

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai proses tuntunan dalam kehidupan anak untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Pendidikan, menurut beliau, bertujuan membimbing seluruh potensi kodrati yang dimiliki anak-anak agar mereka dapat tumbuh menjadi manusia seutuhnya serta anggota masyarakat yang mampu meraih keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan suatu proses humanistik yang dalam perkembangannya dikenal sebagai “memanusiakan manusia”. Oleh karena itu, pendidikan harus dilandasi oleh penghormatan terhadap hak asasi manusia. Peserta didik tidak dapat diperlakukan layaknya mesin yang dapat dikendalikan secara sepihak, melainkan merupakan generasi yang harus didampingi dengan penuh perhatian dan kepedulian dalam proses perubahan mereka menuju kedewasaan. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk insan yang merdeka, berpikir kritis, dan memiliki akhlak yang mulia. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya mencetak individu yang mampu memenuhi kebutuhan fisik seperti makan, minum, berpakaian, dan bertempat tinggal, tetapi juga membentuk manusia yang utuh secara moral, intelektual, dan sosial, sebagaimana yang dimaksud dengan konsep “memanusiakan manusia” (Ujud et al., 2023).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang mengoptimalkan pembelajaran intrakurikuler dengan materi yang lebih terstruktur, memberi waktu siswa untuk memahami konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensi. Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih alat ajar sesuai kebutuhan dan minat siswa (Fauzi, 2022). Dalam kurikulum merdeka tentunya terdapat pembelajaran yang bertujuan membuat siswa belajar melalui perancangan yang terstruktur dengan tujuan, isi, dan strategi yang jelas. Hal ini mempermudah proses belajar mengajar di kelas dan pendidik berperan memfasilitasi siswa sebagai pengelola dan integrator berbagai sumber belajar (Nasution, 2017).

Pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan dan karakter peserta didik. Proses pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, melainkan ditunjang oleh berbagai unsur penting, antara lain tujuan pembelajaran, materi ajar, sarana dan prasarana, kondisi atau situasi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode yang digunakan, serta sistem evaluasi. Seluruh unsur tersebut saling berinteraksi dan memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik sangat bergantung pada sejauh mana unsur-unsur tersebut dapat diintegrasikan dan dioptimalkan secara tepat oleh pendidik. Unsur pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam menciptakan proses pendidikan yang efektif dan bermakna. (Yanti, 2021).

Keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan menjadi salah satu bekal utama yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di era global saat ini. Dalam kehidupan sehari-hari, individu dihadapkan pada berbagai persoalan yang menuntut keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Pemecahan masalah adalah keterampilan yang bermanfaat untuk memperluas pengetahuan seseorang dalam kehidupan nyata (Fidia et al. 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah menjadi sangat relevan untuk diterapkan di semua jenjang pendidikan.

Pembelajaran berbasis pemecahan masalah memfasilitasi siswa untuk menemukan jawaban melalui proses bertahap, Namun, pelaksanaannya sering terkendala oleh keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah, serta kurangnya kebiasaan belajar yang menuntut eksplorasi mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pemecahan masalah memerlukan perencanaan yang sistematis. pembelajaran pemecahan masalah berperan sebagai sarana untuk melatih keterampilan tersebut secara sistematis. Dalam praktiknya, guru tidak hanya memberikan materi, tetapi juga menghadirkan situasi yang menantang siswa untuk berpikir kritis. Proses ini selaras dengan arah kebijakan pendidikan global dan nasional, termasuk tuntutan Kurikulum Merdeka di Indonesia, yang menekankan pada penguatan kompetensi dan kemandirian belajar. (Wahyuni et al., 2024) mengatakan bahwa pemecahan masalah menjadi kunci dalam memajukan

keteelirampilan berpikir seseorang, membantu seseorang untuk mengevaluasi informasi dengan cermat dan merumuskan solusi yang efektif.

Dalam konteks pembelajaran, pemecahan masalah bukan hanya sekadar menemukan jawaban dari suatu soal, tetapi juga melibatkan proses berpikir mendalam, seperti memahami masalah, merancang strategi, melaksanakan strategi tersebut, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh. Proses ini sangat penting untuk melatih siswa agar tidak hanya menghafal konsep, melainkan mampu mengaplikasikannya dalam situasi baru dan nyata. Kemampuan pemecahan masalah merupakan proses kognitif yang terdiri dari empat tahap, yaitu memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi hasil. Proses ini menuntut siswa untuk mampu berpikir secara logis, terstruktur, dan reflektif. Dengan membiasakan peserta didik menyelesaikan masalah melalui tahapan-tahapan tersebut, mereka tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga belajar berpikir, bersikap sabar, dan tidak mudah menyerah. Dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang belum terbiasa menyelesaikan soal yang menuntut penalaran tinggi. Hal ini bisa disebabkan oleh pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru, soal-soal yang bersifat rutin, serta minimnya pendekatan kontekstual dan diskusi terbuka di kelas. Padahal, Kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk menumbuhkan kemandirian belajar dan memperkuat daya nalar siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Fidia dkk. (2024) menyatakan bahwa pemecahan masalah bukan hanya alat untuk memahami, tetapi juga sebagai

sarana untuk memperluas wawasan siswa dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak. Tidak hanya sebagai tuntutan kurikulum, tetapi juga sebagai upaya mempersiapkan generasi muda agar lebih adaptif, inovatif, dan siap menghadapi dinamika dunia kerja dan kehidupan nyata. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang berbasis pada pendekatan pemecahan masalah. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga terampil menerapkannya secara praktis. Kemampuan ini pada akhirnya akan menjadi bekal penting dalam kehidupan akademik maupun dalam menghadapi tantangan nyata.

Kemampuan dalam menyelesaikan masalah merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Melalui kemampuan ini, peserta didik dapat belajar untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menemukan solusi yang tepat terhadap suatu permasalahan. Selain itu, keterampilan pemecahan masalah juga mendorong peserta didik untuk lebih mandiri, kreatif, serta mampu mengambil keputusan secara bijaksana. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk secara konsisten melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang kontekstual, menantang, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya mampu menyelesaikan soal-soal

akademik, tetapi juga siap menghadapi berbagai situasi nyata dalam kehidupan dengan sikap yang positif dan solutif (Reski et al., 2019).

Menurut Polya (dalam Sagita et al., 2023) menyatakan bahwa pemecahan masalah dapat diartikan sebagai upaya untuk menemukan solusi dari suatu kesulitan agar dapat mencapai tujuan yang tidak dapat diraih dengan segera. Yang artinya pemecahan masalah merupakan suatu proses pencarian jalan keluar untuk mencapai tujuan tertentu yang tidak dapat diperoleh secara otomatis atau tanpa usaha. Dalam konteks pembelajaran matematika, Polya mengembangkan suatu pendekatan sistematis dalam menyelesaikan masalah yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) memahami permasalahan, (2) merancang rencana penyelesaian, (3) melaksanakan rencana tersebut, dan (4) melakukan pengecekan kembali terhadap solusi yang telah diperoleh.

Penelitian dan pengambilan data ini dilakukan di SDN Sidomulyo 04 karena peneliti sudah pernah melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar di SDN Sidomulyo 04 selama satu semester, untuk itu peneliti sudah mengetahui karakter siswa yang ada di SDN Sidomulyo 04. Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang kondisi kemampuan pemecahan masalah siswa, dalam pembelajaran di kelas III A dan III B terdapat permasalahan kurangnya penekanan pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil tes berupa soal studi pendahuluan berbasis pemecahan masalah yang diberikan kepada kelas tersebut. Penyebaran soal studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN

Sidomulyo 04 diketahui bahwa, kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil ketika siswa diminta memahami materi dan menyelesaikan soal studi pendahuluan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran dan memecahkan masalah secara optimal dalam proses pembelajaran. Hasil dari soal studi pendahuluan yang peneliti berikan kepada siswa dengan adanya indikator pemecahan masalah dalam soal berbasis *hots*, ditemukan bahwa siswa sering mengalami kesulitan ketika menghadapi soal matematika.

Mereka cenderung kesulitan menjawab pertanyaan karena minimnya pemahaman dalam cara memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam mencari solusi masih kurang terasah, sehingga mereka sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Kemampuan memecahkan masalah merupakan aspek yang sangat penting karena hal tersebut merupakan inti dari pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan yang berbentuk uraian soal yang umumnya memiliki satu jawaban. Dilihat dari lembar jawab siswa, siswa masih belum mampu untuk mengedepankan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang terdapat pada soal-soal yang tersedia. Adapun salah satu hasil lembar jawab siswa kelas III B yang sudah mengerjakan soal studi pendahuluan berkaitan dengan pemecahan masalah siswa sesuai dengan indikator menurut Polya sebagai berikut:

37

No	Soal	Jawaban
1	Rina memiliki 92 pensil warna di dalam kotaknya. Ia meminjamkan beberapa pensil kepada teman-temannya. Setelah itu, Rina menghitung pensil yang tersisa dan menemukan hanya ada 55 pensil di kotaknya. Menurutmu, berapa pensil yang Rina pinjamkan kepada teman-temannya? Jika Rina ingin semua pensilnya kembali, berapa pensil yang harus dikembalikan oleh teman-temannya?	$92 \text{ Pensil} - 55 \text{ Pensil}$ $= 37 \text{ Pensil}$ harus mengembalikan 37 Pensil
2	Siti dan teman-temannya menanam bunga di halaman sekolah. Mereka menanam bunga dalam 7 baris. Setiap baris berisi 9 pot bunga. Jika Siti ingin menambahkan beberapa pot agar totalnya menjadi 100 pot, berapa pot lagi yang harus ditambahkan?	$9 \times 100 = 900 \text{ bunga}$
3	Dalam acara ulang tahun, Riko memiliki 72 balon. Ia ingin membagikan balon tersebut secara adil kepada 9 temannya. Berapa balon yang diterima setiap teman Riko? Jika tiba-tiba hanya 8 teman yang datang, berapa balon diterima?	72 balon $\cdot 9 \text{ temannya balon}$ $\frac{72}{9} \cdot 8$

Gambar 1.1 Lembar Jawab Siswa

Berdasarkan hasil jawaban siswa pada gambar diatas, hasil dari jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengungkapkan informasi dari permasalahan yang diberikan. Pada bagian lembar jawab tersebut jawaban siswa langsung mengarah ke indikator no 3 yaitu melaksanakan rencana tetapi prosedur cara dan jawaban masih kurang tepat. Jawaban tersebut tidak memuat indikator pemecahan masalah yang mempunyai 4 tahap yaitu 1) memahami masalah, 2) membuat rencana, 3) melaksanakan rencana, dan 4) melihat kembali. Dengan lembar jawab tersebut pemahaman siswa tentang pemecahan masalah masih tergolong cukup rendah, dengan adanya bukti lembar jawab siswa pada gambar 1.1.

Pada soal no 1-10 disajikan sebuah soal cerita berbasis *hots*, jawaban siswa tidak langsung tertuju pada jawaban pada soal melainkan terdapat sebuah langkah-langkah tetapi masih kurang tepat, terdapat beberapa siswa yang langsung menjawab ke jawaban utama tetapi tidak menggunakan langkah-langkah untuk menyelesaikan sebuah soal tersebut. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa belum mampu menekankan kemampuan pemecahan masalah pada soal ini. Didukung dengan hasil presentase pemecahan masalah siswa berdasarkan indikator pemecahan masalah siswa disajikan pada tabel:

Tabel 1.1 Indikator Pemecahan Masalah

Kelas	Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya				
	Memahami Masalah	Menyusun Rencana	Melaksanakan Rencana	Mereview Kembali	Rata-Rata
III A	3%	33%	41%	8%	21%
III B	4%	31%	33%	7%	19%

Berdasarkan data indikator pemecahan masalah menurut Polya pada kelas III A dan III B, terlihat bahwa kemampuan siswa dalam memahami masalah masih sangat rendah, masing-masing hanya sebesar 3% dan 4%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi informasi penting dalam soal. Pada indikator menyusun rencana, kelas III A mencapai 33% dan kelas III B sebesar 31%, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai mampu menentukan langkah penyelesaian, meskipun pemahaman terhadap soal masih lemah. Kemampuan tertinggi terdapat pada indikator melaksanakan rencana, yaitu 41% di kelas III A dan 33% di kelas III B. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih mampu mengikuti langkah-langkah penyelesaian, kemungkinan besar berdasarkan hafalan atau latihan soal sejenis. Sementara itu, indikator *mereview* kembali menunjukkan hasil yang sangat rendah, yaitu 8% dan 7%, yang berarti siswa jarang melakukan pengecekan ulang terhadap jawabannya. Secara keseluruhan, rata-rata kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah, yaitu 21% untuk kelas III A dan 19% untuk kelas III B, sehingga diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa.

Hasil data diatas menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa terutama pada indikator memahami masalah dan indikator *mereview* kembali yang tergolong paling rendah dari keempat indikator tersebut. Hal tersebut juga terbukti dengan siswa yang belum memahami

bagaimana cara menentukan suatu penyelesaian permasalahan dalam soal. Saat melakukan observasi di SDN Sidomulyo 04 peneliti menemukan bahwa model pengajaran yang digunakan oleh guru adalah model konvensional. Setelah menyampaikan materi, guru memberikan tugas kepada siswa dan membahasnya bersama. Namun, ada beberapa faktor lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa di sekolah ini yaitu banyak peserta didik yang tidak fokus selama proses pembelajaran, dan beberapa siswa juga sering kali tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.

Menurut Suryani dk (2024), guru belum sepenuhnya mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga siswa lebih banyak menerima informasi daripada mengonstruksi pengetahuan sendiri. Keterlibatan siswa dalam mengemukakan pendapat di kelas masih tergolong rendah dibandingkan dengan peran guru. Hal ini membuat siswa cenderung bersikap pasif dan lebih banyak mendengarkan selama proses pembelajaran. Selain menggunakan soal studi pendahuluan, dalam hal ini peneliti juga menggunakan lembar angket yang berisi model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Berikut hasil dari angket studi pendahuluan di SDN Sidomulyo 04 disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1.2 Hasil Lembar Angket Studi Pendahuluan

Kelas	Indikator		
	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	Rata - rata
III A	47%	35%	45%
III B	38%	31%	37%
Rata-Rata	43%	33%	41%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas III A dan III B, diperoleh data bahwa pemahaman terhadap model pembelajaran lebih tinggi dibandingkan aspek lainnya. Kelas III A memperoleh skor 47% untuk model pembelajaran, sementara kelas III B sebesar 38%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas III A lebih merespons positif terhadap model pembelajaran yang digunakan guru, meskipun secara umum persentasenya masih tergolong sedang. Untuk indikator media pembelajaran, hasilnya lebih rendah dibandingkan model pembelajaran, yaitu 35% untuk kelas III A dan 31% untuk kelas III B. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan dalam proses belajar belum sepenuhnya menarik atau efektif dalam membantu pemahaman siswa. Secara keseluruhan, rata-rata tingkat respon siswa terhadap model dan media pembelajaran adalah 41%. Artinya, baik model pembelajaran maupun media yang digunakan masih perlu ditingkatkan agar lebih optimal dalam mendukung proses belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif serta media yang lebih kontekstual dan menarik kemungkinan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Hasil angket studi pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di SDN Sidomulyo 04 masih tergolong cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovatif model dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa model yang digunakan guru adalah model konvensional. Guru cenderung menyampaikan materi secara konvensional yang berpusat pada buku LKS atau buku tema. Minimnya inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal berbasis pemecahan masalah siswa.

Model pembelajaran memiliki peran yang saling melengkapi dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran berfungsi untuk memperjelas konsep, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Dengan kombinasi model pembelajaran yang sesuai, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Junaidi, 2019). Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan model yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Model ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan cara menstimulasi mereka agar memperhatikan, dan menelaah terhadap suatu permasalahan, yang selanjutnya dianalisis sebagai upaya untuk menemukan solusi yang tepat. Model *Problem Solving* menempatkan guru sebagai fasilitator dan motivator yang membantu peserta

didik dalam membandingkan berbagai pendekatan dan metode untuk menyelesaikan masalah (Aulia et al., 2025). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang tercapainya pembelajaran yang efektif terutama model pembelajaran *Problem Solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Media merupakan salah satu instrumen penting yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran. Keberadaan media menjadi suatu kebutuhan bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di kelas terbukti mampu memudahkan proses pengajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar, serta berfungsi memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan untuk mencapai materi sesuai tujuan pembelajaran yang ada (Nuha, 2023). Kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses penyampaian materi dapat berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap apa yang dijelaskan oleh pendidik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan cakap dalam memanfaatkan berbagai bentuk teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan media yang tepat, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Di samping itu, pendidik juga perlu memiliki kemampuan dalam menyesuaikan jenis media yang digunakan dengan karakteristik materi serta kebutuhan belajar peserta didik, agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sidomulyo 04, proses pembelajaran selama ini belum memanfaatkan media yang mampu mendorong kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, penulis menerapkan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan pemecahan masalah siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang dirancang sendiri, yaitu *Dice Board Gets Smart*.

Media pembelajaran *Dice Board Gets Smart* adalah alat peraga interaktif yang mengintegrasikan elemen permainan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran seperti *Dice Board* dapat meningkatkan belajar siswa karena proses belajar lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran *Dice Board*, Rusdi, H. et al. (2023). Media Pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan layaknya sebuah permainan dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar tanpa merasa tertekan.

Keunggulan dari media ini adalah media *Dice Board Gets Smart* memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran. Kegiatan melempar dadu serta berinteraksi dengan papan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian. Siswa cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran yang bersifat partisipatif ini. Mereka tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga aktif berperan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran *Dice Board Gets Smart* membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan

motivasi belajar, serta mempermudah siswa memahami materi karena dikemas dalam bentuk permainan (Kurniawan, D. A. 2020). Dapat disimpulkan bahwa media seperti *Dice Board Gets Smart* memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, salah satunya adalah media pembelajaran *Dice Board Gets Smart*.

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka perlu upaya untuk meningkatkan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga dapat membantu meningkatkan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan membahas mengenai “Pengaruh Model *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap Pemecahan Masalah Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemecahan masalah siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart*?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets smart* terhadap pemecahan masalah siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan pemecahan masalah siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan banyak manfaat dari manfaat teoritis maupun manfaat praktis, adapun manfaatnya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan mengenai penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Solving* Berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa”.
- b. Dapat menjadi sumber referensi terhadap pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran bagi peneliti berikutnya terkait dengan “Model *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa”.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi untuk pengembangan model pembelajaran *Problem Solving* yang tepat.
- 2) Dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap Pemecahan Masalah Siswa.
- 3) Menambahkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Solving*.

b. Bagi Siswa

- 1) Dengan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* dapat membangun kerjasama siswa.
- 2) Melalui model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* dapat meningkatkan keingintahuan siswa.
- 3) Melalui model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

c. Bagi Sekolah

Menambahkan suatu ide kreatif untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dalam meningkatnya kualitas pembelajaran dengan model *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman dalam melaksanakan penelitian model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa.
- 2) Peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas proses belajar terutama pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan *Dice Board Gets Smart* terhadap pemecahan masalah siswa.