BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman serta akses informasi global secara tidak terbatas menuntut adanya suatu peningkatan kompetensi sumber daya manusia itu sendiri. Hal tersebut mengakibatkan percepatan dalam berbagai bidang terus menerus digencarkan tak terkecuali pada bidang pendidikan. Pendidikan dituntut untuk terus berinovasi guna menciptakan generasi baru yang dapat bersaing di era globalisasi, pendidik maupun peserta didik dituntut harus ikut serta berperan aktif untuk menjawab tantangan bidang pendidikan pada abad ke-21 ini. Abad 21 disebut juga dengan abad pengetahuan dikarenakan semua kebutuhan hidup dalam berbagai bidang berbasis ilmu pengetahuan. Pengetahuan merupakan dasar dari segala aspek perkembangan dalam kehidupan, sehingga pendidikan menjadi hal utama untuk menjawab tantangan pada abad sekarang ini (Wijaya et al., 2016).

Ahmadi dan Uhbiyati (dalam Sutiono, 2021) mengemukakan bahwa istilah pendidikan berasal dari Bahasa Yunani "*Paedagogie*" yang berasal dari kata "*pais*" yang memiliki arti anak dan "*again*" yang mempunyai arti membimbing. Hal itu berarti "*paedagogie*" merupakan suatu bimbingan yang ditujukan atau diberikan kepada anak. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses perubahan tingkah laku atau sikap seseorang dalam upaya mendewasakan dengan cara melakukan pengajaran maupun pelatihan. Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai pengertian

pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses memberikan suatu arahan atau bimbingan kepada anak yang penting dilakukan untuk menunjang aspek kehidupannya. Pembelajaran pada abad 21 setidaknya harus dapat mencapai beberapa kompetensi yang dikenal dengan istilah 4C yaitu, *Creative Thinking* (berpikir kreatif), *Communication* (berkomunikasi), *Collaboration* (berkolaborasi), dan *Critical Thinking* dan *Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah) (Mu'minah, 2021).

Rambe et al., (2020) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah keterampilan fundamental yang setiap individu harus kuasai, terutama dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kemampuan pemecahan masalah tidak hanya melibatkan pengetahuan secara akademis saja namun juga melibatkan keterampilan untuk berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan untuk dapat bekerja sama dengan individu lain. Dalam kehidupan sehari-hari, sebagai seorang individu sering kali dihadapkan dengan berbagai tantangan atau permasalahan yang membutuhkan suatu pemecahan masalah. Dengan adanya kemampuan pemecahan masalah juga termasuk tujuan utama pendidikan yaitu dapat menjadi langkah bagi peserta didik dalam mempersiapkan menghadapi berbagai situasi dan kondisi.

Kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki oleh setiap individu dalam upaya menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari, baik itu di lingkungan akademik atau sekolah maupun lingkungan sosial. Siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik akan mampu untuk bersikap objektif yang disertai dengan alasan yang logis dalam pengambilan

keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi (Istiqomah & Rizqi, 2024). Maka dari itu peserta didik harus mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang baik agar peserta didik tidak kesulitan ketika menemui suatu persoalan, peserta didik juga akan mudah mencari dan menyaring suatu informasi yang jelas dan relevan. Namun meski pendidikan sudah diterapkan sejak sedini mungkin masih saja terdapat beberapa hasil yang kurang maksimal untuk beberapa individu di suatu sekolah-sekolah tertentu terkait kesulitan dalam memecahkan masalah yang salah satu penyebabnya yaitu keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif. Rizqi & Putra (2023) mengatakan bahwa setiap orang memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah yang berbeda-beda, juga memiliki tingkat kecerdasan dan gaya pemecahan masalah yang berbeda pula, seperti halnya keberhasilan siswa dalam memecahkan persoalan matematika.

Adapun permasalahan lainnya yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah masih rendah adalah pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru (*teacher-centered*). Guru lebih memosisikan siswa sebagai objek daripada subjek siswa. Pendidikan tidak memberikan kesempatan kepada siswa dalam berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang komprehensif (mendasar), kreatif, objektif, dan logis, tidak menggunakan pembelajaran kuantum sebagai salah satu mata pelajaran. Paradigma yang menarik dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan pengelolaan pembelajaran individual. Terdapat banyak aspek pemahaman yang peserta didik harus kuasai pada dunia pendidikan

dalam pembelajaran antara lain yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dengan cara observasi dan menyebar soal studi pendahuluan yang peneliti lakukan dalam rangka penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa di MI Sabilul Huda Jimbaran masih kurang. Kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran masih menunjukkan hasil yang kurang maksimal mengenai bagaimana cara siswa dalam memahami pembelajaran dan memecahkan suatu masalah pada siswa terbukti pada saat membagikan soal studi pendahuluan terhadap siswa.

Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di MI Sabilul Huda Jimbaran yaitu karena pada saat semester awal terdapat mata kuliah bimbingan konseling yang mengharuskan penulis melakukan observasi di sekolah tersebut mengenai kesulitan belajar siswa yang salah satunya dengan memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara secara tidak terstruktur terhadap guru di sekolah tersebut mengenai kondisi siswa di sekolah tersebut terhadap pemahaman atas pembelajaran yang sudah terlaksana. Sebelum melakukan penelitian peneliti sudah melakukan observasi terlebih dahulu pada kelas tersebut dengan mengamati bagaimana proses pembelajaran di kelas tersebut berlangsung dengan guru kelas.

Berdasarkan indikator dalam pemecahan suatu masalah bisa diselesaikan dengan menggunakan cara atau strategi menurut Polya (Winarti et al., 2017) di mana permasalahan tersebut dapat dipecahkan atau diselesaikan dengan 4 tahapan yaitu: 1) memahami masalah, 2) menyusun strategi atau rencana penyelesaian, 3) permasalahan sesuai strategi yang dibuat, dan 4) memeriksa kembali jawaban. Adapun salah satu jawaban dari salah satu siswa yang telah mengerjakan soal studi pendahuluan mengenai kemampuan pemecahan masalah yaitu:

SOAL STUDI PENDAHULUAN

(48)

Nama : Dika
No. Absen : 6
Kelas : V B

No	Soal	Jawaban
1	Midi mendapat hadiah di Ulinvonia Piyadi Wajon, Umar Madi saat ini yaitu jika dibagi dengan 6 hasilnya bilangan bulat. Nizar, jika dibagi dengan 3 hasilnya bilangan ganjil, dan jika dibagi dengan 5, maka hasilnya bulat. Berapakah umur Madi?	<p>Midi umur 20 tahun</p> <p>20</p> <p style="text-align: right;">5</p>
2	<p>Carilah pecahan penerka di sekolah setiap 4 hari sekali. Lulu menajikan penerka di sekolah setiap 6 hari sekali, dan Didi menajikan penerka di sekolah setiap 8 hari sekali.</p> <p>a. Jika hari ini mereka menajikan penerka bersama, berapa hari lagi mereka akan menajikan penerka di sekolah bersama?</p> <p>b. Jika hari ini adalah hari Selasa, berapa hari lagi mereka akan menajikan penerka di sekolah bersama?</p>	<p>4 hari ke hari selasa</p> <p>4</p>
3	Warga desa ingin ke rumah saudara ke rumah kiki, dan akan berangkat bersama dari desa dengan mobil bersama. Sedangkan yang diberikan harga 30 kg gula pasir, 10 kg beras, dan 1 kg telur. Setiap warga akan mendapat harga jenis makanan tersebut dengan harga dan jumlah yang sama. Dengan harga yang paling banyak, berapakah saudara berapakah rumah?	<p>30 kg gula pasir, 10 kg beras, dan 1 kg telur</p> <p>jumlah yang 9 orang</p> <p style="text-align: right;">6</p>

$\frac{39}{7} \times 10 = 48$

4	<p>4. Persegi dan layang-layang adalah dua bangun datar yang memiliki sisi yang sama panjang. Jika persegi memiliki sisi 10 cm, berapa luas layang-layang yang memiliki sisi yang sama panjang dan memiliki diagonal yang sama panjang?</p>	<p>- Luas persegi = 100 cm²</p> <p>- Luas layang-layang = 100 cm²</p> <p>- Luas persegi = 100 cm²</p> <p>- Luas layang-layang = 100 cm²</p> <p style="text-align: right;">5</p>
5	<p>5. Dua orang pedagang menjual jeruk. Orang pertama menjual jeruk 24 buah per hari, dan orang kedua menjual jeruk 12 buah per hari. Jika orang pertama menjual jeruk 240 buah, berapa banyak jeruk yang dijual orang kedua?</p>	<p>240 jeruk</p> <p>240</p> <p style="text-align: right;">6</p>
6	<p>6. Tiga orang membeli makanan di warung. Orang pertama membeli 2 kg beras, orang kedua membeli 3 kg beras, dan orang ketiga membeli 4 kg beras. Berapakah total beras yang dibeli mereka?</p>	<p>2 kg + 3 kg + 4 kg = 9 kg</p> <p style="text-align: right;">9</p>
7	<p>7. Berapakah luas persegi panjang yang memiliki sisi yang sama panjang dan memiliki diagonal yang sama panjang?</p>	<p>- Luas persegi = 100 cm²</p> <p>- Luas layang-layang = 100 cm²</p> <p style="text-align: right;">9</p>

Gambar 1.1 Lembar Jawaban Studi Pendahuluan Siswa

Berdasarkan lembar jawaban siswa tersebut dapat diketahui bahwa hasil jawaban dari siswa belum sepenuhnya memahami bagaimana cara menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan. Siswa masih bingung untuk memecahkan suatu permasalahan yang terdapat di dalam soal. Dalam

satu soal siswa masih belum bisa menjawab dengan mencapai empat indikator pemecahan masalah menurut Polya. Mayoritas siswa mengerjakan soal tersebut hanya dapat menjawab dua dari empat indikator yang diharuskan. Siswa menjawab soal tersebut tetapi dalam cara penyelesaiannya masih salah dan tidak sesuai perintah dalam soal. Hal tersebut dikarenakan siswa belum paham penuh kemampuan pemecahan masalah dengan menyelesaikan suatu permasalahan dalam soal. Dapat terlihat dalam setiap indikator kemampuan pemecahan masalah seperti memahami masalah, menentukan strategi penyelesaian, menyelesaikan permasalahan, dan memeriksa kembali jawaban masih jauh dari kata benar.

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya	Kelas V A	Kelas V B	Rata-Rata
Memahami masalah	23,8%	27,2%	25,5%
Merencanakan strategi	24,7%	28,1%	26,4%
Menentukan penyelesaian masalah	20,7%	25%	22,9%
Memeriksa kembali jawaban	23,1%	26,5%	24,8%
Total	23,1%	26,7%	24,9%

Berdasarkan tabel di atas dengan ketuntasan minimal 70 jumlah siswa yang mengerjakan soal studi pendahuluan adalah sebanyak 60 siswa dengan 30 siswa dari kelas V A dan 30 siswa dari kelas V B. Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapatkan rata-rata persentase 25,5% pada indikator memahami masalah, 26,4% pada indikator merencanakan strategi penyelesaian, 22,9% pada indikator menentukan penyelesaian masalah, dan 24,8% pada indikator

memeriksa kembali jawaban. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik masih mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa dalam empat indikator kemampuan pemecahan masalah yang paling rendah adalah indikator menentukan penyelesaian masalah. Hal tersebut juga terbukti dengan siswa yang belum memahami bagaimana cara menentukan suatu penyelesaian permasalahan dalam soal.

Selain menggunakan soal studi pendahuluan sebagai acuan awal dalam penelitian, peneliti juga melakukan observasi terhadap model dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Tabel di bawah ini mendukung proses pembelajaran dengan hasil observasi yang peneliti lakukan:

Tabel 1.2 Hasil Observasi Studi Pendahuluan

Kelas	Indikator		Rata-Rata
	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	
Kelas V A	43%	40%	42%
Kelas V B	50%	48%	49%
Total Rata-Rata	46,5%	44%	45,3%

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat pembelajaran, dengan rata-rata untuk setiap indikator adalah sebagai berikut: 43% untuk Model Pembelajaran, dan 40% untuk Media Pembelajaran. Dilihat pada tabel di atas kelas V A mendapatkan hasil rata-rata 46,5% dan kelas V B mendapatkan rata-rata 44%, dan rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 45,3%.

Berdasarkan hasil analisis dari soal kemampuan pemecahan masalah, dan lembar observasi yang peneliti lakukan pada dua kelas yang berbeda serta melihat guru mengajar dapat dilihat untuk guru kelas V A masih jarang melibatkan siswa dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan metode dan media yang digunakan masih kurang memberikan inovasi dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang interaktif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, yaitu seperti menjelaskan isi materi kepada siswa baik menggunakan buku paket atau LKS yang dimiliki sekolah maupun sesekali menggunakan materi yang ditayangkan melalui *PowerPoint*, tanpa memanfaatkan variasi pembelajaran maupun model pembelajaran yang lain.

Guru kurang variatif dalam menggunakan metode-metode pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, dan media yang digunakan pun juga kurang menarik perhatian siswa. Guru kurang mengajak siswa untuk melakukan pembelajaran yang melatih kerja sama anak seperti diskusi kelompok sehingga siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menjadikan siswa menjadi kurang tertarik dan cenderung bosan ketika pembelajaran berlangsung karena tidak ada hal baru atau inovasi terbaru yang digunakan untuk pembaharuan metode dan media yang digunakan dalam mengajar.

Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan disebabkan oleh kurangnya inovasi model, media, dan sumber belajar yang dilakukan oleh guru dalam penyampaian materi ketika pembelajaran. Dengan itu, maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang interaktif serta lebih banyak melibatkan siswa untuk ikut serta aktif dalam kegiatan

belajar di kelas. Guru harus mengubah cara mengajar dengan mengikuti kebutuhan siswa agar target pencapaian hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Guru juga harus mengikuti zaman dengan perubahan-perubahan era digitalisasi yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas V A MI Sabilul Huda Jimbaran, salah satu model pembelajaran yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*.

Upaya mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa perlu adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang digunakan. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di MI Sabilul Huda Jimbaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*. Menurut Sunita (dalam Rukmini, 2020) model pembelajaran *Think Pair Share* adalah model pembelajaran dimana siswa dituntut untuk bisa berpikir secara mandiri mengenai permasalahan yang guru berikan kemudian berdiskusi dengan pasangannya dan membagikan hasil diskusi tersebut ke teman sekelasnya. Sedangkan menurut Tint & Nyunt (dalam Ayuni & Muthi, 2024) model pembelajaran *Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang tepat diimplementasikan atau digunakan untuk siswa yang baru belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan model yang menuntut siswa aktif dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran, di mana siswa harus bisa menemukan jawaban dengan diskusi setelah itu siswa harus membagikan atau menyampaikan hasil tersebut kepada teman sekelasnya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair*

Share siswa diberikan kesempatan untuk dapat berpikir secara individu, berdiskusi dengan teman, serta berbagi hasil diskusi atau pemikiran mereka dengan teman kelas. Melalui langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran *Think Pair Share* siswa diharapkan dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga nantinya kemampuan pemecahan masalah siswa akan meningkat. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang mempermudah dan membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media non ICT berupa Monusra (Monopoli Nusantara) yang di dalamnya berisi materi serta soal-soal kemampuan pemecahan masalah.

Media Monusra merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang. Permainan dalam media Monusra akan lebih menekankan mengenai materi-materi yang akan diajarkan. Permainan ini dimodifikasi menjadi suatu media yang lebih menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Dalam melaksanakan pembelajaran media ajar sangat dibutuhkan karena dapat membantu guru mempermudah dalam penyampaian materi, sehingga dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan harus tepat. Sapriyah (2019) mengemukakan bahwa selain bertujuan untuk dapat membantu guru mempermudah dalam penyampaian materi, media pembelajaran juga sangat berguna bagi siswa agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra diharapkan dapat membantu siswa memecahkan permasalahan dalam menyelesaikan soal

kemampuan pemecahan masalah yang diberikan. Dengan meningkatnya pemahaman siswa dalam kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V A dan V B MI Sabilul Huda Jimbaran maka tercapainya indikator dalam pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran, dapat memberikan kemudahan siswa, dan dapat memberikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Bertitik tolak pada penjelasan di atas dan hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penulisan proposal penelitian/riset ini perlu dilakukan penelitian yang berkenaan dengan “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Monusra (Monopoli Nusantara) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa?

1.3 Tujuan Riset/Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

1.4 Manfaat Riset/Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh model *Think Pair Share* berbantuan media Monusra terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
2. Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran model *Think Pair Share* berbantuan media Monusra terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai referensi atau acuan untuk pengembangan model pembelajaran *Think Pair Share* yang tepat.
 - b. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

c. Menambah pengetahuan serta keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share*.

2. Bagi Siswa

a. Melalui model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra dapat menciptakan suasana belajar baru dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Melalui model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra dapat membangun kerjasama antar siswa.

c. Melalui model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra dapat membantu memudahkan siswa dalam mencapai atau menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah.

3. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam peningkatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media Monusra terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.