

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Ini merupakan suatu proses usaha untuk mengembangkan diri setiap individu, sebagaimana diatur dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah hak setiap warga negara dan setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran”. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 juga menjelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan dukungan dari proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Menurut Sari (2013), pembelajaran dianggap berkualitas jika melibatkan seluruh komponen pembelajaran, termasuk guru, siswa dan interaksi antara keduanya. Selain itu, pembelajaran yang berkualitas didukung oleh berbagai unsur lainnya, seperti tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, fasilitas yang memadai, kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar, serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum.

Dalam kegiatan pembelajaran, peran pendidik atau guru sangatlah penting. Pendidik adalah tenaga profesional yang bertugas menumbuhkan, membina, mengembangkan bakat, minat, kecerdasan, akhlak, moral, pengalaman, wawasan, dan keterampilan siswa (Eka & Baidlawie, 2018). Tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran saja, tetapi juga memberikan bimbingan dan pengajaran kepada para siswa. Tanggung jawab ini meliputi melaksanakan pembinaan kurikulum, bimbingan belajar, pembinaan pribadi dan karakter siswa, serta penilaian kemajuan belajar para siswa (Hamalik, 2018).

Sebagai pendidik, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, seperti bahan ajar, modul ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan alat penilaian. Perangkat pembelajaran ini sangat membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan optimal, sehingga memberikan dampak positif bagi kemampuan siswa.

Pemecahan masalah dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kemampuan yang perlu dikuasai siswa. Kemampuan ini merupakan suatu indikator penting bagi keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah. Dengan kemampuan pemecahan masalah yang baik, siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan efektif dan mengemukakan ide atau gagasannya.

Menurut Gibson (1996), kemampuan (*ability*) adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu. Kemampuan individu terdiri dari kemampuan intelektual dan fisik. Menurut Adjie (2006), kemampuan intelektual diantaranya pemecahan masalah sebagai proses perolehan tantangan dan kerja keras untuk menyelesaikan masalah. Pengertian ini bermakna bahwa ketika seseorang telah mampu menyelesaikan suatu masalah berarti telah memperoleh kemampuan yang baru. Kemampuan pemecahan masalah adalah kapasitas aktivitas kognitif yang kompleks, membutuhkan sejumlah strategi untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah. Menurut Polya (1973), indikator dalam kemampuan pemecahan masalah meliputi memahami masalah, merencanakan pemecahan, melaksanakan pemecahan, dan memeriksa kembali hasil pemecahan permasalahan.

Dalam riset pada data *Internasional in Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2003, 2007, 2011, skor yang diperoleh peserta didik di Indonesia tidak pernah berada pada posisi atas. Pada tahun 2015 Indonesia berada pada urutan ke 44 dari 47 negara (Amaliya & Fathurohman, 2022). Begitu juga dari hasil *Programme for Internasioal Student Assesment* (PISA), sejak tahun 2000 sampai 2018 negara Indonesia berada pada peringkat bawah. Hasil ini pada tahun 2018 untuk literasi membaca di peringkat 72 dari 77 negara, dan literasi sains terdapat di peringkat 70 dari 78 negara (OECD, 2019).

Kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas IV MI Al-Azhar dikatakan masih rendah. Hal ini dibuktikan dari banyaknya siswa yang belum mempunyaimampuan pemecahan masalah sesuai dengan indikator yang menjadi acuan penilaian. Berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilakukan peneliti di kelas IV MI Al-Azhar, diperoleh hasil bahwasanya nilai rata-rata siswa dalam tes kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan yaitu sebesar 44,00 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 9,5%. Hasil tersebut diperoleh dari kemampuan pemecahan masalah siswa yang berjumlah 21 orang terdapat 2 siswa memperoleh nilai baik, 3 siswa memperoleh nilai kurang, dan 16 siswa memperoleh nilai sangat kurang. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa juga terlihat dari siswa tidak percaya diri ketika diminta untuk berbicara dan mengemukakan ide atau gagasannya di depan kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka kemampuan pemecahan masalah siswa perlu ditingkatkan dengan menggunakan suatu metode pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaannya. Metode-metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah diantaranya yaitu metode *brainstorming*, metode permainan *puzzle* dan teka-teki, metode simulasi dan *role playing*, dan metode eksperimen dan percobaan. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menerapkan metode *brainstorming*.

Metode *brainstorming* ialah metode pembelajaran yang dikembangkan dari metode diskusi (M. Afandi, 2013). Pada metode diskusi berfokus pada pembahasan sejumlah anggota kelompok dengan bebas menyumbangkan ide, saran, pendapat, informasi, dan gagasan yang dimiliki, serta saling menanggapi, mendukung, atau bahkan tidak sepihak mengenai masalah. Sedangkan dalam metode *brainstorming* semua ide atau gagasan diterima dahulu oleh ketua kelompok dan hasil tersebut dijadikan peta gagasan yang menjadi kesepakatan bersama dalam kelompok.

Menurut Muhaimin (2010), metode *brainstorming* digunakan dalam menyimpulkan pendapat dalam kelompok pada kerangka pikir yang sama. Metode ini membantu mencari solusi yang ada pada suatu masalah serta membutuhkan kreativitas tinggi dalam penyelesaiannya. Dengan metode dihasilkan berbagai

proses solusi yang dapat di evaluasi, diranking, dan diprioritaskan untuk dilaksanakan. Menurut Roestiyah (2008) langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *brainstorming*, yaitu pemberian informasi dan motivasi, identifikasi, klasifikasi, verifikasi, dan konklusi (penyepakatan).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan ini secara empirik dalam suatu penelitian ilmiah yang berjudul **“Penerapan Metode *Brainstorming* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum menerapkan metode *brainstorming* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV MI Al-Azhar?
2. Bagaimana penerapan metode *brainstorming* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV MI Al-Azhar di setiap siklusnya?
3. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menerapkan metode *brainstorming* pada siswa kelas IV MI Al-Azhar di setiap siklusnya?
4. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menerapkan metode *brainstorming* pada siswa kelas IV MI Al-Azhar pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis:

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum menerapkan metode *brainstorming* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV MI Al-Azhar.
2. Penerapan metode *brainstorming* dalam pembelajaran IPAS dalam

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV MI Al-Azhar di setiap siklusnya.

3. Kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menerapkan metode *brainstorming* pada siswa kelas IV MI Al-Azhar di setiap siklusnya.
4. Kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menerapkan metode *brainstorming* pada siswa kelas IV MI Al-Azhar pada seluruh siklus?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Menambah bahan kajian ilmu pengetahuan.
 - b. Menjadi pijakan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui metode *brainstorming*.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
 - b. Bagi Guru

Menjadi landasan dalam menggunakan metode *brainstorming* guna menciptakan suasana belajar menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
 - c. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan pembelajaran yang lebih interaktif.
 - d. Bagi Peneliti

Menjadi pijakan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Helmiati, 2012). Adapun menurut Mufidah & Zainudin (2018), metode pembelajaran adalah rangkaian tindakan sistematis yang dilakukan oleh guru dalam mengajar suatu materi pelajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mempelajari kemampuan pemecahan masalah siswa, salah satunya yaitu menggunakan metode *brainstorming*. Metode *brainstorming* merupakan salah satu metode untuk menghasilkan ide-ide dengan cara siswa diminta untuk menyampaikan ide sebanyak-banyaknya. Ide yang disampaikan harus berhubungan dengan topik. Topik ini menjadi sumber untuk dijadikan petunjuk dan sangat cocok digunakan salah satunya oleh siswa pada jenjang kelas tinggi di SD/MI.

Adapun tahapan sebelum penggunaan metode *brainstorming* dalam pembelajaran, diantaranya guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setelah siswa terbagi kedalam kelompok, kemudian setiap kelompok menentukan ketua kelompok. Guru memberikan media gambar yang sudah di sediakan dan menerangkan materi pembelajaran.

Penggunaan metode *brainstorming* mempunyai langkah-langkah yaitu sebagai berikut (Roestiyah, 2008):

1. Pemberian informasi dan motivasi, guru memberikan masalah atau topik yang pemasalahan.
2. Identifikasi, siswa memberikan ide yang sebanyak-banyaknya.
3. Klasifikasi, semua ide siswa diklasifikasikan berdasarkan kriteria.
4. Verifikasi, semua ide diuji keakuratan dengan permasalahannya.
5. Konklusi (Penyepakatan), siswa dan guru menyimpulkan solusi yang disepakati serta diambil kesepakatan terakhir yang dianggap paling tepat.

Menurut Robert L. Solso (Mawaddah, 2015), pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan

keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Menurut Polya (Indarwati, 2014), pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan dan mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai dengan segera. Menurut Gunantara (2014), kemampuan pemecahan masalah merupakan kecakapan atau potensi yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kesumawati (Mawaddah, 2015), menyatakan “kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanya, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh”.

Menurut Sri Wardhani (2010), dalam proses pemecahan masalah, langkah-langkah dapat dilakukan secara urut walaupun terkadang terdapat langkah-langkah yang tidak harus urut, terutama dalam pemecahan masalah yang sulit. Dalam pemecahan masalah terdapat 4 langkah, sebagai berikut:

1. Memahami masalah.
2. Membuat rencana pemecahan masalah.
3. Melaksanakan rencana pemecahan masalah.
4. Melihat (mengecek) kembali.

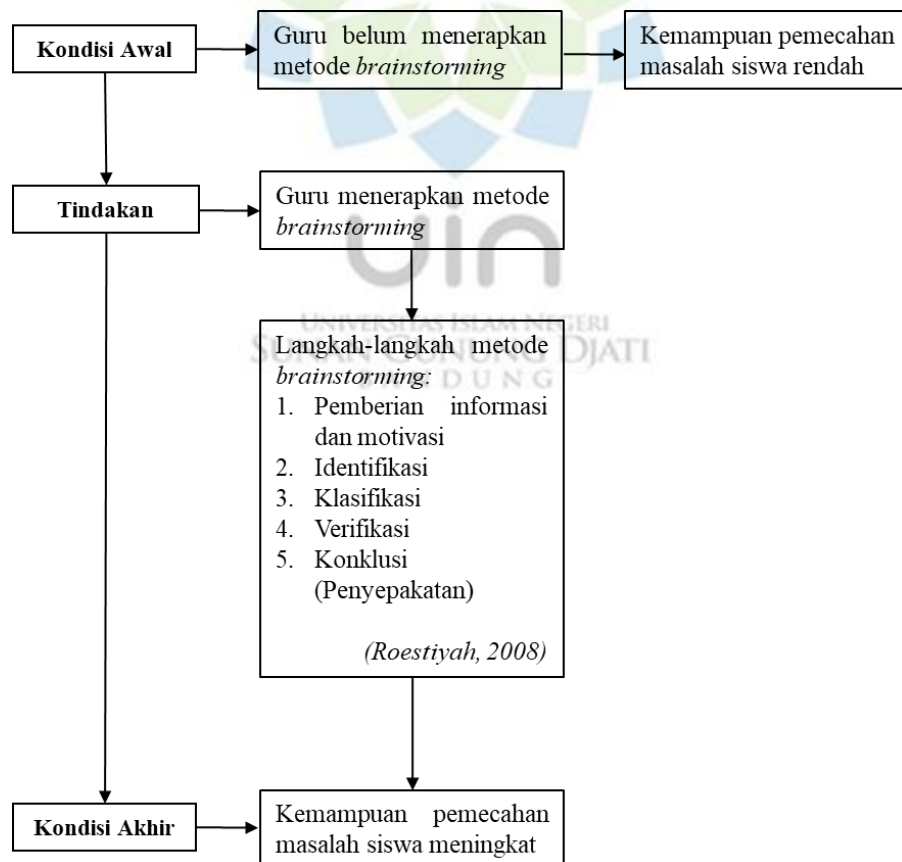
Dalam penilaian kemampuan pemecahan masalah ini memerlukan indikator sebagai pengukuran keberhasilan yang akan dicapai siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Menurut Polya (Erwin, 2016), indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Indikator	Keterangan
1	Memahami masalah	Siswa mampu menuliskan hal-hal yang diketahui
		Siswa mampu menuliskan hal-hal yang ditanyakan
		Siswa mampu menuliskan gambaran atau sketsa dari permasalahan
2	Menyusun rencana penyelesaian	Siswa mampu menyusun rencana pemecahan masalah berdasarkan fakta-

No	Indikator	Keterangan
		fakta yang diberikan, pengetahuan prasyarat, dan prosedur yang jelas
		Siswa mampu memperkirakan strategi atau rumus yang akan digunakan dalam pemecahan masalah
3	Menyelesaikan rencana penyelesaian	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan rencana strategi yang dipilih
		Siswa mampu mengambil keputusan dan tindakan dengan menentukan dan mengkomunikasikan simpulan akhir
4	Melihat kembali ke seluruh jawaban	Siswa mampu memeriksa kebenaran hasil pada setiap langkah yang dilakukan pada pemecahan masalah
		Siswa mampu menyusun penyelesaian masalah dengan langkah yang berbeda

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran untuk penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penerapan metode *brainstorming* diduga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPAS di kelas IV”.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suniah, dkk (2023) dengan judul “Metode *Brainstorming* dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem di SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh positif metode *brainstorming* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik tema Ekosistem yakni sebesar 48.5% variabel metode *brainstorming* mempengaruhi hasil belajar peserta didik sedangkan sisanya 51.5% dipengaruhi oleh variabel lain. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang sudah dipaparkan adalah terdapat pada variabel terikat (y) yaitu peningkatan hasil belajar, sedangkan peneliti sekarang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Idha Diah dan Syahrilfuddin (2021) dengan judul “Pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Materi IPS Kelas V SDN 2 Seait”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *brainstorming* berpengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah IPS siswa kelas V di SDN 2 Sesait Kecamatan Kayangan Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang diperoleh menggunakan Independent Sample Test dan One-way Anova dengan perhitungan SPSS 18 for windows menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 tailed sebesar $0.000 \leq 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang sudah

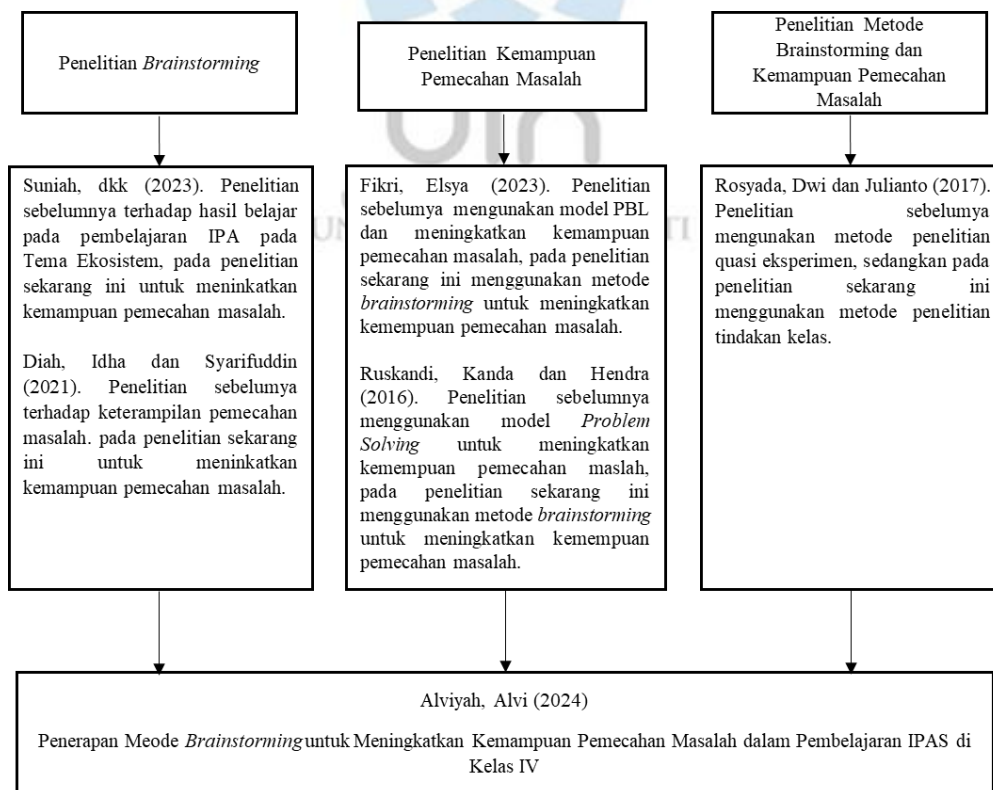
dipaparkan adalah terdapat pada variabel terikat (y) yaitu peningkatan hasil belajar, sedangkan peneliti sekarang meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Elsy Nurul Fikri (2023) dengan judul “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPAS Yang Menggunakan Model *Problem Based Learning*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama kemampuan pemecahan masalah mendapat presentasi sebesar 50% berada pada kategori cukup baik, kemudian pada pertemuan kedua meningkat menjadi 81,81% berada pada kategori sangat baik. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang sudah dipaparkan adalah terdapat pada variabel bebas (x) yaitu model *Problem Based Learning*, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode *Brainstorming*. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kanda Ruskandi dan Hendra (2016) dengan judul “Penerapan Metode *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Ciseureuh pada aspek kemampuan menjawab pertanyaan, aktivitas dalam mengumpulkan data, mengemukakan hasil penyelidikan, dan membuat kesimpulan dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Problem Solving*, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dilihat dari aspek hasil belajar, menunjukkan peningkatan rata-ratanya naik sebesar 23,51, sedangkan dilihat dari ketuntasan belajarnya naik sebesar 45,89%. belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang sudah dipaparkan adalah terdapat pada variabel bebas (x) yaitu model *Problem Solving*, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode *Brainstorming*. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, lokasi

penelitian, dan waktu penelitian.

5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ines Rosyada dan Julianto (2017) dengan judul “ Pengaruh Metode *Brainstorming* terhadap Pemecahan Masalah IPA Materi Daur Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan pemecahan masalah siswa mencapai ketuntasan mengalami peningkatan yaitu di awal sebelum pembelajaran diperoleh persentase ketuntasan 19% dan di akhir setelah pembelajaran diperoleh persentase ketuntasan 67%. Terjadinya peningkatan hasil kemampuan pemecahan masalah setelah diberikan metode *brainstorming* yaitu sebesar 0.48 yang termasuk dalam kriteria sedang. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian.

Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian yang relevan secara deskriptif, pada gambar di bawah ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan dan berbeda dengan penelitian sebelumnya.



Gambar 1.2 Hasil Penelitian Relevan