

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan pemecahan yaitu salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, karena dari pemecahan masalah dapat menghasilkan dampak yang relatif baik terhadap peserta didik yang ditinjau dalam relevansi pembelajaran matematika dengan konsep nyata (Nurhasanah dan Luritawaty, 2021). Sedangkan menurut Rahmayanti dan Maryati (2021), kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kecakapan peserta didik untuk mengetahui permasalahan, merancang strategi, dan melaksanakan strategi dari pemecahan masalah. Sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dimana siswa berupaya menyelesaikan masalah yang didasari dengan pemahaman, dan kecakapan dalam pemecahan masalah serta mengimplementasikan pada kehidupan nyata. Siswa dapat dinyatakan cakap pada ruang lingkup menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika jika siswa mampu mengetahui, memilih model, dan mengimplementasikan pada ruang lingkup pemecahan masalah.

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika yang dikemukakan oleh Nugraha (2021), diantaranya: kemampuan pemecahan masalah yaitu konsep dasar pada aktivitas belajar matematika, pemecahan masalah yang mencakup tahapan-tahapan penyelesaian dari konsep dasar matematika. Sedangkan menurut Sanidah & Sumartini (2022),

ada empat aspek kemampuan pemecahan masalah diantaranya, pemahaman terhadap masalah, menyusun strategi, melakukan strategi pemecahan masalah, dan memeriksa ulang. Sehingga, dari kedua pendapat ahli tersebut, bahwa pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang menggunakan tahapan-tahapan penyelesaian dalam pembelajaran matematika.

Penelitian sebelumnya telah mengkaji beberapa model pembelajaran yang mampu membantu kemampuan pemecahan masalah matematis, diataranya yaitu mengkaji efektivitas model pembelajaran PBL (Setyaningsih dan Rahman, 2022) dan model pembelajaran CTL guna mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Jannah et al., 2023). Akan tetapi, penelitian tersebut dilakukan di kelas tingkat tinggi. Kemudian, model pembelajaran yang bersifat kolaboratif digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada aktivitas belajar berbasis kasus (Babo, 2021). Namun, penelitian tersebut dilakukan di kelas tinggi dengan indikator pemecahan masalah yang berbeda. Selanjutnya model pembelajaran inkuiri terbimbing guna mendorong kemampuan pemecahan masalah (Wahyuni et al., 2023). Namun, diterapkan di kelas tingkat tinggi dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematika yang berbeda.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi berbagai permasalahan. Namun, kemampuan tersebut masih belum berkembang secara optimal karena model tersebut diterapkan di kelas tinggi. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa

secara aktif dalam proses belajar pada kelas rendah. Model *flipped classroom* (FC) yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui pembelajaran mandiri sebelum kelas dan kegiatan pemecahan masalah secara aktif saat pembelajaran di kelas. (Apriani et al., 2024). *Flipped Classroom* (FC) didefinisikan sebagai model pedagogis dimana pembelajaran secara langsung disampaikan di luar kelas melalui video, slide, gambar, dan animasi kemudian siswa dapat berdiskusi topik yang mendalam pada kegiatan pemecahan masalah siswa (Diningrat et al., 2023). Model Pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) adalah model pembelajaran yang berbasis aktivitas belajar peserta didik dan paradigma pengajaran konstruktivis di mana siswa memilih, membangun, dan membuat keputusan berdasarkan pengetahuan yang baru diperoleh dan pengetahuan lama (Fidia et al., 2024). CBL merupakan model pengajaran relatif efektif guna mengembangkan menyelesaikan sebuah kasus yang dilihat pada memecahkan suatu masalah dalam proses belajar dengan konsep nyata yang berkaitan dengan menyelesaikan soal studi kasus (Simbolon, 2022). Sehingga, dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan Model FC terdiri dari sesi pra kelas dan di kelas, tahapan CBL dapat dipecah menjadi peninjauan masalah, analisis masalah, perancangan solusi, pengambilan keputusan, dan refleksi hasil. Lebih lanjut, sintak CBL yang disebutkan sangat sesuai dengan sesi model FC, yang memiliki dua fase kegiatan pembelajaran, yaitu pra-kelas dan di kelas.

Penerapan media pembelajaran mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam konsep pemcahan masalah. Penggunaan permainan dalam pembelajaran

tidak tertuju pada pembelajaran akademis, tetapi mendorong keterampilan sosial serta kognitif yang mendukung pembelajaran dalam konsep nyata. Permainan membantu membangun suasana di mana siswa dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas dan belajar tanpa rasa takut, sehingga meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran (Rambe et al., 2024). Melalui permainan siswa memperoleh kemampuan pemecahan masalah dalam situasi nyata (Munawarah et al., 2024). Dengan menerapkan media *card and board game*, siswa kemampuan pemecahan masalah sekaligus membina hubungan sosial yang positif di dalam kelas. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, permainan papan juga memicu minat siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui partisipasi aktif pada kegiatan belajar. Media *Card and Board Game* adalah berupa papan *geoboard* yang digunakan untuk membantu siswa kelas III dalam memecahkan kemampuan masalah dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Kartu pada media *Card and Board Game* berisi petunjuk, gambar, nama, dan sifat pada bangun datar. Sementara itu, *geoboard* yaitu papan dengan titik – titik tertentu yang digunakan mengaitkan tali guna menghasilkan bentuk bangun datar sesuai dengan petunjuk pada kartu. Kartu pada media ini juga digunakan untuk menentukan soal *post-test* pemecahan masalah pada soal yang di berikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dalam upaya membangun kerangka pembelajaran guna menunjang siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka, maka diketahui tujuan kegiatan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Flipped*

Classroom (FC) kombinasi *Case Base Learning* (CBL) dengan menggunakan media *Card and Board Games*. Model pembelajaran *Flipped Classroom* (FC) memiliki dua fase yang terdiri dari sesi pra-kelas dan tatap muka.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah disusun sesuai dengan identifikasi masalah yang telah disajikan pada latar belakang masalah. Maka dari itu, berikut ini yaitu batasan penelitian yang dirumuskan.

1. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini yakni siswa kelas III SDN
2. Ruang lingkup materi Matematika yang digunakan yakni bangun datar
3. Model yang dilaksanakan dalam pembelajaran Matematika adalah model *Filpped Classroom* Kombinasi *Case Based Learning* dengan berbantuan media *Card and Board Game*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah disusun berdasarkan batasan – batasan masalah yang telah dibuat dengan memperhatikan uraian identifikasi masalah. Maka dari itu rumusan masalah yang telah dirumuskan pada studi ini yakni “apakah model FC–CBL berbantuan media *Card and Board Game* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di mata pelajaran Matematika?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian di rumuskan dengan mengacu pada identifikasi masalah dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan. Adapun tujuan penelitian ini guna

mengetahui apakah model FC-CBL Learning berbantuan media *Card and Board Game* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di mata pelajaran matematika.

E. kegunaan Penelitian

1. Bagi Kepala Sekolah: studi ini berguna bagi lembaga sekolah dan kepala sekolah guna mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah, mengambil keputusan yang lebih tepat dengan berdasarkan data, dan dapat mengevaluasi program – program yang sudah berjalan.
2. Bagi Guru: adanya studi ini guru bisa menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom* kombinasi dengan *Case Based Learning* berbantuan media *Card and Board Game* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa Sekolah Dasar.
3. Bagi Peneliti Lain: Studi ini berguna untuk peneliti lain guna menggali referensi, sebagai pengetahuan, serta rujukan bagi calon peneliti dengan penelitian sejenis untuk dikembangkan kembali.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa adalah skor soal dari instrumen pemecahan masalah keliling bangun datar gabungan dengan ruang lingkup: Pemahaman terhadap masalah, merancang rencana, melakukan rencana, memeriksa hasil.
2. Model pembelajaran FC-CBL yang menggunakan media *Card and Board Game* sebagai alat alternatif untuk mengenalkan konsep abstrak menjadi nyata sehingga siswa dapat pikir aktif, berkonsentrasi, serta berinteraksi

dalam permainan sehingga membantu proses memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Sintak Model FC-CBL yaitu saat sesi pra-kelas adalah meninjau kasus, menganalisis kasus. Sedangkan pada sesi di kelas yaitu menciptakan solusi, membuat keputusan, dan merefleksikan hasil.