

**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN
MEDIA *MAGIC STRAWS* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH KELAS II SDN 2
JATIMULYO LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh :

**RANI ARNITA RAHMAN
NPM. 1911100380**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN
MEDIA *MAGIC STRAWS* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH KELAS II SDN 2
JATIMULYO LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh :

**RANI ARNITA RAHMAN
NPM. 1911100380**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1445 H / 2023 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran matematika yang dibuktikan pada tidak tercapainya nilai indikator pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu adakah pengaruh metode problem solving berbantuan *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas II di SD Negeri 2 Jatimulyo. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode problem solving berbantuan *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas II di SD Negeri 2 Jatimulyo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment*. Bentuk *Quasy experiment* yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas II yaitu kelas IIA dan IIB. Kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB sebagai kelas kontrol dengan pelaksanaan uji instrument di kelas IIIA dan IIIB dan dihitung validitas dan realibilitas. Instrument penelitian ini menggunakan instrument tes berupa soal essay berjumlah 10 soal. Validasi soal dilakukan dengan dua cara yaitu validasi isi dan validasi kontruks. Data penelitian dianalisis menggunakan uji hipotesis uji-t.

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t-test uji SPSS versi 25 for windows mendapatkan nilai nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000054. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), dalam hal ini, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh metode *problem solving* berbantuan media *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.

Kata kunci : metode *problem solving*, *magic straws*, pemecahan masalah, matematika

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of students' problem solving abilities in mathematics subjects as evidenced by the failure to achieve problem solving indicator scores in mathematics subjects. The formulation of the problem in this research is whether there is an influence of the problem solving method assisted by magic straws on class II problem solving abilities at SD Negeri 2 Jatimulyo. The aim of this research is to determine the effect of the problem solving method assisted by magic straws on class II problem solving abilities at SD Negeri 2 Jatimulyo. The type of research used is Quasy Experiment. The form of the Quasy experiment used is a pretest-posttest control group design. The population in this study were all class II students at SD Negeri 2 Jatimulyo. The sampling technique used was a saturated sample. The sample in this study was all class II, namely class IIA and IIB. Class IIA as the experimental class and class IIB as the control class by carrying out instrument tests in classes IIIA and IIIB and calculating validity and reliability. This research instrument uses a test instrument in the form of essay questions totaling 10 questions. Question validation is carried out in two ways, namely content validation and construct validation. Research data was analyzed using the t-test hypothesis test.

Based on the research, the results of the hypothesis test using the SPSS version 25 for Windows t-test obtained a Sig value. (2-tailed) of 0.000054 . Sig value. (2-tailed) is smaller than 0.05 (5%), in this case, meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted. The conclusion of this research is that there is an influence of the problem solving method assisted by magic straws media on the problem solving abilities of class II students at SD Negeri 2 Jatimulyo South Lampung

Keywords: problem solving method, magic straws, problem solving, mathematics



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rani Arnita Rahman
NPM : 1911100380
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Magic Straws Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan"** adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan hasil duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat.

Bandar Lampung,
Penulis,

2023



Rani Arnita Rahman
NPM. 1911100380



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan
Media Magic Straws Terhadap Kemampuan
Pemecahan Masalah Kelas II SD Negeri 2
Jatimulyo Lampung Selatan**

Nama : Rani Arnita Rahman

NPM : 1911100380

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Disidangkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden
Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP.19610031997022002

Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP.196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Magic Straws Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan”**. Disusun oleh: **Rani Arnita Rahman, NPM: 1911100380**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Kamis, 14 Desember 2023 pukul 13.30 - 15.00 WIB**.

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : Sri Latifah, M.Sc

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I

Penguji Utama : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd





**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)¹



¹Ali Muhammad Ash-Shallabi, *Wasathiyah Dalam Al-Qur'an: Nilai-Nilai Moderasi Islam Dalam Aqidah, Syariat dan Akhlak*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020), h.158.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang selalu memberi dukungan kepada saya, terutama bagi:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Ali Rahman dan Ibu Murni Sumarti. Di usia yang semakin menua, tak pernah lepas atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, perhatian dan telah membimbing, mendidik serta mendoakan keberhasilan saya sehingga dapat menyelesaikan studi S1.
2. Kedua kakak kandungku Aulia Rahman,S.H dan Budi Aries Stianto serta kakak iparku Benny Berliano,S.Kom dan Erma Rustiyana,S.Pt untuk segala didikan, bimbingan, serta dukungan yang diberikan kepada adik bungsu ini.
3. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman ilmiah yang akan selalu terkenang, semoga Allah SWT menerima amal baktiku.

RIWAYAT HIDUP

Rani Arnita Rahman lahir di Kotabumi 23 September 2001, merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara yang dilahirkan dari pasangan suami istri Bapak Ali Rahman dan Ibu Murni Sumarti dengan kakak perempuan bernama Aulia Rahman, S.H dan kakak laki-laki bernama Budi Aries Stianto.

Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) Nurul Ikhsan, Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2006, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara yang diselesaikan pada tahun 2013, selanjutnya dilanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara dan diselesaikan pada tahun 2016, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara yang diselesaikan pada tahun 2019.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dan diterima di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Selama perkuliahan, penulis mengikuti Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar (KMD) yang diselenggarakan oleh Kwartir Daerah Lampung, dan melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus serta telah menyelesaikan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIS Al-Muhajirin Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan, karena terselesaikannya skripsi ini merupakan anugerah dan kebahagiaan yang sangat besar, namun sangat penulis sadari, bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari bantuan, dukungan dan kepedulian dari semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd dan bpk Deri Firmsansyah, M.Pd selaku Ketua program studi dan Sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan bpk Hasan Sastra Negara, M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Staf Pengajar Prodi PGMI atas informasi, bantuan, binaan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di PGMI.
5. Ibu Sa'adah, M.Pd selaku Kepala Sekolah beserta rekan-rekan Dewan Guru SD Negeri 2 Jatimulyo atas kesempatan dan segala dorongan serta bantuanya
6. Untuk kedua orang tua saya tercinta Bapak Ali Rahman dan Ibu Murni Sumarti. Di usia yang semakin menua, tak pernah lepas atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, perhatian dan telah membimbing, mendidik serta mendoakan keberhasilan saya sehingga dapat menyelesaikan studi S1.
7. Kedua kakak kandungku Aulia Rahman, S.H dan Budi Aries Stianto serta kakak iparku Benny Berliano, S.Kom dan Erma Rustiyana, S.Pt untuk segala didikan, bimbingan, serta dukungan yang diberikan kepada adik bungsu ini.

8. Keponakanku tersayang Nadia Khanza Utami, Naomi Keisyah Azzahra, M. Hafiz Ar-Rasyid, Zaina Hanum Mufasa dan Sulthan Adzriel Al-Faqih yang menjadi faktor utama penulis lebih kembali bersemangat.
9. Sahabat perjuanganku PGMI'19 A yang selalu kompak, support dan membantu disetiap perjalanan perkuliahan hingga bisa berada dititik ini.
10. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman ilmiah yang akan selalu terkenang, semoga Allah SWT menerima amal baktiku.
11. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu proses penulisan dalam menyelesaikan perkuliahan di program PGMI UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, November 2023

Rani ArnitaRahman
NPM. 1911100380

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian.....	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	16
H. Sistematik Penulisan	22

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Yang Digunakan	24
1. Metode Pembelajaran.....	24
2. Metode Pembelajaran Problem Solving	28
3. Metode Pembelajaran Inkuiri	33
4. Media Magic Straws	37
5. Pemecahan Masalah.....	47
6. Pembelajaran Matematika Di SD/MI	50
B. Pengajuan Hipotesis	53

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	55
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	55
C. Populasi,Sampel Dan Teknik Pengumpulan Data	57
D. Devinisi Oprasional Variabel	59

E. Instrument Penelitian.....	59
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data	64
G. Uji Prasyarat Analisis.....	66
H. Uji Hipotesis	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	69
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Data Instrumen.....	69
a. Uji Validitas	69
b. Uji Reabilitas	71
2. Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba Instrumen.....	72
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pembahasan	73
1. Deskripsi Hasil Nilai Pretest	73
2. Deskripsi Hasil Nilai Posttest.....	74
3. Uji Prasyarat Data Hasil Penelitian.....	75
a. Uji Normalitas	75
b. Uji Homogenitas	76
c. Uji Hipotesis (Uji-T)	78
4. Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	87
B. Rekomendasi	87

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	9
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group</i> <i>Gesign</i>	56
Tabel 3.2	Data Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo	57
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	60
Tabel 3.4	Rubik Penilaian Instrumen Penelitian.....	61
Tabel 3.5	Konversi Penilaian	64
Tabel 3.6	Klasifikasi Uji Reabilitas.....	66
Tabel 4.1	Data Uji Validitas Soal Pretes	70
Tabel 4.2	Data Uji Validitas Soal Posttest.....	70
Tabel 4.3	Rekapitulasi Uji Coba Pretest Soal Essay.....	72
Tabel 4.4	Rekapitulasi Uji Coba Posttest Soal Essay	73
Tabel 4.5	Statistik Data Pretest Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4.6	Statistik Data Pretest Kelas Kontrol	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 2 Surat Balasan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah
- Lampiran 5 Tabulasi Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Tabulasi Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Validasi Pretest
- Lampiran 8 Validasi Posttest
- Lampiran 9 SILABUS
- Lampiran 10 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 12 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Peneliti harus memastikan judul proposal terlebih dahulu untuk mengurangi kemungkinan kesalahan pemahaman. Penulis memilih judul **“Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media *Magic Straws* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan”**. Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman dalam memahami judul proposal yang penulis maksud, penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam proposal ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh mengacu pada kemampuan untuk memengaruhi perilaku, keyakinan, atau energi saat ini atau yang sedang berkembang yang membentuk karakter, perspektif, atau perilaku seseorang.² Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membentuk watak.

2. *Problem Solving*

Metode *problem solving* adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.³ Metode *problem solving* adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan dimana peserta didik dihadapkan dengan kondisi masalah.⁴ Metode ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berfikir yang

² Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa), h. 1150.

³ Amirudin, *Metode-metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadits dan Aplikasinya dalam Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2023), h. 165.

⁴ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.147.

dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

3. *Magic Straws*

Media *magic straws* merupakan media permainan yang membangun dan mendorong peserta didik untuk menggunakan keterampilan kognitif mereka dengan cara melatih mereka membuat bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Merangkai media *magic straws* merupakan kegiatan yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan yang membutuhkan kekuatan otot jari-jari peserta didik, serta melatih imajinasi.⁵ Melalui bahan yang digunakan, dan ketelitian anak dapat berlatih melalui kecermatan, menguntai, serta menyusun bahan tersebut.

4. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan komponen yang sangat penting dalam matematika. Secara umum, dapat dijelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik sebelumnya kedalam situasi baru.⁶ Pemecahan masalah juga merupakan persoalan-persoalan yang belum dikenal serta mengandung pengertian sebagai proses berfikir tinggi dan penting dalam pembelajaran matematika.

B. Latar Belakang Masalah

Proses terpenting didalam dunia pendidikan adalah pembelajaran. Salah satu ilmu pembelajaran terpenting adalah Matematika. Menurut Ovan, matematika merupakan alat berfikir yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur,

⁵ Mas Lailatul Qibtiyah, Siti Masitoh, Bakhtiar Syaiful Bachri, "Pengaruh Penggunaan Media Magic Straw Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol.8 No.2 (Tahun 2021), h.304.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/331>

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.202.

logis, sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.⁷ Sistem matematika merupakan sistem yang berisi model-model matematika yang digunakan untuk memecahkan persoalan-persoalan yang terjadi di dunia nyata. Ilmu matematika menjadikan pola pikir manusia yang mempelajarinya menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis, dengan penuh kecermatan.

Pembelajaran matematika di SD tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SD yang masih berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini cara berfikir peserta didik bukan lagi tergantung pada simbol, melainkan sudah mampu berfikir secara operasional.⁸ Peserta didik sudah dapat memahami secara logis dengan bantuan benda-benda nyata, untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi matematika yang baru karena walaupun peserta didik telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis tetapi peserta didik belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak, maka dalam proses pembelajaran hendaknya diawali dalam konteks situasi nyata, termasuk benda nyata sebagai penunjang keefektifan pembelajaran yang mengaitkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka miliki dengan materi baru yang akan dipelajari. Secara bertahap peserta didik harus dibimbing menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk memahami materi matematika.

Pada kenyataannya, masih banyak guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga terkadang membuat peserta didik susah memahami materi yang disampaikan. Padahal terdapat pengaruh yang besar dari metode mengajar guru terhadap perkembangan peserta didik di bidang matematika. Dimana jika guru mengajar dengan cara yang membosankan, antusiasme peserta didik untuk belajar juga menurun, namun jika metode pengajaran guru itu menyenangkan maka peserta didik akan tertarik dan menaruh rasa ingin tau terhadap pelajaran

⁷ Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.9.

⁸ Ahmad Saifuddin, *Psikologi Umum Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.249.

tersebut.⁹ Akibat dari kurangnya penggunaan metode yang tepat terhadap pembelajaran matematika tersebut, masih banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman konsep matematis yang rendah sehingga kurang mampu dalam memecahkan masalah soal yang diberikan guru. Seharusnya pada saat ini, guru dituntut untuk dapat mengembangkan variasi metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajar yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Sedangkan untuk peserta didik dituntut untuk bisa memahami dan menguasai materi dan menyelesaikan soal yang lebih sulit dari contoh soal yang telah diberikan guru.

Penggunaan metode akan memberikan hasil optimal jika dikombinasikan dengan suatu media pembelajaran yang sesuai, karena keduanya akan saling melengkapi sebab penggunaan metode yang dikombinasikan dengan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman. Pemilihan media yang tepat sangat penting dilakukan, agar pembelajaran dari pendidik dapat maksimal, sehingga peserta didik tidak hanya mendengar apa yang disampaikan pendidik tetapi juga melihat proses pengindraannya.

Posisi media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran akan menuntut media apa yang diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Komponen-komponen komunikasi pada proses belajar mengajar meliputi pesan, sumber pesan, media dan penerima pesan yaitu peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Media pembelajaran juga bermanfaat sebagai memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik

⁹ Syva Lestiyani Dewi dan Triana Lestari, "Pengaruh Metode Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol. 4 No.4, Juli 2021, h.761. <https://ikipsiliwangi.ac.id>.

sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.¹⁰ Peserta didik lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta peserta didik juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, serta mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan.

Pada Dokumen Permendiknas No.22 Tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Mencapai kebergunaan tersebut, maka ditetapkan rumusan tujuan pembelajaran matematika yang lebih rinci, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan : (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.¹¹

Mencermati butir (3) dari tujuan pendidikan yang ditetapkan Undang-Undang dalam Standar Isi, dinyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah meliputi kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka sudah menjadi

¹⁰ Septy Nurfadhilla dkk, "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah", *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol. 3, No. 2, Agustus 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

¹¹ Depdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional NO.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Matematika*.

keajiban pendidik dalam proses pembelajaran matematika untuk mengajarkan kemampuan pemecahan masalah.

Wira Astra, Suarjana dan Suatra menjelaskan dari hasil penelitiannya bahwa pada mata pelajaran matematika, masih banyak peserta didik yang kurang paham terhadap pemecahan masalah matematika yang kemudian berdampak buruk terhadap rendahnya prestasi belajar matematika tersebut. Hal ini disebabkan peserta didik hanya mendengarkan guru, mengerjakan soal dan membahas soal dalam pembelajaran, yang mana seharusnya dalam pembelajaran matematika harus membuat konsep memahami dan mampu memecahkan persoalan pada pelajaran matematika dengan melakukan suatu penyelidikan. Namun demikian, dalam proses pembelajaran matematika peserta didik belum dapat meningkatkan pola pikirnya dan bersaing dalam dunia belajar dan belum dilakukan kemampuan berpikir kritis dengan cara memberi soal terbuka dan mengadakan bimbingan belajar. Dan sangat jarang dalam pembelajaran dilakukannya suatu proses penyelidikan guna memecahkan suatu permasalahan-permasalahan. Serta belum banyak pendidik yang menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Hal ini terlihat dalam kegiatan belajar mengajar pendidik yaitu dengan menjelaskan materi yang telah disiapkan kemudian langsung diberikan latihan soal yang bersifat hafalan materi. Seorang pendidik seharusnya dapat memilih model atau metode pembelajaran yang sesuai, supaya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai yang diharapkan serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Peran pendidik di dalam kelas tidak lain sebagai pembimbing dan motivator yang merangsang peserta didik dalam mengembangkan keaktifan dan mampu membimbing untuk menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi yang terjadi saat ini proses pembelajaran justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik yang menyebabkan peserta didik kurang percaya diri.

Dalam wawancara kepada guru pada mata pelajaran Matematika kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan, masih banyak peserta didik di kelas II yang belum dapat memecahkan masalah Matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menjadi rendah. Beberapa permasalahan yang sering di alami peserta didik dalam proses pembelajaran matematika di sekolah, diantaranya adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan. Kemampuan peserta didik yang rendah ditunjukkan pada saat mengerjakan soal latihan, Lembar Kerja Siswa (LKS), pekerjaan rumah (PR), ulangan harian maupun pada saat ulangan akhir semester.¹² Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika tersebut alhasil berpengaruh terhadap nilai perolehan peserta didik pada akhir semester.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo, didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode ceramah. Pada model pembelajaran ini peserta didik diharuskan untuk menghafal materi yang diberikan oleh pendidik dan tidak untuk menghubungkan materi tersebut dengan keadaan sekarang (kontekstual). Model pembelajaran konvensional sering disebut dengan pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional digunakan secara turun temurun dan tidak menggunakan pendekatan modern yang memposisikan murid sebagai subjek didik tetapi lebih dianggap murid sebagai objek didik.¹³ Pembelajaran yang masih menjadikan pendidik berperan dominan dalam proses pembelajaran dan semua isi dari materi pelajaran yang akan dipelajari dikendalikan oleh pendidik serta model pembelajaran yang dilakukan setiap harinya belum menekankan pembelajaran pada proses penyelidikan untuk

¹² Guru Kelas II, *Wawancara*, Mei 6, 2023.

¹³ Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, "164 Model Pembelajaran Kontemporer", (Tahun 2022), h.303

memecahkan suatu masalah, tetapi menekankan kegiatan hanya dengan mendengarkan dan mengamati melalui penjelasan dari pendidik, sehingga masih ada peserta didik yang bosan dan kurang tertarik pada saat belajar. Bahkan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk mendengar, mengamati dan mencatat dengan baik. Proses pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya karena partisipasi aktif lebih banyak dilakukan oleh pendidik bukan peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran konvensional diperlukan dalam menyampaikan materi pembelajaran menuntut suasana kondusif dan menyenangkan. Model pembelajaran konvensional sudah dianggap sebagai model pembelajaran yang terbaik bagi pendidik di kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan untuk melakukan interaksi belajar mengajar. Namun pada kenyataannya bahwa model pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh pendidik di kelas II menimbulkan kebosanan pada peserta didik karena peserta didik berperan pasif dalam proses pembelajarannya. Rasa bosan dan jenuh yang dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran secara tidak langsung dapat menurunkan kemampuan dalam berpikir kritis peserta didik bahkan akhirnya dapat berdampak pada ketidak mampuan memecahkan permasalahan.

Kemudian hal ini diperkuat dengan pelaksanaan observasi yang diperoleh gambaran bahwa didapatkan masalah yang timbul dalam pembelajaran antara lain, peserta didik mengalami kesulitan dalam penyelidikan untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini terlihat saat diberikan suatu permasalahan melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik memberikan jawaban dengan informasi yang kurang lengkap, beberapa jawaban kurang logis dan penyusunan jawaban yang tidak sistematis. Bahkan ada beberapa jawaban yang tidak sesuai dengan permasalahan. Daya berhitung peserta didik juga rendah yang mengakibatkan peserta didik sulit mengerjakan permasalahan matematis.

Pada saat pembelajaran berlangsung timbulnya rasa kurang percaya diri dan kurang aktifnya peserta didik membuat tidak

berani untuk bertanya kepada pendidik apabila ada materi yang kurang dipahami dan ketika pendidik memberikan pertanyaan peserta didik merasa kesulitan dan cenderung tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, peserta didik juga sulit mengulang kembali atau menjelaskan secara sederhana tentang materi yang diberikan oleh pendidik. Hal tersebut juga merupakan alasan peneliti memilih peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan data yang didapat dari pra penelitian di kelas IIA dan IIB di SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan, pada hasil tes soal *essay* materi bangun datar dan bangun ruang dari 50 peserta didik, diperoleh data lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas, dengan KKM mata pelajaran Matematika di SD Negeri 2 Jatimulyo yaitu sebesar 65 . Untuk lebih jelas bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1
Hasil Tes Pemecahan Masalah Bangun Datar dan Bangun Ruang
Kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Rata-rata Nilai	KKM
1.	IIA	25	20,96	51,8	65
2.	IIB	25	20,8	51,64	65

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kelas IIA dengan jumlah 25 peserta didik memperoleh indikator pemecahan masalah dengan rata-rata skor 20,96 dan dengan rata-rata nilai 51,8. Sedangkan kelas IIB dengan jumlah 25 peserta didik memperoleh indikator pemecahan masalah dengan rata-rata skor 20,8 dan dengan rata-rata nilai 51,64. Hal ini menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar KKM yaitu 65.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih belum dapat dikatakan ke golongan baik, dikarenakan masih kurangnya kesadaran dan kemauan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini diduga bahwa permasalahan tersebut disebabkan peserta didik jarang dilatihkan untuk melakukan identifikasi masalah, perumusan masalah, pelaksanaan strategi dan pengecekan kembali. Mereka hanya belajar secara individu untuk menghafal fakta atau informasi tertentu kemudian menjawab soal yang berkaitan dengan informasi tersebut tanpa menggunakan informasi tersebut untuk memecahkan masalah.

Pemecahan masalah selalu dianggap sebagai komponen penting dari Matematika. Pemecahan masalah juga mempunyai arti penting didalam pembelajaran. Tujuan utama pengajaran dan pembelajaran Matematika adalah untuk meningkatkan kapasitas untuk mengatasi masalah Matematika yang rumit. Dalam arti tertentu, Matematika bahkan diidentikan dengan penyelesaian masalah.¹⁴ Namun pada kenyataannya, pemecahan masalah masih menjadi sebuah kesulitan yang terus dialami oleh peserta didik.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan, setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan beberapa masalah diantara lain pendidik masih dominan dalam pembelajaran, kurangnya media dan sumber belajar yang mendukung terlaksananya proses belajar Matematika berlangsung, peserta didik kurang kondusif dimana kurang kondusifnya berada diluar konteks pembelajaran seperti bermain dengan teman sehingga mengandalkan teman lainnya dalam mengerjakan tugas. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki dorongan untuk belajar dalam memahami materi dan belum bertanggungjawab pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dan hasil analisis tes kemampuan pemecahan masalah materi bangun datar dan bangun ruang peserta

¹⁴ Herry Pribawanto Suryawan, *Pemecahan Masalah Matematis*, (Yogyakarta: Sanata Dharma Univercity Press, 2020), h.5-6.

didik. Di sini peneliti tertarik untuk memberikan solusi dan menemukan sebuah metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga metode tersebut dapat membuat para peserta didik lebih mudah untuk memahami dan menguasai materi. Adapun solusi dari peneliti yaitu menggunakan pembelajaran metode *problem solving*.

Pemecahan masalah atau *problem solving* merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap peserta didik. Tuntutan akan kemampuan pemecahan masalah dipertegas sebagai kompetensi dasar yang harus dikembangkan dan diintegrasikan pada sebuah materi yang sesuai.¹⁵

Berdasarkan penelitian, metode *problem solving* mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.¹⁶ Melalui penerapan *problem solving* akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir rasional peserta didik, yaitu kemampuan menganalisis situasi, menerapkan kemampuan yang mereka miliki dalam situasi baru, kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah, serta memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya.

Metode pembelajaran berbasis masalah sangat tepat untuk dijadikan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran Matematika. Peserta didik akan lebih tertantang dan mampu bekerjasama dengan baik, jika dilakukan dengan cara beregu, atau dengan cara berkelompok. Metode pembelajaran ini tidak berorientasi pada guru, guru hanya merupakan sebagai fasilitator yang mampu mengayomi dan memonopoli dalam model berbasis masalah. Setelah peserta didik menguasai konsep dari suatu materi Matematika akan lebih terasa jika dirangsang dengan menyelesaikan masalah dari materi yang sudah diajarkan terlebih dahulu.

¹⁵ A.M. Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur, *Model Pembelajaran Problem Posing&Solving* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), h.27.

¹⁶ Li Wartini, Hilman Mangkuwibawa dan Cecep Anwar, "Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika", *Journal of Islamic Primary Education*, Vol. 1 No.2, Oktober 2018, h.9. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>

Penggunaan metode *problem solving* akan memberikan hasil optimal jika dikombinasikan dengan suatu media pembelajaran yang sesuai, karena keduanya akan saling melengkapi sebab penggunaan metode yang dikombinasikan dengan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman sehingga membantu mereka untuk menemukan jawaban dari permasalahan. Pemilihan media yang tepat sangat penting dilakukan, agar pembelajaran dari pendidik dapat maksimal, sehingga peserta didik tidak hanya mendengar apa yang disampaikan pendidik tetapi juga melihat proses pengindraannya.

لَا يَكْفِيكَ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٠٠﴾

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.” (Q.S Al-Baqarah: 286)

Berdasarkan ayat tersebut, mengisyaratkan bahwa setiap masalah pasti akan datang dan sesuai kesanggupannya. Pemecahan masalah salah satunya akan bisa diselesaikan dengan cara menerapkan metode *problem solving*.

Anak pada usia sekolah dasar (usia 7 sampai 12 tahun) masih berada pada tahap operasional konkret. Mereka belum dapat melakukan abstraksi. Mereka masih akrab dengan pengalaman konkret serta presepsi langsung.¹⁷ Maka dari itu pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan.

¹⁷ Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h.72.

Media pembelajaran yang diduga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi bangun datar dan bangun ruang yang proses berfikirnya meletakkan pada dasar yang konkrit sehingga harus menghindari pengertian abstrak. Metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain merupakan kegiatan yang di dalamnya peserta didik terlibat dalam suatu permainan dengan aturan yang mengikat, sehingga kegiatan belajar mengajar masih tetap dalam kendali guru. Bermain merupakan sarana bagi peserta didik untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, peserta didik mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, peserta didik belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Dengan mendampingi peserta didik pada saat bermain, guru dapat melatih peserta didik untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu.¹⁸ Dalam hal ini, maka dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai karakteristik tersebut yaitu berupa media *magic straw*.

Pada aspek kognitif, penggunaan *magic straws* dapat melatih kemampuan pemahaman peserta didik terhadap konsep bentuk abstrak bangun ruang dan bangun datar. Apabila peserta didik dapat menyusun dengan baik dan benar, maka peserta didik telah menggunakan kognitif yang didukung dengan kemampuan motorik untuk menyusun sebuah bangun datar dan bangun ruang. Kemampuan *magic straws* ini tentu dapat membantu peserta didik

¹⁸Syofnidah Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 Desember 2015. h.168.
<http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1289/1015>

menghubungkan setiap komponen komponen yang diketahui oleh peserta didik dan menyusun menjadi satu kesatuan yang utuh.¹⁹

Media *magic straws* merupakan media permainan konstruksi yg merangsang peserta didik untuk berfikir dengan belajar membuat kerangka bentuk bangun datar dan bangun ruang. Dengan ini, *magic straws* mampu membantu peserta didik dalam mempelajari bangun datar dan bangun rang secara konkret. Keberhasilan peserta didik dalam memahami materi bangun datar dan bangun ruang menciptakan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis telah berhasil mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media *Magic Straws* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan”**

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan belum dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan metode problem solving.
2. Media yang digunakan guru belum efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan agar penelitian ini dapat terarah serta tidak terlalu luas jangkauannya, adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

¹⁹Mas Lailatul Qibtiyah, Siti Masitoh, Bakhtiar Syaiful Bachri, “Pengaruh Penggunaan Media Magic Straw Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol.8 No.2 (Tahun 2021), h.304.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/331>

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan peneliti adalah metode *problem solving* berbantu media *magic straws*.
3. Permasalahan yang akan diteliti adalah mengenai kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh metode *problem solving* berbantuan media *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *problem solving* berbantuan media *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam penggunaan metode pembelajaran, terutama untuk kemampuan pemecahan peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membiasakan peserta didik untuk memahami suatu kemampuan pemecahan masalah peserta

didik pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan metode pembelajaran terutama dalam mencari alternatif untuk membentuk sikap dan perilaku sosial peserta didik. Dengan adanya penggunaan metode pembelajaran problem solving berbantuan media magic straws ini dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi untuk kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan melalui metode pembelajaran problem solving berbantuan media magic straws.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan ilmu pengetahuan yang baru, sekaligus memberikan wawasan serta pengalaman yang sangat berharga dalam proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai metode pembelajaran problem solving berbantuan media pada mata pelajaran matematika adalah sebagai berikut :

1. Farida Umaymah dan Yogi Wiratomo, pada penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh metode *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika”. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran Problem Solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas X SMK Kesehatan Annisa Citeureup, secara garis besar dapat disimpulkan, bahwa perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan metode pembelajaran problem solving dengan

metode pembelajaran problem posing pada materi trigonometri. Hal tersebut dapat didapat dari thitung $>$ ttabel $= 11,854 > 1,73$. Hal ini berarti bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Problem Solving lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran Problem Posing. Hal ini berarti terdapat pengaruh metode pembelajaran Problem Solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.²⁰

Persamaan penelitian Farida Umaymah dan Yogi Wiratomo dengan penelitian yang akan diteliti adalah menggunakan metode yang sama yaitu *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Perbedaannya adalah penelitian Farida Umaymah dan Yogi Wiratomo tidak menggunakan media apapun sedangkan peneliti menggunakan media *magic straw*.

2. Jayanti Ratnasari, Irmayanti dan Eva Julyanti, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat”. Penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pajak dengan menggunakan metode problem solving. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Ciwidey Kabupaten Bandung. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu XI IPS 1 dengan jumlah 34 siswa. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) untuk mengetahui efek perlakuan (treatment). Teknik analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian dapat disimpulkan Kriteria pengujiannya adalah jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $<$ 0,05 maka distribusi

²⁰Farida Umaymah dan Yogi Wiratomo, “ Pengaruh Metode *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”, Vol.5 Tahun 2019 <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/584>

adalah tidak normal, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Dalam kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan metode problem solving memperoleh nilai rata-rata 79 sebelum perlakuan nilai rata-rata diperoleh 27 dengan nilai KKM 70. Pada ketentuan indikator kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pemberian soal esai sebanyak 5 nomer maka rata-rata nilai diperoleh 66,95 dengan kategori baik²¹

Persamaan penelitian Jayanti Ratnasari, Irmayanti dan Eva Julyanti dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode yang sama yaitu *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah. Perbedaannya adalah penelitian Jayanti Ratnasari, Irmayanti dan Eva Julyanti tidak menggunakan media apapun sedangkan peneliti menggunakan media *magic straw*.

3. Wira Astra, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa IV Gugus IV Kecamatan Sukasada”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, (2) mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD yang dibelajarkan dengan model pembelajaran problem solving berbantuan video pembelajaran matematika, (3) menganalisis perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran problem solving berbantuan media video pembelajaran matematika dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

²¹Jayanti Ratnasari, Irmayanti dan Eva Julyanti, “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat”, Vol.4, No.1 Mei 2018. <https://media.neliti.com/media/publications/325582-pengaruh-metode-pembelajaran-problem-sol-0ee4147e.pdf>

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan *non-equivalent post test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik group random sampling. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah dengan instrumen tes kemampuan pemecahan masalah. Pada penelitian ini, digunakan dua teknik analisis yaitu analisis statistik deskriptif dan t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional menunjukkan rata-rata skor sebesar 13,54 dengan kategori sedang, (2) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD yang dibelajarkan dengan model pembelajaran problem solving berbantuan video pembelajaran matematika menunjukkan rata-rata skor sebesar 15,62 dengan kategori sangat tinggi, dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran problem solving berbantuan media video pembelajaran matematika dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 2,203 > t_{tabel} = 2,021$).²²

Persamaan penelitian Wira Astra dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan metode problem solving terhadap pemecahan masalah. Namun yang membedakan kedua penelitian ini adalah media yang digunakan. Wira Astra menggunakan media video pembelajaran Matematika sedangkan peneliti menggunakan media *magic straw*.

²² Wira Astra, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa IV Gugus IV Kecamatan Sukasada", (Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2013).

4. Sisvina Dian Cahyani, Nur Khoiri dan Eka Sari Setianingsih, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu (1) wawancara (2) Dokumentasi (3) Tes dan (4) Observasi. Analisis Data menggunakan uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji homogenitas awal, uji homogenitas akhir, dan uji hipotesis (uji-t dua sampel). Uji normalitas awal dan akhir digunakan untuk mengetahui kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas awal dan akhir digunakan untuk mengetahui kelas tersebut mempunyai varian sama dan bersifat homogen atau tidak. Uji hipotesis menggunakan uji t dua sampel. Hasil pengujian hipotesis pada hasil tes menunjukkan bahwa thitung 2,1323 dan ttabel 2,02269 dengan taraf signifikan 5%. Karena thitung > ttabel yaitu $2,1323 > 2,02269$ sehingga H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak, maka kesimpulannya yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga model pembelajaran creative problem solving berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang..²³

Persamaan penelitian Sisvina Dian Cahyani, Nur Khoiri dan Eka Sari Setianingsih dengan penelitian yang akan diteliti

²³Sisvina Dian Cahyani, Nur Khoiri dan Eka Sari Setianingsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”, *Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7 No. 2 Tahun. 2019. file:///C:/Users/ELECTRONIC%20CITY%20MBK/Downloads/adminjurnal,+7.+Sisvina+Dian+Cahyani+91-98.pdf

adalah sama sama menggunakan metode problem solving terhadap pemecahan masalah. Namun yang membedakan kedua penelitian ini adalah Sisvina Dian Cahyani, Nur Khoiri dan Eka Sari Setianingsih tidak menggunakan media sedangkan peneliti menggunakan media *magic straw*.

5. Wiwin Nafiatul Fatikhah, Nora Surmilasari, dan Dian Nuzulia Armariena, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematikakelas V SD Negeri 91 Palembang. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain True Experimental Design (posttest only control design). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji mann whitney. Hasil perhitungan data analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil posttestkelas kontrol sebesar 18,4 dan 76 untuk posttestkelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis uji mann whitney menunjukkan perolehan nilai signifikan sebesar 0,000 dengan nilai $\alpha = 0,05$, sehingga $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah materi pengumpulan dan penyajian data ke las V SD.²⁴

²⁴ Wiwin Nafiatul Fatikhah, Nora Surmilasari, dan Dian Nuzulia Armariena, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Kelas V SD”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.8 No. 1, Juni 2023. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8627>

Persamaan penelitian Wiwin Nafiatul Fatikhah, Nora Surmilasari, dan Dian Nuzulia Armariena dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama sama menggunakan metode problem solving terhadap pemecahan masalah. Namun yang membedakan kedua penelitian ini adalah Sisvina Dian Cahyani, Nur Khoiri dan Eka Sari Setianingsih tidak menggunakan media sedangkan peneliti menggunakan media *magic straw*.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan *Magic Straw* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan” sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis

Pada bab ini membahas tentang teori yang peneliti kembangkan. Teori tentang metode pembelajaran problem solving, teori tentang media pembelajaran magic straws, teori tentang kemampuan pemecahan masalah, dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas mengenai waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, devinisi operasional variabel, instrument penelitian, uji validitas dan realibilitas data, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian dan analisis.

5. Bab V Penutup

Pada bab terakhir ini terdapat simpulan dan rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Metode Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan.¹ Definisi belajar merupakan usaha seseorang melalui latihan untuk menghasilkan perubahan kearah yang lebih baik. Artinya, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja. Namun lebih luas dari itu dan merupakan suatu proses kegiatan yang disengaja dari individu.

Belajar dapat didefinisikan perubahan-perubahan tingkah laku dan yang bersangkutan agar supaya dapat tercapai keefektifannya. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Artinya, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja. Namun lebih luas dari itu dan merupakan suatu proses kegiatan yang disengaja dari individu.

Belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga dan alam

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.3.

sekitar. Adapun lingkungan sekitar adalah lingkungan yang merangsang dan menantang peserta didik untuk belajar.²

Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi peserta didik, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya peserta didik juga akan terbantu dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Belajar sangat penting bagi umat manusia, sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1-5 dibawah ini:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عِلْمٍ ③ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عِلْمٍ ④ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عِلْمٍ ⑤ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ عِلْمٍ ⑥

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-‘Alaq ayat 1-5)

Dari ayat tersebut, mengisyaratkan perintah belajar dan pembelajaran. Rasulullah SAW juga bagi umatnya diperintahkan untuk belajar membaca. Maka dari itu, kita sebagai umat manusia hendaklah mematuhi perintah dari Allah SWT dengan terus belajar selama hidup didunia.

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Jadi metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³ Berdasarkan pada perencanaan pembelajaran, setiap komponen mempunyai ketergantungan dengan tujuan. Metode perencanaan pembelajaran juga ditentukan oleh tujuan yang hendak dicapai. Dalam kegiatan

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2021), h.17.

³ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.9.

pembelajaran, metode diperlukan untuk pendidik dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang pendidik tidak akan dapat melaksanakan tugasnya jika ia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan.

Metode merupakan teknik penyajian yang dikuasai pendidik untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik dikelas, baik secara individual maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. Semakin baik metode mengajar. Semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Metode merupakan prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran, suatu materi pembelajaran harus disampaikan dengan metode pembelajaran yang tepat. Efektivitas penerapan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas yang tersedia, situasi, kondisi dan waktu.

Metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran berarti suatu cara atau prosedur yang teratur dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.⁴ Tujuan yang dimaksud adalah sejumlah kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Agar tujuan (kompetensi) tersebut dapat tercapai dengan baik dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang

⁴Agus Sutisna dan Aay Farihah Hesya, *Metode Pembelajaran di Era Milenial*, (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), h.37.

digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran.⁵ Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana atau strategi pembelajaran, yang sudah disusun dalam bentuk kerja nyata dan praktis. Langkah-langkah cara pembelajaran disusun secara terurut sesuai dengan sintak pembelajaran dan strategi pembelajaran.⁶ Setiap langkah pembelajaran saling terkait satu dengan yang lain sehingga mampu menggambarkan suatu pembelajaran yang jelas dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi atau konsep pelajaran

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sudah direncanakan, atau disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, metode pembelajaran merupakan bentuk langkah kegiatan atau cara yang dilakukan selama proses pembelajaran yang bersifat praktis untuk mengimplementasikan suatu strategi pembelajaran yang digunakan.

Fungsi metode pembelajaran yaitu meliputi :

1. Alat motivasi ekstrinsik
2. Strategi pembelajaran
3. Alat untuk mencapai tujuan.⁷

Metode pembelajaran beraneka ragam. Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Agar dapat menerapkan suatu metode pembelajaran yang relevan dengan situasi tertentu, perlu dipahami ketepatan dan tata cara penggunaan metode

⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2021), h.80.

⁶ Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2019), h.39.

⁷ Agus Sutisna dan Aay Fariyah Hesya, *Metode Pembelajaran di Era Milenial*, (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), h.37-38.

pembelajaran tersebut. Berikut macam-macam metode pembelajaran di antaranya adalah : 1) Ceramah, 2) Tanya jawab, 3) Diskusi (diskusi kelompok), 4) Tugas belajar dan resitasi, 5) Demonstrasi dan eksperimen, 6) Tugas belajar dan resitasi, 7) Kerja kelompok, 8) Sosiodrama (*role-playing*), 9) Pemecahan masalah (*problem solving*), 10) Sistem regu (*team teaching*), 11) Latihan (*drill*), 12) Karyawisata (*fieldtrip*), 13) Manusia Sumber (*resource person*) 14) Survei masyarakat, 15) Simulasi dll⁸

2. Metode Pembelajaran *Problem Solving*

Secara bahasa *problem solving* berasal dari dua kata, yaitu *problem* dan *solves*. Menurut Hornsby, makna bahasa dari *problem* yaitu "*a thing that is difficult to deal with or understand*" (suatu hal yang sulit untuk melakukannya atau memahaminya), dapat jika diartikan "*a question to be answered or solved*" (pertanyaan yang butuh jawaban atau jalan keluar), sedangkan *solve* dapat diartikan "*to find an answer to problem*" atau mencari jawaban suatu masalah.⁹

Metode *problem solving* adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama.¹⁰ Metode *problem solving* adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan dimana peserta didik dihadapkan dengan kondisi masalah.¹¹ Metode *problem solving* dinilai potensial untuk melatih peserta didik berfikir kreatif ketika menghadapi masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri

⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.11-14.

⁹ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 91

¹⁰ Amirudin, *Metode-metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadits dan Aplikasinya dalam Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2023), h. 165.

¹¹ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.147.

atau secara bersama-sama.¹² Metode ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berfikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *problem solving* adalah suatu metode pembelajaran dengan jalan melatih peserta didik menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sehingga memiliki keterampilan yang mencakup kemampuan untuk menemukan informasi, menganalisis situasi dan mengidentifikasi masalah sehingga dapat mengambil tindakan untuk mencapai tujuan.

Metode pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah sudah jelas mencoba membimbing para peserta didik agar mampu berfikir logis, dapat menemukan sebab akibat, dan menemukan kunci pemecahan masalah serta menyimpulkannya menjadi satu jawaban yang diharapkan. Mendidik para peserta didik untuk mau menggunakan akalanya sendiri dan bukan hanya dapat menerima sesuatu dari orang lain merupakan suatu cara yang harus dikembangkan dalam pembaharuan dan penyempurnaan pendidikan pada umumnya dan metode mengajar pada khususnya di sekolah. Langkah-langkah metode *problem solving* adalah sebagai berikut:

1. Masalah sudah ada dan materi diberikan.
2. Peserta didik diberi masalah sebagai pemecahan/diskusi, kerja kelompok.
3. Peserta didik ditugaskan mengevaluasi.
4. Peserta didik memberikan kesimpulan dari jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir.¹³

¹² Tatin Wahyanto, *Welcome Problem and No Problem*, (Sidoarjo: Zilatama Jawa, 2022), h.61.

¹³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.137.

Tujuan penggunaan metode problem solving adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berfikir logis, terutama dalam menganalisis data, mencari sebab akibat, mencari relasi antara data yang satu dengan data yang lainnya, sehingga pada akhirnya dapat menemukan kunci pemecahannya, menyelesaikan masalah itu dan diperoleh jawaban yang benar. Dengan kata lain, agar dapat melakukan analisis dan sintesis yang tepat.
2. Memberikan kesempatan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar memecahkan persoalan dibawah bimbingan guru.¹⁴

Tujuan penggunaan metode problem solving adalah sebagai berikut:

- a. Mencari jalan keluar dalam menghadapi masalah-masalah secara rasional.
- b. Memecahkan masalah secara individual maupun secara bersama-sama.
- c. Mencari cara pemecahan masalah untuk meningkatkan kepercayaan kepada diri sendiri.
- d. Untuk membenaran pengajaran Matematika.
- e. Untuk menarik minat anak akan nilai Matematika, dengan isi yang berkaitan dengan masalah kehidupan nyata.
- f. Untuk memotivasi anak, membangkitkan perhatian anak pada topik atau prosedur khusus dalam Matematika dengan menyediakan kegunaan dalam kontekstualnya (kehidupan nyata).
- g. Untuk rekreasi, sebagai sebuah aktivitas menyenangkan yang memecah suasana belajar rutin.
- h. Sebagai latihan, penguatan keterampilan, dan konsep yang telah diajarkan secara langsung.¹⁵

¹⁴ Fitriani Nur dan Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2022), h.27.

Selain itu, tujuan lain dari adanya metode problem solving adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- b. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
- c. Potensi intelektual siswa meningkat.
- d. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

Penggunaan metode ini harus dapat menumbuhkan suatu keterampilan pada para peserta didik untuk pada akhirnya dapat memecahkan sendiri berbagai jenis masalah yang mungkin akan dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Agar metode problem solving ini dapat efektif dalam pelaksanaannya, perlu kiranya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mempertimbangkan aspek kemampuan dan perkembangan peserta didik
- b. Peserta didik terlebih dahulu dibekali pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
- c. Bimbingan secara berulang dan persediaan alat-alat atau sarana pengajaran yang perlu diperhatikan
- d. Merencanakan tujuan yang hendak dicapai secara sistematis
- e. Metode problem solving tepat digunakan:
 1. Jika pelajaran dimaksudkan untuk melatih peserta didik berfikir ilmiah dan analitis
 2. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih keberanian peserta didik dan rasa tanggungjawab dalam menghadapi kehidupan yang menantang

¹⁵Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD)*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), h.88.

3. Untuk mendorong cara berfikir mandiri dan berdedikasi
4. Apabila untuk menumbuhkan wawasan yang luas tentang berbagai pemikiran ilmu pengetahuan.¹⁶

Semua metode pembelajaran tidak ada yang paling baik atau paling buruk, semuanya sama. Metode pembelajaran akan terlaksana dengan baik tergantung situasi dan kondisi. Semua pasti ada kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan metode pembelajaran problem solving. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan metode problem solving:

Kelebihan metode problem solving diantaranya adalah:

1. Dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari.
2. Dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil.
3. Dapat mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik secara kreatif.
4. Peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya.
5. Melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan.
6. Berfikir dan bertindak kreatif.
7. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
8. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
9. Menafsir dan mengevaluasi hasil pengamatan.¹⁷

Kekurangan metode problem solving diantaranya adalah:

1. Pada umumnya guru kesulitan mencari masalah atau kasus yang sesuai dengan bidang studi.
2. Membutuhkan waktu dan proses yang lebih lama dari pada pembelajaran konvensional.

¹⁶ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.151.

¹⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.137.

3. Untuk beberapa jenis mata pelajaran, kasus atau masalah yang diberikan kepada peserta didik memerlukan tenaga dan biaya tambahan.¹⁸

3. Model Pembelajaran Inkuiri

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa metode inkuiri adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Artinya, proses inkuiri mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan dan lain sebagainya.

Pembelajaran berbasis penemuan inkuiri adalah pembelajaran yang didasarkan pada masalah. Peserta didik akan membangun pengetahuannya melalui masalah dari suatu uraian atau kalimat yang diberikan. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya serta berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu memahami konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah model pembelajaran inkuiri. Jadi, dalam model inkuiri ini peserta didik digiring untuk terlibat secara mental maupun fisik dalam upaya memecahkan permasalahan yang disampaikan oleh guru.

Inkuiri memiliki siklus yang dimulai dari observasi, mengajukan pertanyaan, mengajukan dugaan, mengumpulkan data berkaitan dan merumuskan kesimpulan berdasarkan data. Pembelajaran dengan langkah demikian menekankan pada proses keterlibatan dan keaktifan peserta didik secara optimal. Hal tersebut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengasah kemampuan peserta didik.¹⁹ Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa metode inkuiri adalah

¹⁸ Fitriani Nur dan Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2022), h.37.

¹⁹Amin, Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi, 2022), h. 84

metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Artinya, proses inkuiri mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan masalah, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan dan lain sebagainya.

Pada dasarnya metode inkuiri dibagi atas enam bentuk, yaitu:

1. Guided Discovery Inquiry
2. Inquiry Approach
3. Modified Discovery Inquiry
4. Free Inquiry
5. Invitation Into Inquiry
6. Synectics Lesson²⁰

Adapun ciri-ciri metode belajar mengajar inkuiri adalah sebagai berikut:

1. Strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dan sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
3. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.²¹

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

²⁰Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.88.

²¹Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.143-144.

1. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana tau iklim pembelajaran yang responsive. Pada langkah in guru mengondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran.

2. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang bagi peserta didik untuk bisa berpikir agar bisa memecahkan teka teki itu.

3. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya.

4. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

5. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.

6. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.²²

Agar teknik inkuiri dapat dilaksanakan dengan baik, memerlukan kondisi belajar sebagai berikut:

1. Menciptakan situasi kondisi yang fleksibel dalam interaksi belajar dan peserta didik belajar dari perasaan takut dan tekanan

²²Mustakillatunnikmah, *Model Pembelajaran IPA dengan Metode Inkuiri*, (Sumaera Barat:Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), h. 29-34

2. Kondisi lingkungan yang dapat memancing gairah intelektual, dan semangat belajar yang tinggi
3. Pendidik mampu menciptakan situasi belajar yang kondusif dan responsif.²³

Semua metode pembelajaran tidak ada yang paling baik atau paling buruk, semuanya sama. Metode pembelajaran akan terlaksana dengan baik tergantung situasi dan kondisi. Semua pasti ada kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan metode pembelajaran problem solving. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran inkuiri:

Kelebihan metode pembelajaran inkuiri diantaranya adalah:

- a. Merupakan metode pembelajaran yang menenankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimban, sehingga pembelajaran dengan metode ini dianggap lebih bermakna.
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Merupakan metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d. Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.²⁴

Kekurangan metode pembelajaran inkuiri diantaranya adalah:

- a. Pembelajaran dengan inkuiri memerlukan kecerdasan peserta didik yang tinggi. Bila peserta didik kurang cerdas hasil pembelajarannya kurang efektif.
- b. Memerlukan perubahan kebiasaan cara belajar peserta didik yang menerima informasi dari guru apa adanya.

²³ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.92.

²⁴ Agus Sutisna dan Aay Fariyah Hesya, *Metode Pembelajaran di Era Milenial*, (Bandung: Mangu Makmur Tanjung Lestari, 2019), h.53.

- c. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing peserta didik dalam belajar.
 - d. Karena digunakan secara berkelompok, kemungkinan ada anggota yang kurang aktif.
 - e. Cara belajar peserta didik dalam metode ini menuntut bimbingan guru yang lebih baik.
 - f. Untuk kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak, akan sangat merepotkan guru.
 - g. Membutuhkan waktu yang lama dan hasilnya kurang efektif jika pembelajaran ini diterapkan pada situasi kelas yang kurang mendukung.
- Pembelajaran akan kurang efektif jika guru tidak menguasai kelas.²⁵

4. Media Magic Straws

Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan.

Islam mewajibkan setiap umat manusia menempuh pendidikan sejak dari buaian ibu sampai keliang lahat. Proses pendidikan sepanjang masa memerlukan piranti atau media sehingga kewajiban tersebut menjadi mungkin untuk dilakukan. Tanpa kehadiran alat dan media yang dibutuhkan dalam proses pendidikan maka pendidikan itupun akan terganggu.²⁶

²⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.87.

²⁶ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, (Yogyakarta: PT. LKiS Printing Cemerlang, 2016), h.71.

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti pengantara atau pengantar.²⁷ Dalam arti luas, media diartikan sebagai media yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Berdasarkan pengertian media diatas, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media sederhana terdiri dari dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti gambar dan bagan. Sedangkan media tiga dimensi adalah media yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi seperti batu, pohon, manusia, hewan, boneka, mobil-mobilan, dan benda-benda tiruan lainnya. Proses pembelajaran materi pelajaran tertentu sangat membutuhkan media sederhana tiga dimensi tersebut untuk memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik.

Keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran adalah mampu mengkomunikasikan pesan yang rumit sehingga dapat disajikan dengan tepat dan akhirnya dapat diterima peserta didik dengan optimal.²⁸

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik.

²⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2018), h.2.

²⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2018), h.38.

Dalam konteks pembelajaran, secara umum media diartikan sebagai alat bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut dengan media.

Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan atau materi ajar, (3) metode, (4) alat atau media dan, (5) evaluasi . Karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.²⁹

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Media pembelajaran tidak selalu identik dengan barang yang mahal ataupun canggih. Akan tetapi, ada juga media pembelajaran yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar peserta didik, biaya penggunaannya murah, cara penggunaannya mudah dan praktis, atau media pembelajaran tersebut mudah dirancang dan digunakan oleh guru juga peserta didik.

²⁹ Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?*, (Jawa Barat: Aranca Pratama, 2022), h.7.

Media pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Peserta didik memiliki gaya dan teknik belajar yang berbeda pada setiap individu. Ketika media pembelajaran yang bersifat visual disajikan oleh pendidik, ada kalanya peserta didik yang optimal memperoleh informasi adalah mereka yang gaya dan teknik belajarnya visual. Sementara peserta didik yang tidak memiliki gaya belajar visual seperti peserta didik yang memiliki gaya belajar audio akan memperoleh informasi yang minim. Peserta didik yang mengalami media sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya akan lebih optimal mendapatkan ilmu pengetahuan dari implementasi media dalam proses belajar mengajar. Dengan kondisi tersebut, pendidik harus mempertimbangkan pemilihan dan perancangan media pembelajaran untuk dapat menutupi seluruh karakteristik gaya belajar setiap individu peserta didik. Jika dalam sebuah media pembelajaran yang dirancang pendidik tidak dapat menutupi seluruh karakteristik belajar peserta didik yang ada di kelas maka pendidik dapat mengambil solusi untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Fungsi media di Sekolah Dasar bukan hanya sekedar alat bantu untuk dapat menyampaikan materi melainkan juga suatu strategi yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Media sebagai sumber belajar ketika meliputi komponen, pesan, orang, bahan, teknik dan lingkungan.
2. Fungsi semantik berkaitan dengan “*meaning*” arti dari suatu kata, istilah atau simbol.
3. Fungsi manipulative adalah fungsi yang digunakan untuk menggambarkan peristiwa dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi, tujuan dan sasaran.

4. Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media untuk menyimpan, menampilkan kejadian atau peristiwa yang sudah lama terjadi kemudian ditampilkan sesuai kebutuhan.
5. Fungsi distributif dari media pembelajaran dapat membuat objek menjadi dapat disajikan secara bersamaan ditempat yang sama.
6. Fungsi psikologis pada media pembelajaran terbagi menjadi beberapa fungsi yang terpenting dalam proses belajar dilihat dari fungsi psikologis adanya keinginan siswa untuk selalu belajar. Pada fungsi psikologis ada fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.
7. Fungsi sosio kultural yakni mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda apalagi jika dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman.³⁰

Selain memiliki beberapa fungsi, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah manfaat dari media pembelajaran yang dijelaskan oleh Arief Sudieman yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, lisan atau tulisan berkala), mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera. Manfaat dari media pembelajaran ini dibagi dalam empat bagian. Dimana didalam pemanfaatannya dapat dirasakan oleh guru dan siswa.

1. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi. Media pembelajaran dapat

³⁰ Delora Jantung Amelia, *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), h.29.

dijadikan menjadi lebih beragam, lebih jelas dan terarah sehingga akan membuat materi tercapai pada waktu yang telah ditetapkan.

2. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran menjadi berurut. Sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
3. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai alat untuk merangsang peserta didik agar lebih semangat dalam belajar. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaranpun tidak akan dilakukan oleh peserta didik. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berfikir untuk menganalisis materi yang telah dipelajarinya.
4. Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa untuk melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa.³¹

Dari berbagai manfaat media diatas dapat diambil kesimpulan umum bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian, meningkatkan kualitas belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran, harus diperhatikan beberapa prinsip yang dapat digunakan

³¹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran di Jenjang Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), h. 51-53.

sebagai bahan pertimbangan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang digunakan.

1. Prinsip Fungsional

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang benar-benar fungsional dalam arti cocok dengan tujuan pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bukan hanya sekedar pelengkap proses pembelajaran, tetapi benar-benar merangsang siswa untuk berlatih. Dengan media itu, siswa berlatih, menyimak, berbicara, membaca dan menulis dengan berbagai variasinya.

2. Prinsip Tersedia

Pertimbangan lain dalam memilih media adalah ketersediaan media itu sendiri. Artinya, saat diperlukan dalam pembelajaran, media itu didapatkan. Ketika akan melatih siswa keterampilan menyimak berita, maka media yang digunakan dapat berupa *tape recorder*, kaset rekaman berita dan *tape recorder* harus ada.

3. Prinsip Murah

Media pembelajaran yang digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa tidaklah harus mahal. Pada dasarnya segala sesuatu yang ada dilingkungan sekolah, rumah dan masyarakat sekitar dapat dijadikan media pembelajaran.

4. Prinsip Menarik

Salah satu yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah tingkat kemenarikan. Artinya, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang menarik bagi peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk

terlibat dalam proses pembelajaran yang intens dan serius.³²

Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, yakni:

a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Contoh: radio, audio tape (*tape recorder*), *compact disk*, dll.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Contoh: buku, majalah, papan tulis dll.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal ataupun non verbal. Contoh: film documenter, film drama, film animasi dll.

d. Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman terlibat, seperti karyawisata, simulasi, bermain peran dll.³³

Magic straws adalah media pembelajaran berupa sedotan atau pipa yang dapat di rancang menjadi bentuk apa

³² Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h.73-74.

³³ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi: Studi tentang Analisis Dampak Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar*, (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), h.19.

saja, berbagai macam warna dan mudah untuk di gunakan dalam membentuk apa saja. Karena warnanya yang berwarna-warni dan mudah untuk di bentuk membuat anak-anak sangat antusias apalagi mengerjakannya dapat secara berkelompok. Penggunaan media magic straws dapat menstimulasi bahasa reseptif dan ekspresif anak, ketika anak mengamati, menyimak pada waktu guru menjelaskan materi kemudian anak-anak menerapkan magic straws mereka terdorong untuk mengkomunikasikan apa yang mereka kerjakan dan hasil karya yang telah mereka buat. Ketika rasa ingin tahu dan minatnya muncul maka menimbulkan berbagai pertanyaan yang di ungkapkan. Selain itu dapat menambah kosa kata karena terjadi interaksi antar teman.³⁴ Magic straws terbuat dari bahan plastik yang dibentuk seperti pipa dengan ukuran panjang 20 cm dan konektor pipa. Media pembelajaran magic straws yang konkret ini akan menumbuhkan pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa media magic straws merupakan salah satu contoh dari media visual yang berbentuk seperti sedotan yang terbuat dari bahan plastik yang lentur dan dilengkapi dengan konektor guna untuk menyambungkan atau untuk menyatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk misalnya, rumah, jembatan, gedung, dan lain-lain. Dengan media pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan lebih bersemangat untuk belajar, tidak bosan, dan lebih aktif untuk mengembangkan kreativitasnya.

Media *magic straws* digunakan sebagai media untuk membantu proses pengajaran, baik secara individu maupun kelompok, didalam kelas maupun diluar kelas. Adapun manfaat media *magic straws* adalah sebagai berikut:

³⁴ Muchamad Arif dan Lianatus Shofiyah, "Penggunaan APE MAGIC STRAWS Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini", *Media Of Teaching Oriented And Children*, Vol. 4, No.2, Desember 2020, h.201. <https://jurnal.narotama.ac.id>

³⁵ Destia Wahyu Hidayati dan Arie Wahyuni, "Analisis Kemampuan Memahami Sumbu Afinitas Menggunakan Magic Straws pada Materi Irisan Bidang pada Bangun Ruang", *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, Vol. 10, No. 4, Tahun 2022, h.367. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK>

- a. Membangun kecerdasan berfikir logis
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata
- c. Mempertajam imajinasi berfikir serta kreativitas
- d. Mengembangkan kemampuan praktis
- e. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit
- f. Menunjukkan suatu langkah yang procedural

Merangkai *magic straws* merupakan kegiatan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang membutuhkan kekuatan otot jari-jari anak, serta melatih imajinasi melalui bahan yang digunakan, dan ketelitian anak dapat berlatih melalui kecermatan, menguntai, serta menyusun bahan tersebut. Pada aspek kognitif, penggunaan *magic straws* dapat melatih kemampuan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Apabila peserta didik dapat menyusun dengan baik dan benar, maka peserta didik telah menggunakan kognitif yang didukung dengan kemampuan motorik. Kemampuan *magic straws* ini tentu dapat membantu peserta didik menghubungkan setiap komponen komponen yang diketahui oleh peserta didik dan menyusun menjadi satu kesatuan yang utuh.³⁶

Media ini merupakan media bongkar pasang yang bisa disesuaikan untuk media yang berteknologi juga bisa digunakan untuk mempelajari sumbu afinitas, tetapi untuk kelas yang memang terkendala laptop atau computer secara kuantitas, *magic straws* ini merupakan pilihan yang tepat. Media *magic straws* terdiri dari dua bagian yaitu ruas garis dan konektor garis.³⁷

³⁶ Mas Lailatul Qibtiyah, Siti Masitoh, Bakhtiar Syaiful Bachri, "Pengaruh Penggunaan Media Magic Straw Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol.8 No.2 ,Tahun 2021, h.304.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/331>

³⁷ Destia Wahyu Hidayati dan Arie Wahyuni, "Analisis Kemampuan Memahami Sumbu Afinitas Menggunakan Magic Straws pada Materi Irisan Bidang pada Bangun Ruang", *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, Vol. 10, No. 4, Tahun 2022, h.367. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK>

5. Pemecahan Masalah

Sebagian besar ahli Pendidikan Matematika menyatakan bahwa masalah merupakan pertanyaan yang harus dijawab. Namun tidak semua pertanyaan otomatis akan menjadi masalah. Suatu pertanyaan akan menjadi masalah bagi seseorang hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin yang sudah diketahui oleh pelaku.³⁸ Jadi, jika peserta didik belum mengetahui prosedur rutin untuk menyelesaikan dua soal diatas dan tertantang untuk menyelesaikannya, maka dua soal tadi terkategori sebagai masalah. Karenanya dapat terjadi bahwa suatu masalah bagi seseorang peserta didik akan menjadi pertanyaan atau soal biasa bagi peserta didik lain karena ia sudah mengetahui prosedur untuk menyelesaikannya.

Pendekatan pemecahan masalah merupakan salah satu pendekatan belajar mengajar Matematika yang sering diaplikasikan oleh pendidik ketika didalam kelas. Pendekatan pemecahan masalah merupakan bagian dari kegiatan Matematika yang dianggap sulit, baik materi maupun mengajarnya. Dalam hal ini, hampir semua bidang studi dapat dijadikan sarana belajar pemecahan masalah. Untuk keperluan ini, guru sangat dianjurkan menggunakan model dan strategi mengajar yang berorientasi pada cara pemecahan masalah.

Pemecahan masalah merupakan komponen yang sangat penting dalam matematika. Secara umum, dapat dijelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik sebelumnya kedalam situasi baru.³⁹ Pemecahan masalah juga merupakan aktivitas yang penting dalam pembelajaran matematika, karena tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

³⁸ Fadjar Shadiq, *Belajar Memecahkan Masalah Matematika*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h.6.

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.202.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pemecahan masalah yaitu upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan (hasil belajar), dengan memahami unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Dalam menyelesaikan masalah juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah juga merupakan persoalan-persoalan yang belum dikenal serta mengandung pengertian sebagai proses berfikir tinggi dan penting dalam pembelajaran matematika.

Dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah, maka peserta didik menjadi lebih kritis, analitis dalam mengambil keputusan didalam kehidupan. Dengan kata lain, pemecahan masalah matematika yang diajarkan kepada peserta didik hasilnya adalah peserta didik memiliki pemahaman yang baik tentang suatu masalah, mampu mengkomunikasikan ide-ide dengan baik, mampu mengambil keputusan, memiliki keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh.

Petunjuk pengajar dalam membimbing peserta didik untuk menyelesaikan masalah, yaitu:

1. Apa yang diketahui atau ditanyakan.
2. Apa data yang diketahui.
3. Bagaimana syarat-syaratnya.⁴⁰

Menyelesaikan masalah merupakan proses untuk menerima tantangan untuk menjawab masalah. Maka dari itu mengajar bagaimana menyelesaikan masalah merupakan

⁴⁰ Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.74.

kegiatan pengajar untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat menerima pertanyaan menantang tersebut.

Pada pembelajaran berbasis masalah peserta didik dituntut untuk melakukan pemecahan masalah-masalah yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Solusi dari pemecahan masalah tersebut tidak mutlak mempunyai satu jawaban yang benar, artinya peserta didik dituntut pula untuk belajar berfikir kritis.⁴¹

Pentingnya penerapan pendekatan pemecahan masalah dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengembangkan jawaban peserta didik yang bermakna menuju pemahaman yang lebih baik mengenai suatu materi.
2. Memberikan tantangan untuk peserta didik, dan mereka dapat memperoleh kepuasan besar ketika menemukan pengetahuan baru untuk diri mereka sendiri.
3. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.
4. Membantu peserta didik mentransfer pengetahuan mereka kepada masalah-masalah dunia nyata.
5. Membantu peserta didik bertanggungjawab untuk membentuk dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri.
6. Mengembangkan skill-skill berfikir kritis peserta didik dan kemampuan beradaptasi dengan situasi-situasi pembelajaran baru.
7. Meningkatkan interaksi peserta didik dan kerja tim, oleh karena itu meningkatkan skill-skill interpersonal peserta didik.⁴²

⁴¹Amirudin, *Metode-metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadits dan Aplikasinya dalam Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2023), h. 166.

⁴²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.207.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik memecahkan masalah Matematika adalah:

Terdapat empat indikator pemecahan masalah matematis menurut NCTM (National Council of Teachers of Mathematics) yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan.
2. Menyusun model matematik.
3. Menerapkan model matematika untuk menyelesaikan masalah.
4. Menjelaskan hasil sesuai permasalahan.⁴³

6. Pembelajaran Matematika di SD/MI

Pada hakikatnya, matematika merupakan ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa symbol, serta sebagai ratu dan pelayanan ilmu.⁴⁴ Kata matematika berasal dari perkataan latin “*mathematika*” yang mulanya diambil dari bahasa Yunani “*mathematike*” yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya “*mathema*” yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata “*mathematike*” berhubungan juga dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu, “*mathein*” atau “*mathenein*” yang artinya belajar (berfikir).⁴⁵ Jadi berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

Matematika merupakan alat berfikir yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur, logis, sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.⁴⁶ Oleh karena

⁴³ Abdurrobbil Falaq Dwi Anggoro dkk, *Kemampuan Pemecahan Matematika: Koneksi Matematika, dan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah*, (Jawa Barat: Guepedia, 2023), h.37.

⁴⁴ Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2019), h.3.

⁴⁵ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja, 2016), h.1.

⁴⁶ Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.9.

itu, belajar matematika sama halnya kita belajar tentang moral sebagai manusia yang bertanggungjawab atas ilmu matematikanya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang terprogram dan sistematis dimana guru berinteraksi dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar.

Matematika sekolah adalah unsur-unsur dari matematika yang dipilih berdasarkan kepada kepentingan pendidikan dan perkembangan IPTEK. Pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran yang sedemikian rupa memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang terprogram dan sistematis dimana guru berinteraksi dengan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar.

Pembelajaran Matematika yang efektif memiliki beberapa karakteristik tertentu seperti yang dinyatakan oleh Nightingale dan O'Neil dalam Killen yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu menerapkan pengetahuannya untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Peserta didik mampu mengkomunikasikan pengetahuannya kepada orang lain.
3. Peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan baru yang sedang di pelajari.
4. Peserta didik mampu mempertahankan pengetahuan yang baru dalam jangka waktu yang lama.

5. Peserta didik mampu menemukan atau menciptakan pengetahuan baru bagi dirinya sendiri.
6. Peserta didik memiliki keinginan untuk terus belajar.⁴⁷

Tujuan pembelajaran matematika bukan hanya agar siswa mampu menyelesaikan soal-soal rutin matematika (soal ulangan harian, ujian semester, ujian nasional, maupun ujian masuk ke jenjang yang lebih tinggi). Namun tujuan pembelajaran matematika harus diarahkan kepada tujuan yang lebih komprehensif, sesuai dengan tuntutan kurikulum yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

⁴⁷ Ernawati, Rahmy Zulmaulida, Edy Saputra dkk, *Problematika Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,2021),h.49-50.

Tujuan khusus matematika Sekolah Dasar yaitu:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kemampuan peserta didik yang dapat dilakukan dengan kegiatan matematika.
- c. Mengembangkan kemampuan dasar matematika.
- d. Membentuk sikap kritis, cermat, logis, kreatif dan disiplin.⁴⁸

Pada umumnya, anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Dari lingkungan sekitar menuju lingkungan yang lebih luas sebelum dapat berfikir umum. Tahap berpikir anak usia SD masih bersifat konkret. Dalam hal ini berarti tingkat berfikir mereka seringkali sesuai dengan apa yang baru saja dilihat. Mereka masih sulit membayangkan sesuatu yang tidak ada di hadapannya, yaitu hanya dengan menggunakan imajinasi.

Berdasarkan tujuan tersebut, jelas bahwa mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

B. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawabannya yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh

⁴⁸ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2016), h. 12.

melalui pengumpulan data. Hipotesis adalah dugaan sementara yang dijadikan jawaban terhadap masalah penelitian. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai prediksi peneliti terhadap temuan penelitian tentang hubungan antar variabel dalam topik penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya secara empiris.⁴⁹ Artinya hipotesis adalah kesimpulan yang belum sempurna sehingga membutuhkan penelitian yang menyempurnakannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Terdapat pengaruh yang signifikan dari metode problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas II SDN 2 Jatimulyo Lampung Selatan”

b. Hipotesis Statistik

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh Metode *Problem Solving* berbantu media *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.
2. H_1 : Terdapat pengaruh Metode *Problem Solving* berbantu media *magic straws* terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.

⁴⁹ Dominggus Tahya dan Maryone Salja, *Buku Ajar Pembelajaran Inovatif*, (Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2023), h. 63.

DAFTAR RUJUKAN

- Adil Ahmad dkk. 2022. *Metodologi Penelitian*. Sumatera Barat: Get Press Indonesia.
- Adrianto Sopan. 2022. *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?*. Jawa Barat: Aranca Pratama.
- Akbar Eliyyil. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Amelia Rosmala dan Isrok'atun. 2019. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Amin, Linda Yurike Susan Sumendap. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi.
- Amirudin. 2023. *Metode-metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadits dan Aplikasinya dalam Pembelajaran PAI*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arif Muchammad dan Lianatus Shofiyah, "Penggunaan Ape Magic Straws Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini", *Media Of Teaching Oriented And Children*, Vol. 4, No.2, Desember 2020.
- Asrori Muhammad dan Muhammad Ali. 2022. *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyani Sisvina Dian, Nur Khoiri dan Eka Sari Setianingsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa", *Mimbar PGSD Undiksha Vol. 7 No. 2 Tahun. 2019*.
- Ernawati, Rahmy Zulmaulida, Edy Saputra dkk. 2021. *Problematika Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fatikhah Wiwin Nafiatul, Nora Surmilasari, dan Dian Nuzulia Armariena, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Kelas V SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.8 No. 1, Juni 2023

- Falaq Dwi Anggoro Abdurrobbil dkk. 2023. *Kemampuan Pemecahan Matematika: Koneksi Matematika, dan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah*. Jawa Barat: Guepedia.
- Hamdani. 2021. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah Nurul dan Diah Rizki Nur Khalifah. 2019. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala
- Ifrianti Syofnidah, “Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 Desember 2015.
- Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur A.M. 2018. *Model Pembelajaran Problem Posing&Solving*. Sukabumi: CV Jejak.
- Jantung Amelia Delora.2019. *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kumala Dewi Atika dkk. 2020. *Strategi dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Milenial*. Jawa Barat: Edu Publisher
- Kusaeri Al. 2019. *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika*. Mataram: CV Sanabil.
- Lailatul Qibtiyah Mas, Siti Masitoh, Bakhtiar Syaiful Bachri, “Pengaruh Penggunaan Media Magic Straw Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol.8 No.2 (Tahun 2021).
- Lestiyani Dewi Syva dan Triana Lestari, “Pengaruh Metode Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol. 4 No.4, Juli 2021.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mustakillatunnikmah.2023.*Model Pembelajaran IPA dengan Metode Inkuiri*. Sumaera Barat:Mafy Media Literasi Indonesia.

- Mutia Dawis Aisyah. 2022. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Sumatera Barat: Get Press Indonesia.
- Nurfadhillah Septy dkk, “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah”, *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol. 3, No. 2, Agustus 2021.
- Nur Fitriani dan Masita. 2022. *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka.
- Ovan. 2022. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Kencana.
- Parapat Asmidar. 2020. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Payadnya I gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika Putu Ade Andre. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pribawanto Suryawan Herry. 2020. *Pemecahan Masalah Matematis*. Yogyakarta: Sanata Dharma Univercity Press.
- Rahim Rahman. 2020. *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Ramdani Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi: Studi tentang Analisis Dampak Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Ratnasari Jayanti, Irmayanti dan Eva Julyanti, “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Sisiwa Kelas XI SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat”, Vol.4, No.1 Mei 2018.
- Riyanto Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Roflyn Pariyana Eddy, Iche Adriyani Liberty. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.

- Saifuddin Ahmad. 2022. *Psikologi Umum Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sastra Negara Hasan. 2016. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja.
- Shoimin Aris. 2018. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Sutisna Agus dan Aay Fariyah Hesya. 2019. *Metode Pembelajaran di Era Milenial*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Tahya Dominggus dan Maryone Salja. 2023. *Buku Ajar Pembelajaran Inovatif*. Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera.
- Tarjo. 2019. *Metode Penelitian*. Sleman: CV Budi Utama.
- Umaymah Farida dan Yogi Wiratomo, “ Pengaruh Metode *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah”, Vol.5 Tahun 2019.
- Wahyanto Tiatin. 2022. *Welcome Problem and No Problem*. Sidoarjo: Zilatama Jawara.
- Wahyu Hidayati Destia dan Arie Wahyuni, “Analisis Kemampuan Memahami Sumbu Afinitas Menggunakan Magic Straws pada Materi Irisan Bidang pada Bangun Ruang”, *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, Vol. 10, No. 4, (Tahun 2022).
- Wartini Ii, Hilman Mangkuwibawa dan Cecep Anwar, ”Penerapan Metode *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika”, *Journal of Islamic Primary Education*, Vol. 1 No.2, Oktober 2018.



LAMPIRAN

Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURURAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Eadro Suratmih Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B 10921 Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Bandar Lampung, Oktober 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SDN 2 Jatimulyo Selatan
di Tempat

Assalamu'alaikum W: W:

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Rani Armita Rahman
NPM : 1911100380
Semester/T.A : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Magic Straws Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas II SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan.

Akan mengadakan penelitian di SDN 2 Jatimulyo Selatan, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 2 Oktober 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum W: W:

Dekan,



W: Diana, M.Pd.
NIP. 19840618 198803 2 002

Tersambung:

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kapur/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK,
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
UP T DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN JATI AGUNG
SD NEGERI 2 JATIMULYO

NSS : 101120121051 NPSN : 10801176 NIS : 100040

Jln. Puncakbukan Senopati Gg. Pertemuan 2 Desa Jatimulyo, Kec. Jati Agung, Lampung Selatan Kode Pos 35363

Jatimulyo, 24 Oktober 2023

Nomor : 422/070/IV.02/VII.08.08/10801176/2023
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SA'ADAH, M.Pd.
NIP : 19730124 199602 2 001
Pangkat / Gelangan : Pembina / IV/b

Menerangkan bahwa :

Nama : RANI ARNITA RAHMAN
NPM : 1911100380
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : IX (Sembilan)

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SDN 2 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala SD Negeri 2 Jatimulyo
Kecamatan Jati Agung



SA'ADAH, M.Pd.
NIP. 19730124 199602 2 001

Lampiran 3

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS EKSPERIMEN
(IIA)**

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Jatimulyo
Kelas : IIA
Semester : 2 (Dua)

No.	Nama	L/P
1.	Ahmadi Syaputra	L
2.	Akbar Veri Pratama	L
3.	Alif Elnino Putra	L
4.	Angel Wira Oktaviani	P
5.	Cinta Dara Dinanti	P
6.	Deval Ardanhari	L
7.	Dhany Fernando	L
8.	Diana Azizah	P
9.	Fadlan Putra Renaldi	L
10.	Farabi Nayla Putri	P
11.	Fikri Hidayat	L
12.	Juliana Rahan	L
13.	Lusi Safitri	P
14.	M. Farel	L
15.	M. Rafa Putra Adinda	L
16.	Melinda Adinda Putri	P
17.	Nafisatul Khusnah	P
18.	Qya Annisa Rizky	P
19.	Ratna Juwita	P
20.	Satria Ibra Irtakusuma	L
21.	Seisiliya Maharani	P
22.	Syifa Dilyatus Sahara	P
23.	Taufik Hidayatullah	L
24.	Topan Setiawan	L
25.	Vian Tika Romala	P

Keterangan :

P = 14

L = 11

Jumlah Siswa = 25 orang

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS KONTROL (IIB)

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Jatimulyo
Kelas : IIB
Semester : 2 (Dua)

No.	Nama	L/P
1.	Abdillah Pratama	L
2.	Aldiyan Panca Rizky	L
3.	Alief Putra Jumanto	L
4.	Arrezqi Dirga Praditya	L
5.	Arya Damar Cakra Buana	L
6.	Delisa Fitri	P
7.	Fathan Rizki Ramadhan	L
8.	Fisesa Fiorenza	P
9.	Habib Aliansyah	L
10.	Habibi Al-farizi	L
11.	Hamizan Maulana Putra	L
12.	Kanaya Humaira Sakhi	P
13.	Muhammad Havid Al-haqi	L
14.	Muhammad Fikri Al-hafidz	L
15.	Nadhira Ramadhani	P
16.	Rahmad Dani Maulana	L
17.	Raisya Maulida Shafira	P
18.	Rohid Ammar Khan Faried	L
19.	Sasi Embun Alisa	P
20.	Savira Lie	P
21.	Shofi Aqila Aprilyana	P
22.	Tegas Bagas Pranotogoro	L
23.	Teja Buana	L
24.	Wafi Alwais Labora	L
25.	Wilda Nindia Putri	P

Keterangan :

P = 9

L = 16

Jumlah Siswa = 25 orang

Lampiran 4

Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Jatimulyo
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : II/Genap

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Butir Soal
1	3.9. Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	3.9.1.Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	1,2,3
2	4.9. Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang	4.9.1.Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat	4,5
3	3.10. Menjelaskan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	3.10.1. Mengidentifikasi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	6,7,8
4	4.10. Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	4.10.1.Mengkategorikan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	9,10
Jumlah Butir Soal			10

Lampiran 5

TABULASI PRETEST KELAS EKSPERIMEN (IIA)

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Nilai
AS	4	3	3	4	3	2	2	3	4	28	77
AVP	3	2	3	2	2	3	2	3	3	23	63
AEP	1	1	3	2	3	2	3	3	2	20	55
AWO	2	3	1	1	2	3	4	4	3	23	63
CDD	2	1	2	2	3	2	3	2	1	18	50
DA	2	1	3	2	2	3	4	3	3	23	63
DF	3	2	2	3	1	3	4	2	2	22	61
DA	2	1	1	3	2	2	3	3	1	18	50
FPR	3	1	1	2	3	3	4	4	2	23	63
FNP	4	2	2	3	2	3	3	3	3	25	69
FH	3	2	2	1	2	2	2	2	2	18	50
JR	2	3	3	2	1	1	1	1	1	15	41
LS	1	2	3	3	3	4	2	1	2	21	61
MF	2	2	4	2	2	4	1	2	3	22	61
MRPA	2	1	3	1	3	3	1	3	2	19	52
MAP	1	1	2	2	2	4	2	4	3	21	61
NK	2	2	4	3	3	4	3	3	4	28	77
QAR	3	3	4	3	2	2	4	2	3	26	72
RJ	4	3	2	2	3	3	3	2	2	24	66
SII	3	3	2	3	2	1	2	3	3	22	61
SM	2	3	3	2	1	2	3	2	2	20	55
SDS	1	2	2	3	2	3	2	3	1	19	52
TH	2	1	1	1	3	4	3	4	3	22	61
TS	3	2	2	2	3	3	3	3	2	23	63
VTR	2	3	3	3	2	2	2	2	2	21	61
Total										21,76	60,32

TABULASI PRETEST KELAS KONTROL (IIB)

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah	Nilai
AP	3	4	3	2	3	4	3	4	4	30	83
APR	3	3	2	2	3	2	1	1	2	19	52
APJ	1	2	1	2	2	3	2	1	1	15	41
ADP	3	4	4	3	2	3	2	2	3	26	72
ADCB	2	3	3	1	1	3	2	4	2	21	58
DF	3	2	4	2	2	4	3	3	3	26	72
FRR	2	1	4	3	2	3	2	4	2	23	63
FF	1	2	3	2	3	2	1	4	2	20	55
HA	2	3	2	1	3	1	1	3	3	19	52
HA	3	4	1	1	3	2	2	1	3	20	55
HMP	4	3	1	2	4	3	3	3	2	25	69
KHS	4	2	2	3	3	4	3	2	2	25	69
MHA	3	1	2	2	2	3	3	2	1	19	52
MFA	2	3	3	1	1	2	3	1	2	18	50
NR	1	2	3	1	1	3	4	1	3	19	52
RDM	2	2	2	1	2	4	3	2	4	22	61
RMS	3	2	3	2	3	3	2	3	2	23	63
RAKF	4	3	2	3	2	2	1	3	1	21	58
SEA	3	4	3	4	1	3	1	2	3	24	66
SL	3	3	4	4	2	2	2	2	2	24	66
SAA	2	2	4	3	3	1	3	3	3	24	66
TBP	2	1	3	2	3	2	4	2	4	23	63
TB	3	3	2	1	3	3	3	3	3	24	66
WAL	4	2	1	2	2	2	2	2	2	19	52
WNP	3	2	2	3	1	2	3	4	1	21	58
Total										22	60,56

Lampiran 6

TABULASI POSTTEST KELAS EKSPERIMEN (IIA)

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
AVP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	97
AEP	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	36	90
AWO	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	35	87
CDD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
DA	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	35	87
DF	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38	97
DA	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	37	92
FPR	4	3	2	4	2	2	4	4	2	3	30	75
FNP	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	34	85
FH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
JR	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	35	87
LS	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	36	90
MF	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95
MRPA	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	37	92
MAP	4	2	3	4	4	2	4	4	2	3	32	80
NK	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	34	85
QAR	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	35	87
RJ	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	36	90
SII	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	34	85
SM	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	35	87
SDS	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	37	92
TH	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	34	85
TS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
VTR	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	38	95
Total											36,16	90,4

TABULASI POSTTEST KELAS KONTROL (IIB)

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
AP	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	35	87
APR	4	4	3	4	2	2	3	2	2	2	28	70
APJ	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	34	85
ADP	4	4	2	4	4	4	2	4	2	3	33	82
ADCB	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	35	87
DF	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	34	85
FRR	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	25	62
FF	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	25	62
HA	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	35	87
HA	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	34	85
HMP	4	4	4	2	2	4	4	3	2	2	31	77
KHS	4	3	2	3	3	2	2	2	2	1	24	60
MHA	4	2	2	2	3	4	4	4	4	4	33	82
MFA	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	32	80
NR	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	34	85
RDM	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	24	60
RMS	4	3	3	2	2	2	3	2	4	4	30	75
RAKF	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	36	90
SEA	4	4	4	4	3	3	4	2	4	2	34	85
SL	4	4	4	4	2	2	2	3	3	4	32	80
SAA	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	24	60
TBP	4	4	4	2	4	2	3	2	4	4	33	82
TB	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	35	87
WAL	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
WNP	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	36	90
Total											31,76	79,2

Lampiran 7

VALIDASI PRETEST

		Correlations										Total
		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	
B1	Pearson Correlation	1	.177	.177	.000	.169	-.086	.177	.258	.000	.430*	.444*
	Sig. (2-tailed)		.409	.409	1.000	.430	.689	.409	.223	1.000	.036	.030
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B2	Pearson Correlation	.177	1	.250	-.060	.239	.000	.125	.548**	.375	.365	.605**
	Sig. (2-tailed)	.409		.239	.781	.261	1.000	.561	.006	.071	.079	.002
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B3	Pearson Correlation	.177	.250	1	.299	.418*	.548**	-.062	.000	.250	.183	.605**
	Sig. (2-tailed)	.409	.239		.156	.042	.006	.772	1.000	.239	.393	.002
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B4	Pearson Correlation	.000	-.060	.299	1	.371	.306	.239	-.044	.359	-.306	.448*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.781	.156		.074	.147	.261	.840	.085	.147	.028
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B5	Pearson Correlation	.169	.239	.418*	.371	1	.218	-.060	.044	.359	-.044	.553**
	Sig. (2-tailed)	.430	.261	.042	.074		.306	.781	.840	.085	.840	.005
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B6	Pearson Correlation	-.086	.000	.548**	.306	.218	1	.000	-.067	.243	-.111	.412*
	Sig. (2-tailed)											
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24



	Sig. (2-tailed)	.689	1.000	.006	.147	.306		1.000	.757	.252	.605		.045
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B7	Pearson Correlation	.177	.125	-.062	.239	-.060	.000	1	.183	.250	.183		.407*
	Sig. (2-tailed)	.409	.561	.772	.261	.781	1.000		.393	.239	.393		.048
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B8	Pearson Correlation	.258	.548**	.000	-.044	.044	-.067	.183	1	.243	.244		.480*
	Sig. (2-tailed)	.223	.006	1.000	.840	.840	.757	.393		.252	.250		.018
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B9	Pearson Correlation	.000	.375	.250	.359	.359	.243	.250	.243	1	-.122		.651**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.071	.239	.085	.085	.252	.239	.252		.571		.001
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
B10	Pearson Correlation	.430*	.365	.183	-.306	-.044	-.111	.183	.244	-.122	1		.336
	Sig. (2-tailed)	.036	.079	.393	.147	.840	.605	.393	.250	.571			.109
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Total	Pearson Correlation	.444*	.605**	.605**	.448*	.553**	.412*	.407*	.480*	.651**	.336		1
	Sig. (2-tailed)	.030	.002	.002	.028	.005	.045	.048	.018	.001	.109		
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

***. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 8

VALIDASI POSTTEST

		Correlations										
		U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10	Jumlah
U1	Pearson Correlation	1	.665**	.756**	.655**	.736**	.756**	.687**	.602**	.647**	.741**	.898**
	Sig. (2-tailed)		.001	.000	.001	.000	.000	.000	.002	.001	.000	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U2	Pearson Correlation	.665**	1	.783**	.552**	.681**	.708**	.548**	.524*	.528**	.886**	.855**
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.006	.000	.000	.007	.010	.010	.000	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U3	Pearson Correlation	.756**	.783**	1	.713**	.603**	.664**	.540**	.634**	.421*	.775**	.847**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.002	.001	.008	.001	.045	.000	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U4	Pearson Correlation	.655**	.552**	.713**	1	.464*	.620**	.512*	.425*	.485*	.563**	.728**
	Sig. (2-tailed)	.001	.006	.000		.026	.002	.013	.043	.019	.005	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U5	Pearson Correlation	.736**	.681**	.603**	.464*	1	.838**	.677**	.664**	.337	.608**	.827**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.026		.000	.000	.001	.116	.002	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U6	Pearson Correlation	.756**	.708**	.664**	.620**	.838**	1	.754**	.537**	.490*	.705**	.883**
	Sig. (2-tailed)											
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23



	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.002	.000		.000	.008	.018	.000		.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U7	Pearson Correlation	.687**	.548**	.540**	.512*	.677**	.754**	1	.432*	.428*	.631**		.775**
	Sig. (2-tailed)	.000	.007	.008	.013	.000	.000		.040	.042	.001		.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U8	Pearson Correlation	.602**	.524*	.634**	.425*	.664**	.537**	.432*	1	.579**	.451*		.714**
	Sig. (2-tailed)	.002	.010	.001	.043	.001	.008	.040		.004	.031		.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U9	Pearson Correlation	.647**	.528**	.421*	.485*	.337	.490*	.428*	.579**	1	.613**		.677**
	Sig. (2-tailed)	.001	.010	.045	.019	.116	.018	.042	.004		.002		.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
U10	Pearson Correlation	.741**	.886**	.775**	.563**	.608**	.705**	.631**	.451*	.613**	1		.868**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.005	.002	.000	.001	.031	.002			.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Jumlah	Pearson Correlation	.898**	.855**	.847**	.728**	.827**	.883**	.775**	.714**	.677**	.868**		1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



**SILABUS
TEMATIK KELAS II**

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	3.9 Menjelaskan ruas garis	3.9.1 Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret	•Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya	• Menentukan ruas garis, sisi, sudut, dan titik sudut yang membatasi model bangun datar pada			

	<p>dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang</p> <p>4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang.</p> <p>3.10 Menjelaskan</p>	<p>bangun datar dan bangun ruang.</p> <p>4.9.1 Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat.</p> <p>3.10.1 Mengidentifikasi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.</p> <p>4.10.2 Mengkategorikan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret</p>	<p>berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya</p> <ul style="list-style-type: none"> •Pertidaksamaan dua bilangan cacah •Bilangan cacah yang bersesuaian dengan kumpulan obyek •Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari 	<p>lambang negara dengan percaya diri</p>			
--	--	---	---	---	--	--	--



	<p>pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.</p> <p>4.10</p> <p>Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar</p>		<p>serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan</p>				
--	---	--	---	--	--	--	--



	atau benda konkret.						
--	---------------------------	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 2

Karsiti,S.Pd.SD
NIP. 196309141984032001

.....

NIP.....



Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDN 2 Jatimulyo
Kelas/Semester : IIA/II
Mata Pelajaran : Matematika
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :
Pertemuan : Ke-1

A. STANDAR KOMPETENSI

Memahami menentukan ruas garis bangun ruang dan bangun datar serta dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun ruang dan bangun datar

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.9. Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	3.9.1. Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang
2.	4.9. Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang	4.9.1. Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat
3.	3.10. Menjelaskan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	3.10.1 Mengidentifikasi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret
4.	4.10. Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	4.10.1. Mengkategorikan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami bangun ruang dan bangun datar

2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan ruas garis bangun ruang dan bangun datar
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun ruang dan bangun datar

D. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

1. Teliti
2. Disiplin
3. Kerjasama

E. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan ruas garis :

1. Bangun Ruang
2. Bangun Datar

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Problem Solving*
2. Metode : Pengamatan, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan ceramah

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran • Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas • Guru mengecek kehadiran peserta 	15 menit

		<p>didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi dan ice breaking kepada peserta didik agar semangat belajar • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai bangun datar dan contohnya. 	
Inti	Tahap 1 Mengidentifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan melakukan kegiatan tanya jawab, misalnya: “coba lihat papan tulis, ada yang tahu bentuknya apa?” “kalau benda yang ibu pegang ini bentuknya apa ya?” • Guru menjelaskan pengertian dan contoh bangun datar • Guru membagi peserta didik kedalam 4 kelompok • Guru membagikan media magic straws 	45 menit

		<p>kepada masing-masing kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok memiliki 1 rangkaian magic straws • Guru memberikan contoh penggunaan media magic straws pada bangun datar • Setiap kelompok mengamati penggunaan media magic straws • Guru memberikan sebuah masalah kepada setiap kelompok untuk membuat 3 kerangka bangun datar dari magic straws dan menentukan contoh benda nyata yang berbentuk bangun datar tersebut • Setiap kelompok merumuskan masalah yang diberikan guru 	
	<p>Tahap 2 Melaksanakan Strategi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berdiskusi • Setiap kelompok melaksanakan strategi dari rumusan masalah • Perwakilan tiap kelompok dipersilahkan maju 	

		<p>untuk mempresentasikan hasil diskusi pemecahan masalah kelompoknya.</p>	
	Tahap 3 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik bertanya kepada kelompok lain apakah benar atau tidaknya hasil yang telah dipresentasikan oleh kelompok yang maju di depan kelas • Peserta didik saling memberikan masukan dan tanggapan • Peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas yang telah mereka kerjakan dan menyimpulkan hasil diskusi secara lisan maupun tertulis 	
Penutup	Tahap 4 Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang pengertian dan contoh bangun datar • Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik • Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang 	10 menit

		dipimpin oleh ketua kelas	
		• Guru mengucapkan salam	

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar

- Buku Siswa ESPS Erlangga Straight point Series, Kurikulum 2013 Kelas II
- Buku Petunjuk Guru ESPS Erlangga Straight point Series, Kurikulum 2013 Kelas II
- Internet

2. Media Pembelajaran

- *Magic Straw*
- Papan Tulis
- Spidol

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemampuan hasil belajar pemahaman konsep Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

Guru Mata Pelajaran **Jatimulyo, 2023**
Peneliti

Asnah Trianingsih, S.Pd
NUPTK. 5239759664130133

Rani Arnita Rahman
NPM. 1911100380

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Karsiti, S.Pd.SD
NIP. 196309141984032001

Lampiran 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDN 2 Jatimulyo
Kelas/Semester : IIB/II
Mata Pelajaran : Matematika
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Hari/Tanggal :
Pertemuan : Ke-1

A. STANDAR KOMPETENSI

Memahami menentukan ruas garis bangun ruang dan bangun datar serta dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun ruang dan bangun datar

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.9. Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang	3.9.1. Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang
2.	4.9. Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang	4.9.1. Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat
3.	3.10. Menjelaskan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	3.10.1 Mengidentifikasi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret
4.	4.10. Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret	4.10.1. Mengkategorikan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami bangun ruang dan bangun datar
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan ruas garis bangun ruang dan bangun datar

3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun ruang dan bangun datar

D. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

1. Teliti
2. Disiplin
3. Kerjasama

E. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan ruas garis :

1. Bangun Ruang
2. Bangun Datar

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

3. Pendekatan : Metode Inkuiri
4. Metode : Pengamatan, tanya jawab dan ceramah

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran • Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas • Guru mengecek kehadiran peserta didik 	15 menit
	Apresiasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi dan ice breaking kepada peserta didik agar semangat belajar • Peserta didik 	

		<p>mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai bangun datar dan contohnya.</p>	
Inti	<p>Tahap 1 Merumuskan Masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan aperepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan melakukan kegiatan tanya jawab, misalnya: “coba lihat papan tulis, ada yang tahu bentuknya apa?” “kalau benda yang ibu pegang ini bentuknya apa ya?” Guru menjelaskan pengertian dan bentuk bangun datar Guru bertanya kepada peserta didik benda yang berbentuk bangun datar yang ada dilingkungan sekitar Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menentukan 10 contoh benda yang berbentuk bangun datar 	45 menit
	<p>Tahap 2 Mengajukan Hipotesis</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik merumuskan masalah yang 	

		<p>diberikan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kebebasan mengerjakan tugas yang diberikan 	
	Tahap 3 Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan tugas yang telah diselesaikan 	
	Tahap 4 Menguji Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membahas bersama masalah yang diberikan • Peserta didik saling memberikan masukan dan tanggapan 	
	Tahap 5 Menarik Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang pengertian dan contoh bangun datar 	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik • Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas • Guru mengucapkan salam 	10 menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar

- Buku Siswa ESPS Erlangga Straight point Series, Kurikulum 2013 Kelas II
- Buku Petunjuk Guru ESPS Erlangga Straight point Series, Kurikulum 2013 Kelas II
- Internet

2. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemampuan hasil belajar pemahaman konsep Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

Guru Mata Pelajaran **Jatimulyo, 2023**
Peneliti

Asnah Trianingsih, S.Pd **Rani Arnita Rahman**
NUPTK. 5239759664130133 **NPM. 1911100380**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Karsiti,S.Pd.SD
NIP. 196309141984032001

DOKUMENTASI



Gambar 1.1 Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah SDN 2 Jatimulyo



Gambar 1.2 Foto bersama guru kelas IIA dan IIB



Gambar 1.3 Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen





Gambar 1.4 Pretes dan Posttes Kelas Kontrol





Gambar 1.5 Proses Kegiatan Metode Problem Solving Berbantuan Media Magic Straws (Eksperimen)



Gambar 1.6 Proses Kegiatan Metode Inkuiri (Kontrol)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratno, Sukarano I, Bandar Lampung 35131
Telp.(0721) 700887-74531 Fax. 700422 Website: www.iainradenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-3053/Un.16 / P1 /KT/XI/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGARUH METODE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MAGIC STRAWS
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH KELAS II
SDN 2 JATIMULYO LAMPUNG SELATAN**
Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
RANI ARNITA RAHMAN	1911100380	FTK/PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar 20%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 29 November 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGARUH METODE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN
MAGIC STRAWS TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH KELAS II SDN 2 JATIMULYO LAMPUNG SELATAN

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	17% INTERNET SOURCES	17% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Siliwangi Student Paper	1%
3	Mahdiyatus Salami. "MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KARAKTER", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikir, 2020 Publication	1%
4	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	1%
5	Septiyan Hael Wijaya, Suhandi Astuti. "Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1%
6	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1%