

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Siswa sekolah dasar semestinya memiliki beberapa kemampuan yang dimiliki salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat dibutuhkan siswa, terkait dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan diri mereka sendiri. Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran terutama pada proses pembelajaran paling dasar, yaitu SD. Pernyataan ini didukung antara lain oleh *National Council of Supervisors of Mathematics (NCSM)* yaitu “*learning to solve problems is the principal reason for studying mathematics*” dan *National Council of Teacher of Mathematics (NCTM,)* bahwa *Problem solving must be the focus of the curriculum.*(Napitupulu, 2008, hlm. 27)

Sebuah survey *Trends International Mathematics and Science Study (TIMSS)* yang diselenggarakan oleh *International Association for the Evaluation of Education Achievement (IEA)*, sebuah lembaga studi international yang meneliti kecenderungan atau perkembangan matematika dan sains, mengungkapkan bahwa pada TIMSS tahun 2015, posisi Indonesia menempati peringkat ke-44 dari 49 negara dengan nilai rata-rata 397. (Nizam, 2016) Hasil dari studi tersebut dapat disimpulkan bahwa Indonesia masih tergolong lemah dalam menyelesaikan soal-soal tidak rutin yang berkaitan dengan pembuktian, pemecahan masalah dan memerlukan penalaran, menemukan, generalisasi atau konjektur, dan menemukan hubungan antara data-data atau fakta yang diberikan. Berdasarkan fakta di atas, dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan representasi matematis siswa pada umumnya masih rendah.

Beberapa penelitian di Indonesia yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah atau *Problem solving* siswa masih rendah salah satunya dilakukan oleh Novianti, dkk (Widodo, 2017, hlm. 58) mengemukakan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah dilihat dari hasil uji coba terbatas

dengan jumlah 33 siswa diperoleh rata-rata 0,23. Berdasarkan hasil wawancara guru SD 1 Bae Kudus yang dilakukan oleh Ulya (2016, hlm. 92) yaitu sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pemecahan masalah, karena soal tersebut memerlukan lebih dari satu langkah penyelesaian. Penelitian lain dari hasil Monitoring dan Evaluasi PPPPTK Matematika dan PPG Matematika tahun-tahun sebelumnya menunjukkan lebih dari 50% guru SD menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita. (Mulyati, 2016, hlm. 3)

Saat ini Indonesia sedang menerapkan kurikulum 2013 yang berbasis pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Tema yang diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi topik pembelajaran (Trianto, 2011, hlm. 139). Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pengajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin dan saling terkait (Trianto, 2011, hlm. 154).

Pembelajaran tematik yang diterapkan di kurikulum 2013 menuntut agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran atau yang sering disebut dengan *student centered/learner centered* sehingga peran guru pada kurikulum 2013 hanya sebagai fasilitator untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu dalam kurikulum 2013 ini diperlukan model pembelajaran yang sesuai agar dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran serta dapat mencapai tujuan dari kurikulum 2013. Kemampuan memecahkan masalah (*Problem solving*) sebagai hasil dari proses pendidikan diyakini oleh filsafat progresivisme bahwa pengetahuan yang benar pada masa kini bisa jadi tidak benar di masa mendatang, karenanya cara terbaik mempersiapkan para siswa untuk merubah masa depan yang belum diketahui adalah membekali mereka dengan strategi-strategi pemecahan masalah yang memungkinkan mereka mengatasi tantangan-tantangan baru dalam kehidupan dan untuk kebenaran-kebenaran yang relevan pada saat ini (Destianingsih, 2015, hlm 2).

Salah satu metode yang banyak diadopsi untuk menunjang peningkatan kemampuan memecahkan masalah (*Problem solving*) adalah dengan menggunakan alat perantara pengantar pembelajaran atau yang sering disebut dengan media pembelajaran yaitu dengan Media Pembelajaran *Puzzle*. *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) mengemukakan bahwa bermain merupakan alat utama belajar anak. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan nilai-nilai kehidupan. Metode permainan sensori motor memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode lain, anak akan merasa senang dalam pembelajaran. Anak juga akan lebih aktif dan lebih berkreasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Martika & Subagja (2014, hlm. 35) “Latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru”.

Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* membantu anak dalam membangun keterampilan memecahkan masalah karena menggunakan kognitif anak sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh media tersebut anak dapat mandiri dalam mengerjakan tantangan lain yang diberikan. Sejalan dengan pendapat Soebachman (2012) mengatakan bahwa *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi. Permainan ini merupakan permainan berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun agar menjadi menjadi sebuah *puzzle* yang lengkap. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saat menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* terlihat bahwa manfaat dari Media Pembelajaran *Puzzle* yang disampaikan oleh Yuliani (2008) adalah anak akan mengasah otaknya dengan cara mencari, menemukan solusi, menyusun strategi, mencocokkan merupakan salah satu bentuk untuk melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan kepingan *puzzle* secara mandiri dan selesai dengan benar.

Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dimana anak melakukan pengambilan keputusan, berpikir kritis, kreatif yang juga sejalan dengan konsep pembelajaran kurikulum 2013 yaitu *student centered*. Pemecahan masalah merupakan salah satu tugas hidup yang harus dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dengan rentangan kesulitan mulai dari

yang paling sederhana hingga yang paling kompleks Surya (2015). Tugas individu inilah yang harus dimiliki oleh anak sejak dini, namun kenyataan yang terjadi di lapangan pembelajaran berorientasi hanya pada tercapainya suatu kompetensi pembelajaran dibandingkan mengarahkan anak pada kegiatan pecahan masalah sederhana di kehidupan sehari-harinya. Sementara tuntutan lain yaitu anak akan dihadapkan pada masalah sosial yang akan ditemui saat anak sudah berada di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah sebaiknya diterapkan sejak dini agar anak akan siap menghadapi masalah sosial yang akan mereka temui di kemudian hari.

Sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Yesi Ratna Sari (2018) yang berjudul penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun menyebutkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* memberikan kontribusi sebanyak 33,5 persen terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Berdasarkan hasil analisis penelitian tersebut diketahui terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan Media Pembelajaran *Puzzle* sebesar - 7,954% dan terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* sebesar - 9,843%. Sehingga dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif. Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak adalah 0,335. Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* ini dilihat pada kegiatan yang anak lakukan dalam menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Yuliani (2010) peningkatan terjadi pada perkembangan kognitif anak sesudah diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*, dengan kata lain aktivitas dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat merangsang terjadinya proses belajar pada anak. Anak belajar dengan berpikir, yaitu ketika anak melihat, mengamati dan mendengarkan, mengaitkan kecerdasan anak berdasarkan lingkungan yang dilihat, didengar, dan diamati. Berdasarkan uraian tersebut peneliti ingin mengetahui

“Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Kemampuan *Problem solving* Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema Benda Disekitarku.”

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dikaji oleh peneliti memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Puzzle* terhadap peningkatan kemampuan *Problem solving* siswa?
2. Berapa besar pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan *Problem solving* siswa?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum dilakukan untuk mengetahui pengaruh Media *Puzzle* terhadap kemampuan *Problem solving* pada siswa kelas III sekolah dasar tema panas dan perpindahannya. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan *problem solving* siswa.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan *problem solving* siswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh media pembelajaran *puzzle* pada pembelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai pengaruh Media pembelajaran *puzzle*, terhadap kemampuan *Problem solving* kelas III Sekolah Dasar pada tema Panas dan perpindahannya.

#### 2. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai pengaruh Media pembelajaran *puzzle*, terhadap kemampuan *Problem solving* kelas III Sekolah Dasar pada tema Panas dan perpindahannya.

### 3. Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan pembelajaran dengan model berbasis masalah, sehingga siswa akan aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan penerapan Media Pembelajaran *Puzzle*, diharapkan akan dapat berpengaruh terhadap kemampuan *Problem solving* siswa.

### 4. Bagi Pembaca

Menjadi informasi bagi para peneliti bidang pendidikan untuk meneliti aspek atau variabel lain yang diduga memiliki kontribusi terhadap konsep-konsep dan teori-teori tentang pembelajaran

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika kepenulisan yang digunakan pada hasil penelitian ini berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari: 1.1 Latar Belakang masalah, 1.2 Identifikasi Masalah, 1.3 Batasan Masalah, 1.4 Rumusan Masalah, dan 1.5 Tujuan Penelitian.

BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari: 2.1 Kemampuan *Problem Solving* 2.2 Media Pembelajaran, 2.3 Permainan *Puzzle*, 2.4 Kurikulum 2013, 2.5 Pembelajaran Tematik, 2.6 Materi Pelajaran, 2.7 Klarifikasi Konsep, 2.8 Keterkaitan antara Media Pembelajaran *Puzzle* dengan Kemampuan *Problem Solving*, 2.9 Roadmap Penelitian 2.10 Kerangka Pikir

BAB III Metode Penelitian: 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Desain Penelitian, 3.3 Partisipan dan tempat penelitian, 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian, 3.5 Definisi Operasional, 3.6 Teknik Pengumpulan Data, 3.7 Metode Pengumpulan data, 3.8 Instrumen Penelitian, 3.9 Pengembangan Instrumen, dan 3.10 Prosedur Penelitian, 3.11 Teknik Analisis Data, 3.12 Analisis Data, 3.13 Hipotesis Penelitian.

BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan.

BAB V Kesimpulan dan Saran