

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MEDIA PAPAN PERMAINAN *POLICE EMERGENCY*
DI KELAS VA SD NEGERI 37 PAGAMBIRAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

DWI SANDRIA EKA PUTRI

NPM. 1910013411226



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Dwi Sandria Eka Putri
NPM : 1910013411226
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Matematika menggunakan Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran.

Disetujui untuk diujikan oleh :

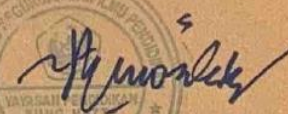
Pembimbing



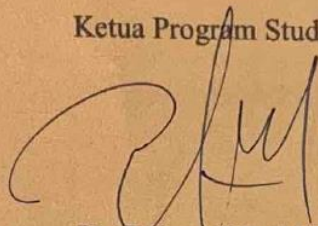
Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

Mengetahui,

Dekan


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dr. Enjoni, SP., M.P

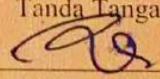
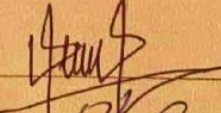
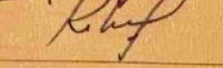
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI


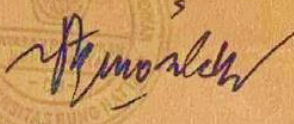
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Dua Puluh Tiga** bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi:

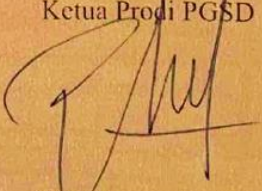
Nama : Dwi Sandria Eka Putri
NPM : 1910013411226
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd (Ketua)	1. 
2. Dr. Syukma Netti, M.Si (Anggota)	2. 
3. Rieke Alyusfitri, S.Si..M.Si (Anggota)	3. 

Mengetahui


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD

Dr. Enjoni, SP., M.P

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Sandria Eka Putri
NPM : 1910013411226
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa
pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media
Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD
Negeri 37 Pagambiran

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 23 Februari 2023

Saya yang menyatakan



Dwi Sandria Eka Putri

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN PERMAINAN *POLICE EMERGENCY* DI KELAS VA SD NEGERI 37 PAGAMBIRAN

Dwi Sandria Eka Putri¹, Zulfa Amrina¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: dwisandriaekaputri@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa di SD Negeri 37 Pagambiran dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media papan permainan *Police Emergency* di Kelas V SD Negeri 37 Pagambiran. Jenis Penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA, yang berjumlah 27 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan permainan *Police Emergency* terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase siklus I sebesar 66,66% meningkat pada siklus II menjadi 84,99%. Persentase kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media papan permainan *Police Emergency* pada siklus I ada 11 orang (40,74%). Sedangkan pada siklus II, meningkat menjadi 21 orang (77,77%). Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media papan permainan *Police Emergency* telah terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran. Berdasarkan hasil penelitian media papan permainan *Police Emergency* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci: pemecahan masalah, media papan permainan *Police Emergency*, pembelajaran matematika

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Matematika menggunakan Media Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku Pembimbing dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
2. Ibu Dr. Syukma Netti, M.Si dan Ibu Rieke Alyusfitri selaku penguji yang telah banyak memberikan kritikan, saran dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
5. Ibu Yusmanelly, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 37 Pagambiran yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.

6. Ibu Yenni Masnizar, S.Pd, selaku guru kelas V-A SD Negeri 37 Pagambiran dan bersedia menjadi *observer*.
7. Ayahanda Eka Detriman dan Ibunda Susilma Zanis tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga demi kelancaran perkuliahan ananda beserta do'a dan bimbingan yang telah diberikan baik dan dapat membahagiakan Papa dan Ibu nantinya.
8. Sobian Chaniago, AM.d.,Kom. selaku support system terbaik yang sabar mendengarkan keluh kesah saya dan memberikan dukungan yang tulus sehingga saya bisa terus semangat dalam menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya
9. Rara Aszhari selaku partner dalam mengerjakan tugas akhir perkuliahan ini.
10. Terakhir kepada diri saya sendiri yang telah kuat, sabar dan tangguh menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

Akhir kata, peneliti mendoakan semoga amal kebaikan pihak-pihak tersebut mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, amin ya Rabbal 'alamin.

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Februari 2023

Peneliti

Dwi Sandria Eka Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran Matematika di SD.....	11
2. Media Papan Permainan Police Emergency	16
3. Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Matematika	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	35

D. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Setting Penelitian	38
1. Lokasi Penelitian.....	38
2. Subjek Penelitian.....	39
3. Waktu Penelitian	39
C. Prosedur Penelitian.....	39
1. Perencanaan Tindakan	41
2. Pelaksanaan Tindakan.....	41
3. Observasi Tindakan.....	44
4. Refleksi Tindakan	45
D. Indikator Keberhasilan.....	45
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Analisis Data	51
1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	51
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	71
C. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP.....	98
A. Simpulan	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Nilai PH Matematika Bab II Siswa Kelas VA Tahun Ajaran 2022/2023.....	5
2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.....	32
3. Interval Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah	48
4. Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Klasikal.....	49
5. Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru Siklus I.....	66
6. Persentase Ketuntasan dan Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Siklus I	68
7. Refleksi Kegiatan Tindakan Siklus I.....	69
8. Persentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Matematika menggunakan media papan permainan <i>Police Emergency</i>	88
9. Persentase Ketuntasan dan Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Siklus II.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karakter Pemain.....	24
2. Karakter Pemain.....	24
3. Karakter Pemain.....	24
4. Karakter Pemain.....	24
5. Papan Permainan <i>Police Emergency</i>	25
6. Tampak belakang kartu tugas.....	26
7. Tampak depan kartu tugas	26
8. Tampak belakang kartu tugas.....	26
9. Tampak depan kartu tugas	26
10. Bagan Kerangka Konseptual.....	35
11. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas Arikunto, dkk. (2017:42).....	40
12. Siswa antusias dalam permainan <i>Police Emergency</i>	55
13. Guru mendampingi kelompok dalam mengerjakan LKS.....	56
14. Perwakilan kelompok tampil depan kelas.....	57
15. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kelompok.....	62
16. Guru menyampaikan kembali tata cara pengerjaan LKS.....	63
17. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	64
18. Guru membimbing siswa memahami materi	76
19. Siswa berantusias dalam menyelesaikan permainan <i>Police Emergency</i>	77
20. Siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas	78
21. Guru memberi pertanyaan epada siswa terkait materi	83
22. Guru membimbing siswa yang terkendala dalam permainan <i>Police Emergency</i>	84
23. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS	85
24. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.....	85
25. Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Antar Siklus	94

26. Diagram Batang Perbandingan Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Pemecahan Masalah Antar Siklus 94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Persentase Ketuntasan Penilaian Harian Matematika pada Bab II kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran Tahun Ajaran 2022/2023.....	103
II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	105
III. Contoh jawaban siswa pada LKS Siklus I	112
IV. Lembar Observasi Proses Kegiatan Guru Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Papan Permainan <i>Police Emergency</i>	128
V. Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Siklus I.....	140
VI. Kunci Jawaban Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Siklus I....	145
VII. Contoh jawaban siswa tes siklus I.....	147
VIII. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	172
IX. Contoh jawaban LKS siklus II.....	179
X. Lembar Observasi Proses Kegiatan Guru Siklus II.....	187
XI. Soal Tes Siswa Siklus II	199
XII. Kunci Jawaban Tes Siklus II	204
XIII. Contoh jawaban siswa pada tes siklus II.....	206
XIV. Data Hasil Tes Antar Siklus.....	226
XV. Surat-Surat Penelitian.....	228

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam segala aspek kehidupan manusia termasuk kemajuan suatu negara, pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkompeten sehingga terwujudnya kemajuan suatu negara. Membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas merupakan tujuan dari pendidikan nasional. Melalui proses pendidikan di sekolah dasar, siswa akan mendapatkan bekal kemampuan dasar untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, elemen masyarakat, warga negara dan dapat membentuk pondasi untuk jenjang selanjutnya. Pendidikan mencakup berbagai bidang yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia, salah satunya adalah matematika.

Setiap individu tidak akan terlepas dari kesulitan-kesulitan yang menjadi problematika dan membutuhkan ilmu matematika untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menaksir dan menghitung secara tepat. Oleh karena itu, peran guru sebagai pelaksana pembelajaran harus tepat dalam menentukan pendekatan, model ataupun media pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikannya. Siswa dapat berlatih untuk meningkatkan kemampuannya dalam hal berpikir, menalar, dan memecahkan permasalahan yang ditemui pada kehidupan sehari-hari dengan mengaplikasikan ilmu matematika. Hal ini

sejalan dengan Rusman (2017:142) menyatakan bahwa “tuntutan pembelajaran abad 21 mengharapakan pembelajaran dapat dilakukan secara aktif, mandiri, kreatif, dan inovatif melalui pemberian tantangan atau masalah kepada siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah yang kompleks dengan penggunaan teknologi dan melalui penggunaan prinsip belajar yang berorientasi pada masalah, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas”.

Sehubungan dengan tuntutan abad 21 tersebut, guru dalam hal ini sebagai pelaksana diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam merancang pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa pada abad 21 yang salah satunya dengan menerapkan belajar sambil bermain sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuannya. Ketidaksesuaian rancangan dalam pembelajaran akan memberikan dampak buruk terhadap aktivitas belajar siswa dan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai harapan.

Namun kenyataannya di lapangan masih ada ditemukan pelaksanaan pembelajaran yang belum sesuai dengan yang diharapkan, sama halnya yang terjadi di SD Negeri 37 Pagambiran. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 31 Agustus sampai 1 September 2022 peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Guru menyampaikan materi pembelajaran cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, sedikit tanya jawab dan dilanjutkan dengan latihan soal. Suasana saat guru mengajar terlihat

bahwa siswa lebih terfokus pada guru dan siswa hanya sebagai pendengar. Guru juga belum maksimal dalam memanfaatkan media pada pembelajaran matematika, dan biasanya guru hanya menggunakan media cetak sebagai penunjang pembelajaran. Siswa kurang mengetahui proses yang harus dilakukan dalam pemecahan masalah matematika karena peran guru lebih dominan dan siswa kurang dilibatkan dalam menemukan masalah serta kurangnya inovatif media pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika dan memecahkan masalah yang disajikan. Guru menjelaskan bahwa telah dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu dengan rutin menggunakan buku keliling yang berisi soal yang harus dikerjakan oleh siswa secara bergiliran untuk meningkatkan nilai dan prestasi belajar siswa pada setiap pembelajaran matematika. Guru menyampaikan bahwa beberapa siswa mampu menyelesaikan soal dengan baik, sebagian yang lainnya ada yang meminta bantuan teman yang dianggapnya pintar untuk menyelesaikan soal tersebut. Sebagian besar siswa hanya mempelajari tipe soal yang diberikan guru dan menghafal langkah penyelesaiannya sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang. Guru juga menyampaikan bahwa ketika siswa dihadapkan pada penilaian harian dengan soal berbentuk cerita yang membutuhkan analisa lebih dalam dimana unsur yang ditanyakan dan diketahui tersirat dalam soal seringkali hasilnya kurang

memuaskan. Dengan demikian diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Hal ini dapat ditinjau ketika proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung yaitu: (1) Kemampuan sebagian siswa dalam menguasai konsep matematika masih tergolong rendah. Terlihat bahwa siswa lebih berpatokan terhadap hasil daripada alur penyelesaiannya, (2) Sebagian siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan memecahkan masalah secara mandiri. Terlihat bahwa siswa harus didampingi guru dan hanya berpedoman pada penyelesaian yang dicontohkan guru, (3) Guru kurang memanfaatkan media, terlihat siswa kurang bersemangat dan saat diberi tugas siswa tidak mampu menemukan inti dari permasalahan karena pada saat pemberian contoh, siswa tidak dilibatkan secara langsung dalam proses penyelesaian permasalahan yang disajikan, (4) Sebagian siswa memandang matematika itu sulit, ditandai dengan siswa cenderung malas dan melamun dalam proses pembelajaran, (5) Sebagian siswa malu bertanya dan cenderung sibuk sendiri dikarenakan guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran, (6) Beberapa siswa kurang teliti dan cenderung ceroboh dalam berhitung masih salah dalam menghitung namun alurnya sudah benar.

Berdasarkan beberapa fakta yang diuraikan diatas, dapat dilihat bahwa pembelajaran matematika kelas VA masih kurang optimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang dihadapi siswa. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Diketahui dari persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dan jumlah siswa yang tidak mencapai ketuntasan pada hasil Penilaian Harian (PH) Matematika Bab II di SD Negeri 37 Pagambiran tahun ajaran 2022/2023, seperti terlihat pada tabel I dibawah ini:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai PH Matematika Bab II Siswa Kelas VA Tahun Ajaran 2022/2023

Nilai PH Matematika			Pencapaian KKM		Persentase KKM	
Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai ≥ 80	Nilai < 80	Nilai ≥ 80	Nilai < 80
100	30	58,8	9	18	33%	67%

Sumber : Data Sekunder Guru Kelas VA di SD Negeri 37 Pagambiran.

Permasalahan di atas harus segera diatasi, peneliti bermaksud untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media papan permainan *Police Emergency* karena media pembelajaran ini mengarahkan siswa pada pembelajaran secara bermakna, melatih daya ingat terhadap penguasaan konsep materi serta berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak akan merasa terbebani karena disamping itu siswa didorong

untuk mampu menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pernyataan Prastowo (2015:44), menyatakan bahwa “salah satu karakteristik pembelajaran tematik ialah menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami konsep secara utuh dan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”. Melalui pemberian media pembelajaran yang bermakna kepada siswa dan menghubungkan pembelajaran matematika dengan pengalaman siswa sehari-hari, siswa akan mengaplikasikan matematika dalam kesehariannya dan konsep tersebut akan tertanam dalam pikirannya. Papan permainan *Police Emergency* yang peneliti gunakan diangkat dari media yang sudah pernah diteliti oleh peneliti terdahulu yaitu Suci Rahmawati Solicha.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Papan Permainan *Police Emergency* di Kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang di hadapi dalam pembelajaran Matematika kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran matematika guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga antusias siswa menurun dan pasif bertanya.
2. Hanya sebagian siswa yang memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah.
3. Hanya sebagian siswa yang aktif bertanya dalam proses pembelajaran.
4. Hanya beberapa siswa yang mampu memahami konsep matematika.
5. Sebagian siswa memandang bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit.
6. Beberapa siswa masih ceroboh dan tidak teliti dalam berhitung.
7. Hanya 33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, dan dengan mempertimbangkan waktu, tenaga dan biaya yang tersedia, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini hanya membatasi masalah pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika yang menggunakan media papan permainan *Police Emergency* di kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media papan permainan *Police Emergency* di kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran?” Alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan ini yaitu perlu adanya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, salah satunya menggunakan media pembelajaran papan permainan *Police Emergency* yang didampingi dengan pemberian Lembar Kerja Siswa (LKS).

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media papan permainan *Police Emergency* di kelas VA SD Negeri 37 Pagambiran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Menumbuhkan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media papan permainan *Police Emergency*.
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media papan permainan *Police Emergency*.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai referensi media pembelajaran untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran matematika yang dapat menumbuhkan keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Menjadikan media papan permainan *Police Emergency* sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan referensi pada pihak sekolah dalam rangka penggunaan model pembelajaran yang inovatif khususnya matematika sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran meningkat.

- 2) Mengoptimalkan kinerja pihak sekolah dalam memberikan layanan pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas sehingga menjadi manusia yang berguna bagi nusa dan bangsa.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman dalam penggunaan media papan permainan *Police Emergency* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
- 2) Meningkatkan kreativitas peneliti dalam memodifikasi proses pembelajaran matematika menggunakan media papan permainan *Police Emergency*.

