswa mengembangkan pemahaman sendiri terhadap konsep-konsep penting sehingga mengurangi kemampuan siswa pemecahan masalah

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah juga terjadi SD N Kalierang 01. hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di SD Negeri Kalierang 01 pada tanggal 17 Desember 2022. Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V masih rendah apalagi dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Hanya beberapa siswa di kelas yang kemampuan pemecahan masalahnya dalam kategori tinggi, kebanyakan siswa di kelas cenderung rendah kemampuan pemecahan masalahnya. Hal ini didukung dengan nilai PAS matematika siswa yang masih banyak dibawah KKM. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita, biasanya siswa kebingungan ketika menentukan langkah yang digunakan terlebih dahulu dalam menyelesaikan soal dan menentukan penyelesaiannya. Hal ini membuat siswa menjadi asal-asalan dalam mengerjakan soal cerita. Untuk masalah ini, biasanya siswa diperintah untuk membaca ulang soal cerita tersebut, hal ini dimaksudkan untuk membantu

siswa lebih paham terhadap permasalahan yang ditanyakan pada soal cerita. Selain itu guru juga membimbing dan memberi pengarah kepada siswa dalam mengerjakan soal cerita.

Dalam pembelajaran matematika guru kelas V menggunakan metode ceramah, diskusi, dan pemecahan masalah ketika mengajar di kelas. Namun sering menggunakan model ceramah dan diskusi. Hal ini menyebabkan kemampuan pemecahan masalah rendah karena guru jarang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Selain model pembelajaran yang kurang bervariasi, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran ketika mengajar. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran selain untuk mempermudah menjelaskan materi media juga bisa membangkitkan semangat belajar siswa supaya tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu guru harus menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran khususnya dalam pemecahan masalah soal cerita agar hasil belajar siswa meningkat.

Soal cerita yang sering dijumpai dalam pembelajaran ada banyak salah satunya dalam materi pecahan. Masih banyak Siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal materi pecahan terutama soal yang berbentuk cerita. Banyak siswa yang masih keliru dalam mengerjakan soal seperti salah menentukan antara pembilang dan penyebut. Apalagi dalam bentuk soal cerita ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan karena

kurang teliti yang seharusnya ditambahkan malah dikurangkan maupun sebaliknya.

Permasalahan tersebut guru harus bisa mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya. Untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika dibutuhkan adanya inovasi dalam pembelajaran matematika, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menyerap materi yang diajarkan, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model pembelajaran pemecahan masalah (*creative problem solving*).

Amin & Linda (2022:131) mengatakan, *Creative Problem solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Sedangkan menurut Shoimin (2014:137) menyatakan bahwa model *Creative Problem Solving* adalah model pembelajaran yang berpusat pada pengajaran dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pernyataan siswa dapat melakukan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk memilih serta mengembangkan tanggapannya. Jadi tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan memecahkan masalah dapat memperluas proses berpikir.

Supaya lebih menarik motivasi belajar siswa maka diperlukan adanya media pembelajaran. Permainan ular tangga bisa dijadikan media untuk menarik motivasi, keterampilan proses, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Pratiwi (2012) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua anak atau lebih. Dalam papan atau kertas permainan ular tangga terdapat gambar tangga dan ular cara mainnya dimulai dengan melemparkan dadu terlebih dahulu. Penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran matematika sangat diperlukan. Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Karena media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan siswa juga mudah memahami materinya.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah, sebelumnya pernah dilakukan oleh Putri Ramadani (2017), hasil penelitiannya rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menggunakan model *creative problem solving* (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan tidak menggunakan model *creative problem solving* (kelas kontrol). Rata-rata nilai *pretes* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 56,63 dan rata-rata nilai *pretes* kelas kontrol 59,01. Setelah dilakukan *treatment* pada kelas eksperimen, maka diperoleh rata-rata *posttes* kelas eksperimen

yaitu sebesar 86,85 dan kelas kontrol sebesar 76,99. Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *creative problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

Penelitian juga pernah dilakukan oleh Wahyu Wulandari (2017), hasil dari penelitiannya kemampuan siswa memecahkan masalah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* didukung media pembelajaran mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 84,00. Sebelumnya kemampuan memecahkan masalah menggunakan model konvensional cenderung rendah dengan rata-rata 69,18. Jadi penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa.

Penelitian lain yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran berbantuan permainan snakes and ladders, sebelumnya pernah dilakukan oleh Wayan Maretayani dkk (2017), hasil penelitiannya rata-rata kompetensi pengetahuan matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem solving* berbantuan permainan snakes and ladders lebih tinggi dari rata-rata siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem solving* berbantuan permainan snakes and ladders. Jadi kesimpulannya berpengaruh.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penggunaan model pembelajaran dengan berbantuan media sangat perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

mana penelitian tersebut belum pernah dilakukan di SD N Kalierang 01, adapun judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Permainan *Snake and Ladder* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD N Kalierang 01”

B. Pembatasan penelitian

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka peneliti membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi pecahan
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder*
3. Penelitian ini berpusat pada pemecahan masalah

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder* dengan model pembelajaran konvensional?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD N Kalierang 01?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu,

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah soal cerita matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *Snake and Ladder* dengan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media permainan *snake and ladder* terhadap kemampuan pemecahan masalah menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD N Kalierang 01.

E. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini yakni:

1. Manfaat teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan.
- b. Sebagai bahan referensi atau acuan bagi peneliti-peneliti yang akan mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang penelusuran karya ilmiah sebagai bekal untuk mengadakan penelitian atau sebagai perbaikan dimasa yang akan datang.

b. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat digunakan sebagai kajian dalam meningkat kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

c. Bagi guru

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru tentang pemecahan masalah soal cerita matematika.
2. Memberi informasi kepada guru agar mampu menentukan model pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran.

d. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa dalam pemecahan masalah soal cerita matematika dan mempermudah siswa dalam pemecahan masalah dalam soal cerita matematika.

F. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari bagian awal skripsi, bagian isi dan bagian akhir skripsi. Berikut penjelasan dari ketiga bagian tersebut.

Bagian yang pertama dalam sistematika penulisan yaitu bagian awal skripsi. Pada bagian awal penulisan skripsi, memuat beberapa halaman yang terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, abstract, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian yang kedua dalam sistematika penulisan yaitu bagian isi, bagian ini terdiri dari lima bab. Bab I yaitu pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang, fokus penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II yaitu landasan teori dan kajian pustaka, bab ini berisi tentang landasan teori, kajian pustaka, dan kerangka berfikir. Bab III yaitu metode penelitian, bab ini berisi tentang desain penelitian, latar penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data. Bab IV yaitu hasil dan pembahasan, bab ini berisi tentang deskripsi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan. Bab V yaitu simpulan dan

saran, bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran yang berkaitan dengan skripsi.

Bagian yang ketiga dalam sistematika penulisan yaitu bagian akhir skripsi, pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.