

**PENGARUH METODE *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN  
MEDIA TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH KELAS IV SDN  
1 GUNUNG SARI TANGGAMUS**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

**TAUFIK KUROHMAN**

**NPM. 1911100215**

**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 TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH KELAS IV SDN  
1 GUNUNG SARI TANGGAMUS**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

**TAUFIK KUROHMAN**

**NPM. 1911100215**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I :Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd.I**

**Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan pemecahan masalah SDN 1 Gunung Sari, Kabupaten Tanggamus. Permasalahan tersebut disebabkan kurangnya media dan sumber belajar yang mendukung terlaksananya proses belajar matematika, 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 secara mandiri dalam memahami materi dan belum bertanggungjawab pada materi yang diajarkan. Dalam mengatasi permasalahan ini peneliti menggunakan metode *problem solving* dengan berbantuan media tangram. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *problem solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN 1 Gunung Sari, Kabupaten Tanggamus.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Quasy Eksperimental*, dimana penelitian ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian *Quasy Eksperimen* adalah penelitian dengan pembentukan dua kelompok pembandingan dengan menggunakan rancangan sample jenuh. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Pada desain ini terdapat *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka didapatkan hasil  $\text{Sig} = 0,000376 < \alpha = 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *problem solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, dibandingkan dengan menggunakan metode inkuiri berbantuan media gambar pada siswa kelas IV SDN 1 Gunung Sari, Kabupaten Tanggamus.

**Kata Kunci:** *Metode Problem Solving, Media Tangram, Kemampuan Pemecahan Masalah.*

## ABSTRACT

*This research was motivated by the low problem-solving ability of SDN 1 Gunung Sari, Tanggamus Regency. This problem is caused by a lack of media and learning resources that support the implementation of the mathematics learning process, students are less conducive to being outside the learning context, such as playing with friends, so they rely on other friends to do their assignments. Thus, this shows that students do not have the encouragement to learn independently in understanding the material and are not yet responsible for the material being taught. In overcoming this problem, researchers used a problem solving method with the help of tangram media. The aim of this research is to determine the effect of using the problem solving method assisted by tangram media on the problem solving abilities of class IV students at SDN 1 Gunung Sari, Tanggamus Regency.*

*This research method uses quantitative methods. The type of research used is the Quasy Experimental method, where this research has a control group and an experimental group. Quasy Experimental Research is research by forming two comparison groups using a saturated sample design. The research design used was a pretest-posttest control group design. In this design there is a pretest and posttest for the experimental and control groups.*

*Based on the results of data analysis obtained from the results of hypothesis testing that was carried out in the experimental and control classes, the results obtained were  $\text{Sig} = 0.000376 < \alpha = 0.05$ , which means  $H_0$  was rejected, and  $H_1$  was accepted. Based on the hypothesis test calculations, it can be concluded that there is an influence of using the problem solving method assisted by tangram media on students' problem solving abilities, compared to using the inquiry method assisted by picture for class IV students at SDN 1 Gunung Sari, Tanggamus Regency.*

**Keywords:** *Problem Solving Method, Tangram Media, Problem Solving Ability.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Taufik Kurohman  
NPM : 1911100215  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus”** 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



Taufik Kurohman  
NPM. 1911100215





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

**Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin 1 Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan  
Media Tangram Terhadap Kemampuan  
Pemecahan Masalah Kelas IV SDN 1 Gunung  
Sari Tanggamus**  
**Nama : Taufik Kurohman**  
**NPM : 1911100215**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang  
munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**  
**NIP.196812051994032001**

  
**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 TARBIYAH DAN KEGURUAN**

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

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul : Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus , disusun oleh: Taufik Kurohman NPM. 1911100215 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 14 Desember 2023 pukul 11.00 - 12.30 WIB.**

**TIM PENGUJI**

**Ketua : Sri Latifah, M.Sc** 

**Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd** 

**Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd** 

**Penguji Pendamping I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I** 

**Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd** 

**Mengetahui,  
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Niwa Diana, M.Pd.**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”<sup>1</sup>

(QS Al-Insyirah: 5-6).



---

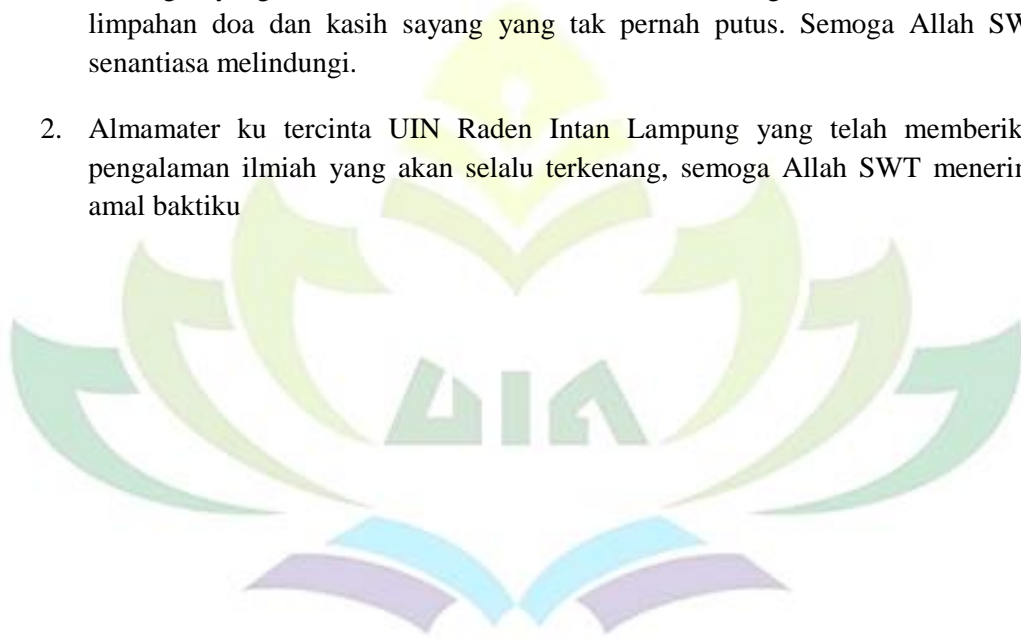
<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, “*Al-Qur’an Al-Kariim Edisi Keluarga*”, (Surabaya:Halim Publishing, 2013), 596.



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah dan penuh rasa Syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi. Dengan segala kerendahan hati dan penuh kebahagiaan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda cinta, kasih, dan hormat yang tak terhingga kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Yudianto Alm dan Ibu Marwiyah dengan segenap jiwa dan raganya telah membesarkan, selalu senantiasa memberikan doa yang tulus dan ikhlas, kasih sayang, memberikan pendidikan, nasihat, materi, semangat yang tiada henti, motivasi, arahan, bimbingan, serta memberikan limpahan doa dan kasih sayang yang tak pernah putus. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi.
2. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman ilmiah yang akan selalu terkenang, semoga Allah SWT menerima amal baktiku



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Taufik Kurohman, dilahirkan di Beringin pada tanggal 20 juni 2001. Penulis merupakan anak semata wayang dari pasangan Bapak Yudianto dan Ibu Marwiyah.

Penulis memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) Nurul Islam Gunung Sari pada tahun 2006, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar (SD) Sekolah Dasar Negeri 3 Lubai Kecamatan Lubai dan selesai pada tahun 2013, selanjutnya dilanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ulu Belu Kecamatan Ulu Belu dan selesai pada tahun 2016, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sumberejo dan selesai 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 Margoyoso Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus serta telah menyelesaikan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 8 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan petunjuk, sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus”** dapat diselesaikan. Sholawat serta salam disampaikan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan pengikut-pengikutnya yang setia. 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 Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd.I 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 Suprapti, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah beserta rekan-rekan Dewan Guru SD Negeri 1 Gunung Sari atas kesempatan dan segala dorongan serta bantuannya
6. kedua orang tua saya tercinta Bapak Yudianto Alm dan Ibu Marwiyah. Atas pengorbanannya, 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. Teman-teman seperjuanganku seluruh Anggota Kelas I Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2019. Semoga selalu terjaga tali silaturahmi antara kita dalam Ukhuwah Islamiyah.

Penulis berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan keluasaan ilmu bagi semua pihak yang telah membantu dan bagi pembacanya. Terimakasih banyak untuk segala bentuk do‘a dan dukungan yang kalian berikan, semoga Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang membalas kebaikan kalian.

Bandar Lampung, November 2023

Taufik Kurohman  
NPM. 1911100215

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi Masalah .....	7
D. Batasan Masalah .....	7
E. Rumusan Masalah .....	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	8
I. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori.....	11
1. Metode Pembelajaran .....	11
2. Metode Pembelajaran Problem Solving .....	12
3. Metode pembelajaran Inkuiri .....	16
4. Media Tangram.....	19
5. Media Gambar .....	22
6. Pemecahan Masalah.....	25
7. Pembelajaran Matematika SD/MI.....	27
B. Kerangka Berfikir .....	29
C. Hipotesis .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Waktu Dan Tempat Penelitian .....	32
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	32
C. Populasi,Sampel Dan Teknik Penelitian .....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	33
3. Teknik Sampling .....	33
D.Teknik Pengumpulan Data .....	33



E. Devinisi Oprasional Variable .....	34
F. Instrument Pebelitian.....	34
G. Uji Instrument Penelitian.....	36
1. Uji Validitas .....	36
2. Uji Reabilitas.....	37
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	38
4. Uji Daya Beda .....	38
H. Teknik Analisis Data .....	39
1. Uji Prasyarat .....	39
a. Uji Normalitas.....	39
b. Uji Homogenitas .....	39
2. Uji Hipotesis.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analis .....	46
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	50
B. Rekomendasi .....	50
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Tes Pra Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus .....	4
Tabel 2.1 Media Tangram .....	20
Tabel 2.2 Bentuk-Bentuk Media Tnggram .....	21
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Gesign</i> .....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Bangun Datar .....	33
Tabel 3.3 Langkah-langkah dan Indikator Pemecahan Masalah Polya .....	34
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah .....	35
Tabel 3.5 Klasifikasi Uji Reliabilitas .....	35
Tabel 3.6 Klasifikasi Uji kesukaran .....	38
Tabel 3.7 Klasifikasi Uji Daya beda .....	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Soal .....	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal .....	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	43
Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Beda .....	44
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	44
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas .....	45
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Tangram .....	
Gambar 2.2 Bentuk-bentuk Tangram .....	
Gambar 1 Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen .....	
Gambar 2 Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen .....	
Gambar 3 Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen .....	
Gambar 4 Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen .....	
Gambar 5 Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol .....	
Gambar 6 Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen .....	
Gambar 7 Foto Bersama Kepala Sekolah.....	
Gambar 8 Foto Bersama wali Kelas IVA.....	
Gambar 9 Foto Bersama Wali Kelas IVB .....	



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pra-Penelitian .....	
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian .....	
Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian .....	
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian .....	
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi .....	
Lampiran 6 Soal Post Test .....	
Lampiran 7 Kunci Jawaban Post Test .....	
Lampiran 8 Soal Pre Test .....	
Lampiran 9 Kunci Jawaban Pre Test.....	
Lampiran 10 Lembar Wawancara Pra Penelitian (Kelas Eksperimen).....	
Lampiran 11 Lembar Wawancara Pra Penelitian (Kelas Kontrol) .....	
Lampiran 12 Lembar Observasi Kelas Eksperimen (IVA).....	
Lampiran 13 Lembar Observasi Kelas Kontrol (IVB) .....	
Lampiran 14 Data Siswa Kelas Eksperimen (IVA).....	
Lampiran 15 Data Siswa Kelas Kontrol (IVB).....	
Lampiran 16 Data Siswa Kelas Uji Coba.....	
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas .....	
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas.....	
Lampiran 19 Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	
Lampiran 20 Hasil Uji Daya Beda .....	
Lampiran 21 Hasil Tes Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 22 Hasil Tes Kelas Kontrol.....	
Lampiran 23 Capaian Langkah Polya Kelas Eksperimen.....	
Lampiran 24 Capaian Langkah Polya Kelas Kontrol .....	
Lampiran 25 Capaian Langkah Polya (Pre Test) Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 26 Capaian Langkah Polya (Pre Test) Kelas Kontrol.....	
Lampiran 27 Silabus .....	
Lampiran 28 RPP Kelas Eksperimen .....	
Lampiran 29 RPP Kelas Kontrol.....	
Lampiran 30 Dokumentasi .....	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebelum peneliti menyusun skripsi secara sistematis, peneliti harus menentukan judul untuk menghindari kesalahpahaman. Judul merupakan hal yang sangat penting dari suatu karya ilmiah, karena judul akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi skripsi. Judul skripsi yang peneliti buat adalah **“Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus”**. Berikut penjelasan beberapa istilah yang terkandung di dalam, yaitu:

#### 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.<sup>2</sup> Dalam kata lain, pengaruh adalah reaksi yang menghasilkan hasil, baik menguntungkan maupun merugikan.

#### 2. *Problem Solving*

*Problem Solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran.<sup>3</sup> Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian.

#### 3. Media Tangram

Tangram sering disebut juga sebagai dengan tujuh keping ajaib atau bujursangkar ajaib. Alat peraga ini terdiri dari tujuh keping bentuk geometridasar seperti satu bujur sangkar (kecil), satu jajar genjang atau lima segitiga siku-siku sama kaki.<sup>4</sup> Media tangram digunakan untuk memudahkan peserta didik mempelajari bentuk bangun datar dan melatih kreativitas peserta didik untuk bisa membentuk bangunan-bangunan tertentu. Dengan media tangram, peserta didik mampu untuk lebih memahami pemecahan masalah geometri pada bangun datar.

#### 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.<sup>5</sup> Pemecahan masalah juga merupakan aktivitas yang penting dalam pembelajaran

---

<sup>2</sup>Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa), h. 1150.

<sup>3</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.136.

<sup>4</sup> Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?*, (Jawa Barat: Aranca Pratama, 2022), h.92

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.202.

matematika, karena tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia mengharapkan terjadinya keberhasilan dalam proses serta hasil pembelajaran, termasuk pada pembelajaran matematika. Keberhasilan yang dimaksud yakni peserta didik mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan efektif. Namun, sayang sekali, kenyataan menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika tidak begitu diminati oleh para peserta didik di Sekolah Dasar (SD), dan banyak persepsi tentang matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan terutama bagi peserta didik Sekolah Dasar (SD). Kurangnya pengalaman langsung peserta didik serta materi yang begitu sulit cenderung membuat peserta didik merasa jenuh.

Tujuan dari pembelajaran matematika dapat dilihat bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai. Maka dari itu pengembangan kemampuan pemecahan masalah dapat dijadikan salah satu upaya yang dapat diteliti dan dikaji dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pada dasarnya kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan satu kemampuan matematika yang penting dan perlu di kuasai oleh siswa yang belajar matematika. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematika juga diungkapkan oleh Branca (dalam Sumarmo, 2017 : 43) bahwa pemecahan masalah matematis meliputi metode, prosedur dan strategi yang merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika atau merupakan tujuan umum pembelajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya matematika.<sup>6</sup>

Selama ini guru sangat dominan dibandingkan peran peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas, namun sekarang kondisinya terbalik, yakni peran peserta didik dituntut harus lebih dominan dibanding peran guru ketika terjadi proses belajar mengajar, tetapi pada kenyataannya guru belum mampu menciptakan proses belajar mengajar yang dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam kelas.<sup>7</sup> Dari pemaparan fakta ini perlu adanya pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa untuk aktif dan mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran matematika dengan baik

Pembelajaran matematika di SD tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik SD yang masih berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap inicara berfikir peserta didik bukan lagi tergantung pada simbol, melainkan sudah mampu berfikir secara operasional.<sup>8</sup> Pada fase ini Peserta didik sudah dapat memahami secara logis dengan bantuan benda-benda nyata, untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi matematika. walaupun mereka telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis akan tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak, oleh karna itu proses pembelajaran hendaknya diawali dalam konteks situasi nyata, termasuk pada benda nyata sebagai penunjang keefektifan pembelajaran yang mengaitkan

---

<sup>6</sup> Farida Umaymah, dan Yoga Wiratomo. "Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". (Bogor:2019), *Jurnal Pendidikan Matematika*, ISSN 2581-0812, h.262

<sup>7</sup> Ibid.

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

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 minat peserta didik di bidang matematika. Dimana jika guru mengajar dengan cara yang membosankan, minat dan antusiasme peserta didik untuk belajar juga menurun, namun jika metode pengajaran guru itu menyenangkan maka peserta didik akan tertarik dan menaruh minat besar terhadap pelajaran tersebut.<sup>9</sup> Akibat dari kurangnya minat belajar matematika tersebut, masih banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman konsep matematis yang rendah sehingga kurang mampu dalam memecahkan masalah soalyang 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.

Salah satu tujuan utama proses belajar dan mengajar matematika adalah untuk menumbuh kembangkan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah Matematika yang kompleks. Dalam arti tertentu, matematika bahkan diidentikkan dengan memecahkan masalah.<sup>10</sup> Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika yang harus dicapai oleh peserta didik yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006.<sup>11</sup> Namun pada kenyataannya, pemecahan masalah masih menjadi sebuah kesulitan yang dialami oleh peserta didik sehingga menjadikan PR besar bagi para pendidik.

Dalam wawancara kepada guru pada mata pelajaran Matematika kelas VI SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus, masih banyak peserta didik di kelas IV yang belum dapat memecahkan masalah Matematika pada materi bangun datar yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menjadi rendah. Beberapa permasalahan yang sering dialami 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 Lembar Kerja Siswa (LKS), pekerjaan rumah (PR), ulangan harian maupun pada saat ulangan akhir semester.<sup>12</sup> Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika tersebut alhasil berpengaruh terhadap nilai perolehan peserta didik pada akhir semester.

Berdasarkan data yang didapat dari pra penelitian di kelas IVA dan IVB di SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus, pada test kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan indikator-indikator penilaian kemampuan pemecahan masalah,

---

<sup>9</sup> 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>.

<sup>10</sup> Herry Pribawanto Suryawan, *Pemecahan Masalah Matematis*, (Yogyakarta: Sanata Dharma Univercity Press, 2020), h.5-6.

<sup>11</sup> Dilla Desvi Yolanda, *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*, (Bogor: Guepedia, 2020), h.9-10.

<sup>12</sup> Tumiati, *Wawancara*, Maret 6, 2023.

ternyata masih terdapat banyak siswayang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah, yang dapat dijabarkan lewat tabel berikut ini:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Tes Pra Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa**  
**Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus**

No.	Kelas	Capaian kemampuan pemecahan masalah Siswa			
		Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3	Langkah 4
1.	IVA	29 Orang	29 Orang	8 Orang	3 Orang
2.	IVB	29 Orang	29 Orang	9 Orang	2 Orang
<b>Jumlah</b>		<b>58</b>	<b>58</b>	<b>17</b>	<b>5</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>29,31%</b>	<b>8,62%</b>

Tabel diatas memaparkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan indikator pemecahan masalah pada peserta didik di kelas IVA dan IVB SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus. Pada data pra penelitian diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah dimana hal ini dapat dilihat dari jumlah total keseluruhan siswa yang mampu mencapai langkah keempat dalam pemecahan masalah hanya sebanyak 5 orang siswa, atau sebanyak 8,62% dari jumlah total keseluruhan siswa, kemudian padalangkah ketiga hanya terdapat 17 orang siswa yang mampumencapai langkah ketiga ini dalam pemecahan masalah, kebanyakan siswa hanya mampu sampai pada langkah kedua dari pemecahan masalah, yang mana berarti dari hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecaha nmasalah siswa masih cukup rendah.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap peserta didik khususnya kelas IV di SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus. Menurut mereka pelajaran matematika itu sangat sulit untuk dipahami, terutama materi bangun datar dikarenakan penggunaan bentuk rumus yang hampir samasehingga membuat mereka kesulitan dalam menggunakan rumus tersebut. Selain itu soal ulangan dengan contoh soal yang dijelaskan guru terkadang sangat berbeda.Cara mengajar guru juga sangat membosankan dan hanya mengandalkan memberi soal tanpa penjelasan materi yang jelas mengakibatkan timbul rasa malas belajar dari dalam diri mereka.Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang mampu dalam memecahkan masalah pada soal, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.<sup>13</sup>

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus, 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 secara mandiri dalam memahami materi dan belum bertanggungjawab pada materi yang diajarkan.

<sup>13</sup>Siswa Kelas IV SD 1 Gunung Sari, *Wawancara*, Maret 6, 2023



Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan wawancara peneliti terhadap guru dan peserta 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*.

*Problem solving* merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bahkan tercemin dalam konsep kurikulum berbasis kompetensi. Tuntutan akan kemampuan pemecahan masalah dipertegas secara eksplisit yaitu sebagai kompetensi dasar yang harus dikembangkan dan diintegrasikan pada sebuah materi yang sesuai.<sup>14</sup> Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Asy-Syura ayat 38 dibawah ini:

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ ۗ

Artinya: “ Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka.” ( QS. Asy-Syura ayat 38)<sup>15</sup>

Berdasarkan ayat diatas, dijelaskan bahwa orang-orang yang beriman haruslah mematuhi seruan tuhannya dan mendirikan shalat serta bermusyawarah. Hal tersebut sejalan dengan metode *problem solving* karena kita dianjurkan untuk bermusyawarah untuk menyelesaikan masalah dan mencari solusi dengan mematuhi tuhannya dan mendirikan shalat. Selain itu jika kita melaksanakan apa yang diperintahkan Allah SWT sebagaimana dijelaskan pada ayat di atas maka kita akan mempunyai pemahaman yang baik.

Berdasarkan penelitian, metode *problem solving* mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.<sup>16</sup> Kegiatan pembelajaran dengan metode *problem solving* melatih peserta didik untuk menghadapi berbagai masalah pribadi, perseorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri secara individual maupun secara berkelompok. 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.<sup>17</sup>

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. 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.

<sup>14</sup> A.M. Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur, *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), h.27.

<sup>15</sup> Kementrian Agama Republik Indonesia, 487.

<sup>16</sup> Ii 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>

<sup>17</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.136.

Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar matematika peserta didik berdampak pada motivasi belajar peserta didik, aktivitas belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik dan prestasi sekolah dalam bidang matematika. Untuk itu melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik terjalin hubungan baik antara guru peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, maka dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai karakteristik tersebut yaitu berupa media tangram. Tangram adalah permainan puzzle yang berisi beberapa bangun datar. Pada dasarnya gambar-gambar yang ada pada tangram hanya dibentuk oleh 7 bangun datar saja yang terdiri dari 5 buah segitiga, 1 buah persegi dan, 1 buah jajar genjang. Tangram dapat digunakan sebagai media pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar. Tangram dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami bentuk-bentuk bangun datar, sifat-sifat bangun datar dan menghitung keliling serta luas dari bangun datar. Media tangram dapat membantu peserta didik mengembangkan sifat positif terhadap geometri, mengidentifikasi bentuk bangun datar, dan membantu anak memahami konsep geometris dasar.<sup>18</sup> Dengan pemberian suatu media diharapkan dapat membangun kreativitas dan membantu dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi peserta didik.

Media tangram tidak hanya menyenangkan untuk digunakan tapi juga melatih imajinasi dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi melalui media tangram melatih proses mengeksplorasi bentuk-bentuk bangun datar yang akan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik yang dapat berakibat meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Hal ini sejalan dengan proses penemuan yang akan menimbulkan rasa ingin tahu, merefleksikan terhadap pengetahuan yang telah dibangun, fleksibel terhadap gagasan matematik yang terbentuk, dan juga akan berakibat timbulnya kepercayaan diri dalam diri peserta didik.

Media tangram mengajak peserta didik agar terlibat langsung saat proses belajar mengajar. Untuk penanaman secara baik maka konsep matematika diperlukan kekonkretan, karena beberapa konsep-konsep matematika memiliki sifat yang abstrak, maka diperlukan suatu benda-benda yang nyata untuk menjadi sebuah perantara atau media yang berfungsi untuk mengkonkretkan, sehingga fakta-faktanya jelas dan mudah diterima dan dipahami peserta didik.

Setelah peserta didik telah mengenal bentuk bangun datar diharapkan akan tumbuh keinginan yang tinggi untuk belajar matematika. Secara umum peserta didik Sekolah Dasar (SD) dapat menyukai pembelajaran matematika jika sesuai dengan tingkat perkembangan dari mental mereka, dikarenakan matematika masih sangat memerlukan kegiatan yang berkaitan dengan adanya benda-benda yang nyata berdasarkan dengan pengalaman-pengalaman peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis telah berhasil mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan**

---

<sup>18</sup>Attiaturrehmaniah, Doni Septu Marsa Ibrahim, dan Mussabihatul Kudsiah, *Pengembangan Media Matematika SD*, (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), h.26-27.

## **Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus”**

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SDN 1 Gunung Sari, Tanggamus belum menggunakan metode *problem solving* dalam proses pembelajarannya.
2. Media yang digunakan guru belum efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Pembelajaran matematika masih berpusat pada guru
4. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap materi bangun datar.

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu penerapan metode *problem solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah materi bangun datar kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh metode *problem solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus”?

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *problem solving* berbantuan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus.

### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Peserta Didik  
Melalui metode *problem solving* berbantuan media tangram peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah.
2. Bagi Pendidik  
Metode *problem solving* berbantuan media tangram dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran untuk memecahkan masalah dan untuk memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi Sekolah  
Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya mengadakan perbaikan-perbaikan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar peserta didik.

## H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Tamsik Udin, dan Nurul Hikmah, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Legok 1 Kabupaten Indramayu”. Pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode problem solving hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 77,59 artinya tingkat keberhasilan belajar siswa tinggi. Kemudian berdasarkan hasil analisis hipotesis terhadap data hasil penelitian, ditunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6.857 > 2.034$ ), maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh metode Problem Solving (X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Hal ini diperkuat dari hasil analisis regresi yang diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) yaitu untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 0,588 dengan kriteria tingkat hubungannya yaitu sedang. Artinya 58,8% variabel dependent (Y) dipengaruhi oleh variabel independent (X), dan sisanya 41,2% dipengaruhi oleh variabel lain. Dengan demikian penerapan metode Problem Solving terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika pada pokok bahasan Pecahan memiliki pengaruh sebesar 0,588 atau 58,8%.<sup>19</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel yang akan diteliti, dimana pada penelitian ini akan mengkaji pengaruh metode problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan pada penelitian sebelumnya mengkaji pengaruh metode problem solving terhadap hasil belajar matematika siswa.
2. Farida Umaymah, dan Yogi Wiratomo, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika” pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwasannya perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan metode pembelajaran problem solving dengan metode pembelajaran problem posing pada materi trigonometri. Hal tersebut dapat didapat dari  $t_{hitung} > t_{tabel} = 11,854 > 1,73$ . 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.<sup>20</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media tambahan yang digunakan, dimana dalam penelitian ini menggunakan media tambahan berupa media tangram.
3. Sandi Limbanadi, Subandi, dan Munzil, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving-Think Pair Share* terhadap

<sup>19</sup> Tamsik Udin, dan Nurul Hikmah, “Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Legok 1 Kabupaten Indramayu”. (Cirebon: IAIN Syikh Kurjati, 2014) Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 1, No 1 (2014).

<sup>20</sup> Farida Umaymah, dan Yoga Wiratomo. “Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”. (Bogor:2019), Jurnal Pendidikan Matematika, ISSN 2581-0812.



Pengetahuan Metakognitif Siswa” dimana pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *problem solving-think pair share* terhadap pengetahuan metakognitif siswa dalam mempelajari kimia pada materi sifat koligatif larutan. Siswa yang dibelajarkan dengan model PS-TPS mempunyai pengetahuan metakognitif yang lebih tinggi dibandingkan yang dibelajarkan dengan model PS.<sup>21</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel penelitian, dimana pada penelitian ini akan mengkaji terkait pengaruh metode problem solving berbantuan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan pada penelitian sebelumnya mengkaji pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving-Think Pair Share* terhadap pengetahuan metakognitif siswa.

4. Siti Mariana, Siti Nurhidayati, dan Septiana Dwi Utami, pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Problem Solving Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwasannya terdapat pengaruh model problem solving berbasis kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMPN04 Kopang Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan skor rata-rata kategori kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen ialah 49 berada pada kategori baik dan kelas kontrol ialah 34 berada pada kategori kurang baik dan hasil uji  $t$   $t$  hitung  $>$   $t$  tabel (24,28  $>$  2,000). Terdapat pengaruh metode problem solving berbasis kontekstual terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMPN 04 Kopang Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji  $t$   $t$  hitung  $>$   $t$  tabel (3,248  $>$  2,056.<sup>22</sup> Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, dimanapada penelitian ini menggunakan media bantuan berupa media tangram dalam penerapan metode problem solving.
5. Mufti Ali, dan Siska Amalia, dalam penelitiannya yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada sub konsep Pencemaran Lingkungan” pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwasannya metode pembelajaran problem solving dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada sub konsep pencemaran lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Kawali.<sup>23</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada perbedaan variabel yang diteliti, dimana pada penelitian sebelumnya mengkaji pengaruh metode problem solving terhadap kemampuan berfikir kritis, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji terkait pengaruh metode problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

---

<sup>21</sup> Sandi Limbanadi, dkk. “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving-Think Pair Share terhadap Pengetahuan Metakognitif Siswa” (Malang: 2020), Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 5 Nomor: 6 Bulan Juni Tahun 2020.

<sup>22</sup> Siti Mariana, dkk. “Pengaruh Metode Problem Solving Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa” (Mataram:2016), Jurnal Pendidikan Biologi, Vol.4No.2,ISSN2338-5006.

<sup>23</sup> Mufti Ali, dan Siska Amalia, “pengaruh metode pembelajaran problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada sub konsep Pencemaran Lingkungan”. (Tasikmalaya:Universitas Siliwangi, 2018), Jurnal Bio Educatio, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2018



## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Metode *Problem Solving* Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus” sebagai berikut:

### **1. Bab I Pendahuluan**

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

### **2. Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini membahas tentang teori yang peneliti kembangkan. Teori tentang metode pembelajaran *problem solving*, teori tentang media pembelajaran tangram, teori tentang kemampuan pemecahan masalah, kerangka berpikir, 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, definisi operasional variable, instrument penelitian, uji validitas dan reabilitas data, teknik analisis data, dan uji hipotesis.

### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian.

### **5. Bab V Penutup**

Pada bab terakhir ini terdapat kesimpulan dan saran.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### 1. Metode Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.<sup>24</sup> Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan.<sup>25</sup>

Gates menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan perubahan-perubahan tingkah laku dan yang bersangkutan agar supaya dapat tercapai keefektifannya.<sup>26</sup> Definisi ini memiliki pengertian bahwa 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.

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:

اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ ۝ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ  
بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ

Artinya: “*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)<sup>27</sup>

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 diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran berarti suatu cara atau prosedur yang teratur dalam

---

<sup>24</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2020), h.15.

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.3.

<sup>26</sup> Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.5.

<sup>27</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, “*Al-Qur’an Al-Kariim Edisi Keluarga*”, (Surabaya: Halim Publishing, 2013), 597.

melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.<sup>28</sup>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.

Menurut Sanjaya, 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.<sup>29</sup> 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.

Macam-macam metode pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Ceramah
- b. Tanyajawab
- c. Diskusi (diskusi kelompok)
- d. Tugas belajar dan resitasi
- e. Demonstrasi dan eksperimen
- f. Tugas belajar dan resitasi
- g. Kerja kelompok
- h. Sosiodrama (*role-playing*)
- i. Pemecahan masalah (*problem solving*)
- j. Sistem regu (*team teaching*)
- k. Latihan (*drill*)
- l. Karyawisata (*fieldtrip*)
- m. Manusia Sumber (*resource person*)
- n. Survei masyarakat
- o. Simulasi dll<sup>30</sup>

## 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.<sup>31</sup>

Metode *problem solving* adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan dimana peserta didik dihadapkan dengan kondisi masalah.<sup>32</sup> *Problem solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan

<sup>28</sup> Agus Sutisna dan Aay Fariyah Hesya, *Metode Pembelajaran di Era Milenial*, (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), h.37.

<sup>29</sup> Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019), h.38.

<sup>30</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.11-14.

<sup>31</sup> Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 91

<sup>32</sup> Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.147

alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran.<sup>33</sup>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.

Menurut Sudirman metode *problem solving* diartikan sebagai suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan suatu masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahannya atau jawabannya oleh siswa.<sup>34</sup> Metode *problem solving* adalah belajar memecahkan masalah. Pada tingkat ini para peserta didik belajar merumuskan pemecahan masalah, memberikan respon terhadap rangsangan, yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problemik, yang menggunakan berbagai kaidah yang telah dikuasainya.<sup>35</sup>

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. Sehingga peserta didik terlatih untuk berfikir dengan kemampuan peserta didik sendiri. Untuk mengajarkan pemecahan masalah dengan baik ada hal yang perlu diperhatikan yakni waktu, perencanaan, sumber, dan teknologi untuk membantu belangsungnya proses pembelajaran.

Menurut *George Polya* dalam pelaksanaan pembelajaran *problem solving* ini dapat dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

1. Memahami masalah

Pada tahap ini kegiatan *problem solving* diarahkan untuk membantu peserta didik menetapkan apa yang diketahui pada masalah dan apa yang yang ditanyakan. Beberapa pertanyaan perlu dimunculkan kepada peserta didik untuk membantunya dalam memahami masalah ini.

2. Membuat rencana untuk menyelesaikannya

Untuk menyelesaikan soal *problem solving*, peserta didik diarahkan untuk dapat mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah yang sesuai dengan materi atau soal yang disediakan.

3. Melaksanakan rencana yang dibuat pada langkah kedua

Jika peserta didik telah memahami permasalahan dengan baik dan sudah menentukan strategi pemecahannya, langkah selanjutnya adalah melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan yang telah direncanakan.

4. Memeriksa ulang jawaban yang diperoleh

Pada langkah yang terakhir ini adalah memeriksa ulang jawaban yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanyakan.<sup>36</sup>

Selain itu, langkah langkah *problem solving* menurut Jauhar dan Hamiyah juga dikemukakan sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.136.

<sup>34</sup> Moch Agus Kresno Budianto, *Sintaks 45 Motode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), h. 125

<sup>35</sup> *Ibid.*, h. 125

<sup>36</sup> Al Kusaeri, *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika*, (Mataram: CV Sanabil, 2019), h. 32-33

1. Menyiapkan isu/masalah yang jelas untuk dipecahkan
2. Menyajikan masalah.
3. Mengumpulkan data tau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.
4. Merumuskan hipotesis.
5. Menguji hipotesis.
6. Menyimpulkan.<sup>37</sup>

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

1. Mempertimbangkan aspek kemampuan dan perkembangan peserta didik
2. Peserta didik terlebih dahulu dibekali pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan
3. Bimbingan secara berulang dan persediaan alat-alat atau sarana pengajaran yang perlu diperhatikan
4. Merencanakan tujuan yang hendak dicapai secara sistematis
5. Metode *problem solving* tepat digunakan:
  - a) Jika pelajaran dimaksudkan untuk melatih peserta didik berfikir ilmiah dan analitis
  - b) Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih keberanian peserta didik dan rasa tanggung jawab dalam menghadapi kehidupan yang menantang
  - c) Untuk mendorong cara berfikir mandiri dan berdedikasi
  - d) Apabila untuk menumbuhkan wawasan yang luas tentang berbagai pemikiran ilmu pengetahuan.<sup>38</sup>

Tujuan penggunaan metode *problem solving* menurut Taplin 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.<sup>39</sup>

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

---

<sup>37</sup>Tatin Wahyanto, *Welcome Problem and No Problem, Seni Berteman dengan Apa Adanya*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2022), h. 55-56

<sup>38</sup>Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.151.

<sup>39</sup>Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD)*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), h.88.



- 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.<sup>40</sup>

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:<sup>41</sup>

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. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

Kekurangan metode *problem solving* diantaranya adalah:

1. Memerlukan cukup banyak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.
2. Dapat mengubah kebiasaan peserta didik belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru.
3. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibanding metode pembelajaran yang lain.

Berhasil atau tidaknya suatu pengajaran bergantung pada suatu tujuan yang hendak di capai. Tujuan dari pembelajaran *problem solving* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisis dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
2. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intristik bagi peserta didik.
3. Potensi intelektual peserta didik meningkat.
4. Peserta didik belajar bagaimana melakukan penemuan melalui proses melakukan penemuan.

---

<sup>40</sup>Moch Agus Kresno Budianto, Op.Cit., h. 125

<sup>41</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2018), h.137-138.

### 3. Metode Pembelajaran Inkuiri

Metode pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.<sup>42</sup> Proses berfikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Anam, dalam pembelajaran inkuiri penekanan utama pada kemampuan peserta didik untuk memahami, mengidentifikasi secara cermat dan teliti, dan kemudian memberikan solusi dari permasalahan yang tersaji.<sup>43</sup>

Metode pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.

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 (*inquiry*) adalah pembelajaran yang didasarkan pada masalah. Siswa akan membangun pengetahuannya melalui masalah dari suatu uraian atau kalimat yang diberikan. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa 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 siswa digiring untuk terlibat secara mental maupun fisik dalam upaya memecahkan permasalahan yang disampaikan oleh guru.<sup>44</sup>

Inkuiri memiliki siklus yang dimulai dari observasi, mengajukan pertanyaan, mengajukan dugaan, mengumpulkan data berkait dan merumuskan kesimpulan berdasarkan data. Pembelajaran dengan langkah demikian menekankan pada proses keterlibatan dan keaktifan siswa secara optimal. Hal tersebut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengasah kemampuan siswa.<sup>45</sup>

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 Lesson<sup>46</sup>

<sup>42</sup>Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.143.

<sup>43</sup>Syaifuddin, Arizal Iswara, *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Dengan Menggunakan Media MATLAB*, (Malang:Media Nusa Creative, 2022), 4

<sup>44</sup> Yulina Kartika Sari, Salman Tanjung, *Meta Analisis Terhadap Pengaruh Pembelajaran Inkuiri dalam Pemecahan Masalah Matematis Siswa SLTP*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 27

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

<sup>46</sup>Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.88.

Secara umum menurut Sanjaya mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

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 menjaring 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.<sup>47</sup>

Selain itu langkah-langkah dalam melaksanakan metode pembelajaran inkuiri juga dapat dijawabbrkan sebagai berikut:

1. Guru merangsang peserta didik dengan pertanyaan, masalah, permainan dan teka-teki
2. Sebagai jawaban atas rangsangan yang diterimanya, peserta didik menentukan prosedur mencari dan mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan pertanyaan, pernyataan dan masalah.
3. Peserta didik menghayati pengetahuan yang diperolehnya dengan inkuiri yang baru dilaksanakan.
4. Peserta didik menganalisis metode inkuiri dan prosedur yang ditemukan untuk dijadikan metode umum yang dapat diterapkannya ke situasi lain.<sup>48</sup>

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

- a. Strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dan sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
- c. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berfikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.<sup>49</sup>

<sup>47</sup>Mustakillatunnikmah, *Model Pembelajaran IPA dengan Metode Inkuiri*, (Sumatera Barat: Mafy Media Literasi Indonesia, 2023), h. 29-34

<sup>48</sup> Sri Hastuti Noer, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Matematika, 2017), h.115.

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
2. Kondisi lingkungan yang dapat memancing gairah intelektual, dan semangat belajar yang tinggi
3. Pendidik mampu menciptakan situasi belajar yang kondusif dan responsif.<sup>50</sup>

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 seimbang, 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.<sup>51</sup>

Kekurangan metode pembelajaran inkuiri diantaranya adalah:

- a. Kurang cocok pada anak yang usianya masih muda
- b. Pelaksanaan memerlukan penyediaan berbagai sumber belajar dan fasilitas yang memadai yang tidak selalu mudah disediakan
- c. Pemecahan masalah mungkin saja bersifat mekanistik, formalitas dan membosankan, apabila hal ini terjadi maka pemecahan masalah seperti ini tidak menjamin penyelidikan yang penuh arti<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup>Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.143-144.

<sup>50</sup>Zainal Aqib dan Ali Murdadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Satu Nusa, 2016), h.92.

<sup>51</sup>Agus Sutisna dan Aay Farihah Hesya, *Metode Pembelajaran di Era Milenial*, (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), h.53.

<sup>52</sup>Sri Hastuti Noer, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Matematika, 2017), h.116.

#### 4. Media Tangram

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti pengantara atau pengantar.<sup>53</sup> Dalam arti luas, media diartikan sebagai media yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

*Gerlach* dan *Ely* mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>54</sup>

Berdasarkan pengertian media di atas, 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.

Dalam pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, menurut Cecep Kustandi ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

1. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kedalam salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

3. Praktis, luwes, dan bertahan

Kriteria ini menuntut para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya

Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

5. Pengelompokan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

6. Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Menurut Musfigon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria

---

<sup>53</sup>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2018), h.2.

<sup>54</sup>Septy Nurfadhilah, "Media Pembelajaran", (Tangerang: CV Jejak, 2021), 7



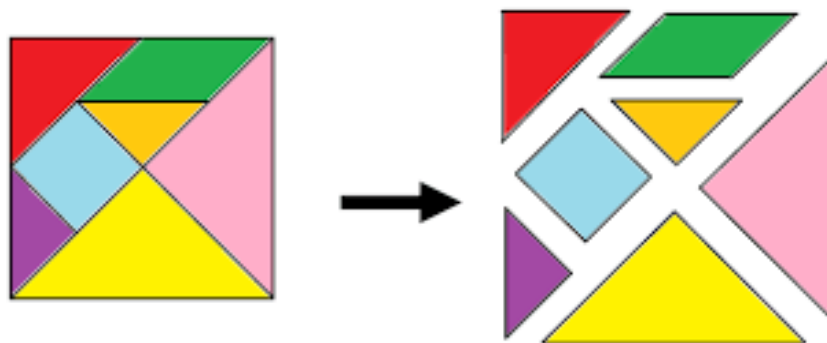
pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut : efisien, relevan serta produktif.<sup>55</sup>

*Kemp* dan *Dayton* mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan hasil kualitas belajar anak.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>56</sup>

Media tangram adalah permainan puzzle yang berisi beberapa bangun datar. Tangram sering disebut dengan tujuh keping ajaib atau bujursangkar ajaib.<sup>57</sup> Pada dasarnya gambar-gambar yang ada pada tangram hanya dibentuk oleh 7 bangun datar saja yang terdiri dari 5 buah segitiga, 1 buah persegi dan, 1 buah jajar genjang.

Tangram dapat digunakan sebagai media pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar. Tangram dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami bentuk-bentuk bangun datar, sifat-sifat bangun datar dan menghitung keliling serta luas dari bangun datar. Media tangram dapat membantu peserta didik mengembangkan sifat positif terhadap geometri, mengidentifikasi bentuk bangun datar, dan membantu anak memahami konsep geometris dasar.<sup>58</sup>



**Gambar 2.1 Media Tangram**

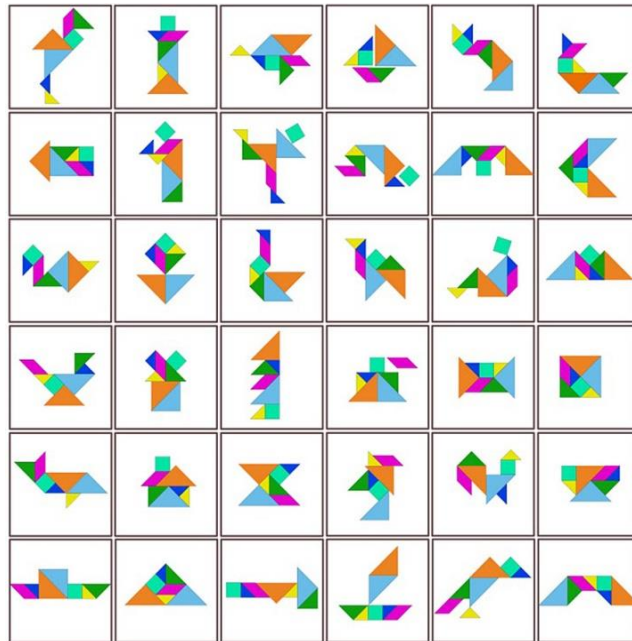
Media tangram dapat dibentuk sesuai dengan keinginan pengguna, seperti terlihat pada gambar 1.2. Oleh sebab itu, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan jika berlangsung dengan menggunakan media tangram.

<sup>55</sup>Marlina, Abdul Wahab, dkk “*Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*” (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 60

<sup>56</sup>Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h.72.

<sup>57</sup>Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?*, (Jawa Barat: Aranca Pratama, 2022), h.92.

<sup>58</sup>Attiaturrehmaniah, Doni Septu Marsa Ibrahim, dan Mussabihatul Kudsiah, *Pengembangan Media Matematika SD*, (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), h.26-27.



**Gambar 2.2 Bentuk-bentuk Tangram**

Penggunaan media ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan benda nyata, memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan diajarkan, peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar, peserta didik dapat lebih berinteraksi dengan peserta didik lain secara heterogen, serta belajarpun lebih bermakna. Peserta didik memainkan tangram dengan cara merangkai potongan keping tangram dengan menempelkan antara sisi yang sama panjang untuk memperoleh bentuk bangunan geometri yang diinginkan.

Siswa memainkan tangram dengan cara merangkai potongan keping tangram dengan menempelkan antara sisi yang sama panjang untuk memperoleh bentuk bangunan geometri yang diinginkan. Permainan ini sangat cocok dimainkan oleh siswa sekolah dasar yang telah mengerti konsep bentuk-bentuk bangun datar dan konsep kekongruenan. Awalnya, siswa bisa diajarkan untuk membangun bentuk bangunan yang sederhana baru kemudian berlanjut ke level yang lebih tinggi.<sup>59</sup>

Media ini selain dijadikan sebagai media pembelajaran sekaligus permainan edukatif yang menarik dan dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep matematika dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Manfaat Media Tangram Menurut Bohning and Althouse adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan rasa suka terhadap geometri
2. Mampu membedakan berbagai bentuk
3. Mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri
4. Mengembangkan kemampuan rotasi spasial
5. Mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat untuk memanipulasi bentuk (misalnya membalik, memutar, menggeser)

<sup>59</sup>Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting*, (Bekasi: Aranca Pratama, 2022), h.

#### 6. Mempelajari apa artinya kongruen (bentuk yang sama dan sebangun)<sup>60</sup>

Wirasto menyatakan bahwa permainan tangram memiliki nilai didik yang tinggi dengan permainan tersebut anak menjadi aktif (menggunting, menyusun, dan menggambar bangun geometri datar), memahami bentuk-bentuk dan struktur geometri datar, memperdalam pengertian luas, dan melakukan eksplorasi hingga meningkatkan kreatifitasnya.

Kelebihan media tangram ini dapat mengembangkan daya kreatifitas, imajinasi, dan melatih konsentrasi serta kesabaran. Sedangkan kelemahan media Tangram memerlukan ketelitian dan kecermatan guru untuk membuatnya, media tangram hanya menyajikan beberapa bentuk bangun datar.<sup>61</sup>

Menurut Khoirina dan Mulyani, kelebihan media tangram antara lain yaitu:

1. Menumbuhkan minat belajar peserta didik karena pelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak akan mudah bosan
3. Membuat peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari media tangram yaitu:

1. Media tangram hanya dapat digunakan dalam satu materi pembelajaran saja yaitu pada materi geometri.
2. Pembuatan media tangram memerlukan kreatifitas dan ketekunan yang tinggi agar mendapatkan hasil yang baik.
3. Guru juga harus dapat menggunakan media tangram dengan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>62</sup>

### 5. Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahwa yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata – kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pegantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam

<sup>60</sup> Puji Indiati, Wina Dwi Puspitasari, dan Budi Febriyanto, “Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar”. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021* “System Thinking Skills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0”. Agustus 2021, h.293. file:///C:/Users/ELECTRONIC%20CITY%20MBK/Downloads/609-Article%20Text-1233-1-10-20211007.pdf

<sup>61</sup> *Ibid*, h.293.

<sup>62</sup> Dwi Astuti, Supriyono, Rintis Rizkia Pangestika, “Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Tahun Ajaran 2019/2020”, *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 13, Tahun 2021, h.110. file:///C:/Users/ELECTRONIC%20CITY%20MBK/Downloads/976-Article%20Text-1803-3-10-20210618.pdf

proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi informasi visual atau verbal, Media gambar merupakan bentuk media visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan tampak suatu benda.

Di antara media pembelajaran media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Dasar, sehingga tidak tergantung pada buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, stripe, opaque proyektor<sup>63</sup>. Media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukuran terhadap lingkungan. Menurut Sadiman, dkk Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan di nikmati dimana-mana. Media gambar adalah “suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa”. media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan lebih jelas.<sup>64</sup>

Yudhi Munadhi menyatakan “gambar merupakan Visual yang penting dan mudah di dapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata”.<sup>65</sup> Selanjutnya menurut Sadiman dalam HM. Musfiqon, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat di mengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.<sup>66</sup> Dapat di simpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang di visualisasikan dalam bentuk dua dimensi.<sup>67</sup>

Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, dengan media gambar guru dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap pelajaran, dan dapat menghubungkan isi materi dengan dunia nyata. Saat siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak; berinteraksi baik dengan gambar-gambar tersebut, maupun dengan sesamanya; membuat hubungan di antara paradoks dan membangun gagasan-gagasan baru.

<sup>63</sup> Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*. (Jakarta: Grasindo, 20014), h. 95

<sup>64</sup> Sadiman, A.S, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019), h. 29

<sup>65</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2020), h. 7

<sup>66</sup> HM. Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, ( Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2022), h.73

<sup>67</sup> Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (medan: merdeka kreasi, 2022), h.152

Media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat, gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Fungsi Media Gambar Leviedan Lentz yang dikutip Asyhar, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual/gambar, yaitu :

- 1) Fungsi *atens* imedia visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
- 2) Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social dan ras.
- 3) Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>68</sup>

Keunggulan dan Kelemahan Media Gambar Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan tidak selalu anak-anak bisa dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Dengan menggunakan media gambar peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu dapat di perlihatkan dengan menggunakan gambar. Dalam hal ini media gambar juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan media gambar dapat dilihat pada uraian dibawah ini:

- a) Sifatnya konkret, gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa di kelas, dan tidak selalu bisa dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, misalnya sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang, dapat disajikan dengan jelas dengan bentuk gambar/foto.

<sup>68</sup> RayandraAsyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012), h.85



- d) Gambar/foto dapat memperjelas suatu objek untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membenarkan kesalahan pemahaman
- e) Gambar/foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Setiap media pembelajaran selalu memiliki kelemahan atau kekurangan tertentu, begitu juga halnya dengan media gambar. Kelemahan media gambar yaitu:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

## 6. Pemecahan Masalah

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.<sup>69</sup> Pemecahan masalah juga merupakan aktivitas yang penting dalam pembelajaran matematika, karena tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kirkley menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan perwujudan dari suatu aktivitas mental yang terdiri dari bermacam-macam keterampilan dan tindakan kognisi dan dimaksudkan untuk mendapatkan penyelesaian yang dikehendaki. Rutinitas kegiatan pemecahan masalah dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, dan melatih siswa agar mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya kedalam berbagai situasi dan masalah rutin dan tidak rutin.<sup>70</sup>

Menurut Komariah, peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran model pemecahan masalah melalui pendekatan realistik, mereka antusias, senang dengan mengotak-atik model sehingga tidak membosankan belajar.<sup>71</sup> Selain itu, pentingnya penerapan pendekatan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika ini, karena pemecahan masalah berguna untuk kepentingan matematika itu sendiri dan berguna untuk memecahkan persoalan-persoalan lain dalam masyarakat.

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

<sup>69</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.202.

<sup>70</sup> Dwi Purnomo, *Pola dan Perubahan Metakognisi Dalam Pemecahan Masalah Matematis* (Malang: Media Nusa Creative, 2018), h. 53

<sup>71</sup> Sri Hastuti Noer, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Matematika, 2017), h.77.

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 model 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.

Menyelesaikan masalah merupakan proses untuk menerima tantangan untuk menjawab masalah. Maka dari itu mengajar bagaimana menyelesaikan masalah merupakan kegiatan pengajar untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat menerima pertanyaan menantang tersebut.

Menurut Polya, solusi soal pemecahan masalah memuat empat langkah yaitu:

1. Memahami masalah
2. Merencanakan penyelesaian masalah
3. Menyelesaikan rencana sesuai rencana
4. Melakukan pengecekan kembali<sup>72</sup>

Pemecahan masalah menurut Polya lebih populer digunakan dalam memecahkan masalah matematika dibandingkan yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal antara lain:

1. Fase-fase dalam proses pemecahan masalah yang dikemukakan Polya cukup sederhana;
2. Aktivitas-aktivitas pada setiap fase yang dikemukakan Polya cukup jelas dan;
3. Fase-fase pemecahan masalah menurut Polya secara implisit mencakup semua fase menurut pendapat ahli yang lain.

Hal ini yang menjadi salah satu sebab peneliti memilih fase Polya sebagai langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitiannya.<sup>73</sup>

Menurut Killen, 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.

<sup>72</sup>Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.74.

<sup>73</sup> Trie Koerniawati, *Model Pembelajaran KooperatifTeam Assisted Individualization (TeAssInd)Berbantu LKPD untuk Pemecahan MasalahJarak pada Ruang Dimensi Tiga*, (Indramayu: Adanu Abimata, 2023), h. 10

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.<sup>74</sup>

## 7. Pembelajaran Matematika SD/MI

Pada hakikatnya, matematika merupakan ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa symbol, serta sebagai ratu dan pelayanan ilmu.<sup>75</sup> 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).<sup>76</sup> Jadi berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

Secara etimologis menurut Elea Tinggih, matematika berarti “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”.<sup>77</sup> Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran.

Matematika merupakan alat berfikir yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur, logis, sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>78</sup> Oleh karena itu, belajar matematika sama halnya kita belajar tentang moral sebagai manusia yang bertanggungjawab atas ilmu matematikanya.

Dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 perihal standar isi yakni pembelajaran matematika mempunyai tujuan agar peserta didik mempunyai keahlian yaitu:

- a. Mengerti konsepsi matematika, menuturkan ketergantungan menyangkut konsepsi dan menerapkan konsepsi tersebut dengan fleksibel, cermat dan benar dalam memecahkan permasalahan.
- b. Memakai intelek berpikir pada model dalam pembentukan kesimpulan secara mum dengan menyusun data atau menuturkan ide atau gagasan matematika.
- c. Pemecahan permasalahan yang mencakup kemahiran mencerna, membuat acuan matematika, mengatasi acuan juga menguraikan jalan keluar yang di dapat.
- d. Menyampaikan ide menggunakan tabel, simbol, diagram dalam menerangkan situasi tau permasalahan.

---

<sup>74</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2019), h.207.

<sup>75</sup>Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2019), h.3.

<sup>76</sup>Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja, 2016), h.1.

<sup>77</sup>Sri Hastuti Noer, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Matematika, 2017), h.1-2.

<sup>78</sup>Ovan, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Kencana, 2022), h.9.

- e. Mempunyai karakter menyanjung, memandang peran matematika dalam hidup sehari-hari.<sup>79</sup>

Selain itu tujuan khusus matematika Sekolah Dasar yaitu:

- Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- Menumbuhkan kemampuan peserta didik yang dapat dilakukan dengan kegiatan matematika.
- Mengembangkan kemampuan dasar matematika.
- Membentuk sikap kritis, cermat, logis, kreatif dan disiplin.<sup>80</sup>

Adapun apa saja matematika dasar untuk anak SD antara lain meliputi materi berikut:

- Pokok pembahasan apa itu satuan pengukuran. Dalam hal ini akan dijelaskan macam-macam satuan pengukuran dan cara menghitung serta rumusnya.
- Tema apa itu bangun datar dan penjelasannya. Dijelaskan secara lengkap dari mulai macam-macam bangun datar seperti trapesium, kerucut, persegi panjang, jajaran genjang, segitiga dan bangun datar lainnya serta rumus cara menghitung luas, panjang, keliling dan lebar bangun datar dengan pengenalan istilah panjang dan lebar.
- Apa itu bangun ruang menjadi materi matematika dasar untuk SD lainnya. Dijelaskan jenis-jenis bangun ruang yang terdiri dari tabung, bola, kotak balok dll yang mempunyai tinggi, lebar, panjang, dan volume. Disertai pula penjelasan rumus cara menghitung volumenya.
- Materi apa itu pencerminan, perputaran (rotasi) dan kesebangunan.
- Sistem koordinat
- Bilangan cacah. Pengertian bilangan cacah dan contoh-contoh bilangan cacah.
- Pengertian jarak, waktu dan kecepatan. Dijelaskan pengertian jarak dan waktu serta diberikan materi rumus kecepatan.
- Bilangan bulat dan pengertian statistika

Itulah apa saja matematika dasar untuk SD yang masih sangat mudah untuk dikerjakan dalam penyelesaian soal-soalnya. Matematika dasar ini perlu dikuasai dengan baik dalam rangka menghadapi ujian nasional.

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

---

<sup>79</sup>Yetti Ariani, dkk., *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematikadi Kelas IV Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 2

<sup>80</sup>Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2016), h. 12.

sulit membayangkan sesuatu yang tidak ada di hadapannya, yaitu hanya dengan menggunakan imajinasi.

## **B. Kerangka Berfikir**

Kualitas pendidikan dalam suatu bangsa menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat dilihat dari bagaimana kualitas pendidikan di bangsa dan negara tersebut. Buruknya kualitas pendidikan yang ada akan membuat bangsa atau negara tersebut mengalami keteringgalan.

Pada kenyataannya, di Indonesia masih banyak guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kurang tepat dan terkadang salah memilih metode pembelajaran yang digunakan sehingga terkadang membuat peserta didik susah memahami materi yang disampaikan. Serta masih banyak peserta didik yang mempunyai pemahaman konsep matematis yang rendah dan kurang mampu dalam memecahkan masalah soal yang lebih rumit dari contoh soal yang diberikan guru. Hal ini terjadi karena selama ini peserta didik hanya mencatat materi tanpa dibaca dan dipahami kembali, menghafal rumus, serta kurang berlatih soal dengan soal yang bervariasi.

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 kuis, Lembar Kerja Siswa (LKS), pekerjaan rumah (PR), ulangan harian maupun pada saat ulangan akhir semester. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal Matematika tersebut berpengaruh terhadap nilai perolehan peserta didik pada akhir semester.

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 menyelesaikan soal yang lebih sulit dari contoh soal yang telah diberikan guru serta mempunyai pemahaman akan materi yang sudah diajarkan.

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 serta mampu memecahkan masalah. 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.

Media pembelajaran yang diduga dapat digunakan untuk memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik pada materi bangun datar yang proses berfikirnya meletakkan pada dasar yang konkrit sehingga harus menghindari pengertian abstrak. Dengan kata lain peserta didik menjadi mampu memecahkan masalah yang diberikan guru. Dalam hal ini, maka dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai karakteristik tersebut yaitu berupa media tangram.

Media tangram mengajak peserta didik agar terlibat langsung saat proses belajar mengajar. Untuk penanaman secara baik maka konsep Matematika diperlukan



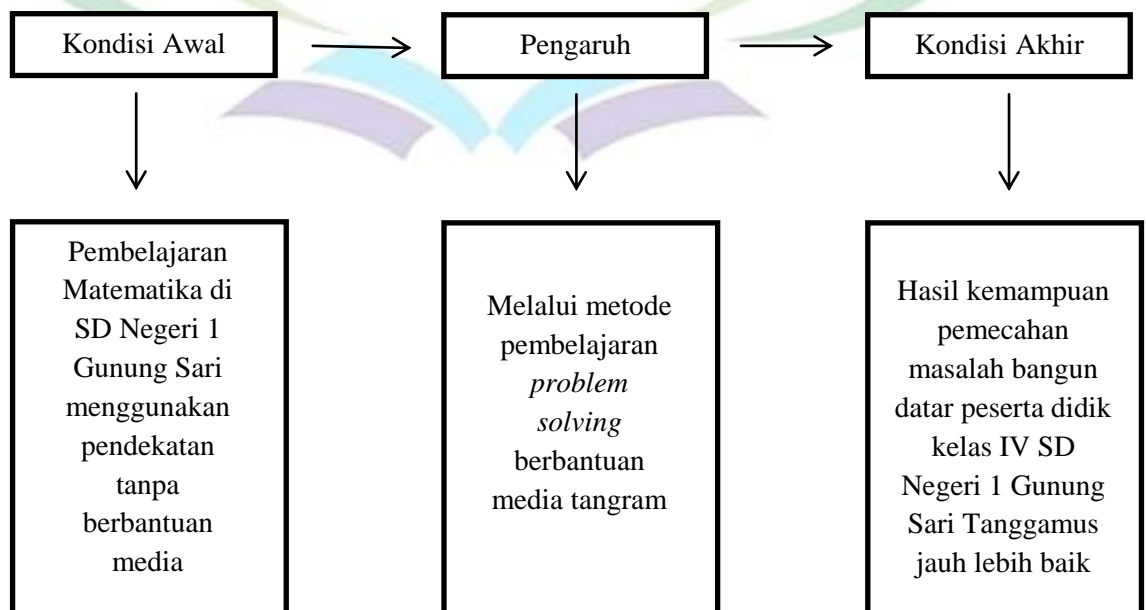
kekongkretan, karena beberapa konsep-konsep Matematika memiliki sifat yang abstrak, maka diperlukan suatu benda-benda yang nyata untuk menjadi sebuah perantara atau media yang berfungsi untuk mengkonkretkan, sehingga fakta-faktanya jelas dan mudah diterima peserta didik.

Setelah peserta didik telah mengenal bentuk bangun datar diharapkan akan tumbuh keinginan yang tinggi untuk belajar Matematika. Secara umum peserta didik Sekolah Dasar (SD) dapat menyukai pembelajaran Matematika jika sesuai dengan tingkat perkembangan dari mental mereka, dikarenakan Matematika masih sangat memerlukan kegiatan yang berkaitan dengan adanya benda-benda yang nyata berdasarkan dengan pengalaman-pengalaman peserta didik.

Media tangram selain dapat melatih imajinasi dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, media ini juga mudah didapat, harganya terjangkau, dan dapat dibuat sendiri oleh para penggunanya. Oleh sebab itu, tangram merupakan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematis dan membuat ilmu geometri dapat mudah dipahami dalam bentuk-bentuk yang sederhana dan mengasikkan bagi peserta didik

Berdasarkan paparan diatas, maka kerangka alur pikiran dalam penelitian kuantitatif ini digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2.3. Kerangka Berpikir**



### C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara, sehingga masih memerlukan pembuktian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah rata-rata pemahaman konsep pada materi bangun

ruang yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media tangram adalah:

1. H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh Metode *Problem Solving* berbantu media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus.
2. H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh Metode *Problem Solving* berbantu media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus.



## DAFTAR RUJUKAN

- Adrianto, Sopan. *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?*. Jawa Barat: Aranca Pratama. 2022
- Akbar, Eliyyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana. 2020.
- Ali, Mufti, Siska Amalia. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Sub Konsep Pencemaran Lingkungan*". Tasikmalaya. Universitas Siliwangi. Jurnal Bio Educatio, Volume 3, Nomor 2, Oktober. 2018.
- Amelia Rosmala dan Isrok'atun. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT.Bumi Aksara. 2019.
- Amin, Linda Yurike. Susan Sumendap. *Model Pembelajaran Kontemporer*, Bekasi. Universitas Islam 45 Bekasi. 2022.
- Aqib, Zainal dan Ali Murtadlo. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa. 2016.
- Ariani, Yetti. *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta. Deepublish. 2020.
- Astuti, Dwi. Supriyono, Rintis Rizkia Pangestika. Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 13. 2021.
- Bekti, Bella Amallia Putri, Arifin Muslim dan Tri Yuliansyah Bintaro. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang". *Jurnal Education FKIP UNMA*, Vol. 5 No.2, December 2019
- Budianto, Moch Agus Kresno. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang. 2016.
- Busnawir. *Kestabilan Koefisien Reliabilitas Berdasarkan Model Penskoran dan Variasi Usia Responden*. Jawa Barat. Adanu abimata. 2020.
- Desvi, Yolanda Dilla. 2020. *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*. Bogor: Guepedia, 2020
- Diputera, Artha Mahindra. *Statistik Pendidikan Analisis Asesmen Menggunakan Jamovi*. Yogyakarta. Bintang Smesta Media. 2022.
- Doni, Septu Marsa Ibrahim, Attiaturrehmaniah dan Mussabihatul Kudsiah. *Pengembangan Media Matematika SD*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press. 2017.
- Esa, Nur Wahyuni dan Baharuddin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2020.
- Hastuti, Noer Sri. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Matematika. 2017.
- Hidayah, Nurul dan Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala 2019.
- Ifrianti Syofnidah. *Teori dan Praktik Microteaching*. Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2022.
- Indiati Puji, Wina Dwi Puspitasari, dan Budi Febriyanto. "Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar". *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021 "System Thinking Skills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0"*. Agustus 2021

- Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur A.M. *Model Pembelajaran Problem Posing&Solving*. Sukabumi: CV Jejak. 2018.
- Kartika Sari, Yulina. Salman Tanjung. *Meta Analisis Terhadap Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Dalam Pemecahan Masalah Matematis Siswa SLT*. Jawa Barat. Edu Publisher. 2020.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Al-Kariim Edisi Keluarga*. Surabaya. Halim Publishing. 2013.
- Koerniawati, Trie. *Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization (TeAssInd)Berbantu LKPD untuk Pemecahan Masalah Jarak pada Ruang Dimensi Tiga*. Indramayu. Adanu Abimata. 2023.
- Kristanto, Vigih Hery. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karta Ilmiah (KTI)*” Yogyakarta. Deepublish. 2018.
- Kusaeri Al. *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika*. Mataram: CV Sanabil. 2019.
- 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
- Limbanadi Sandi, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving-Think Pair Share terhadap Pengetahuan Metakognitif Siswa*. Malang. 2020.
- Limbanadi, Sandi. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving-Think Pair Share terhadap Pengetahuan Metakognitif Siswa*. Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume 5 Nomor 6. 2020.
- Mariana, Siti dkk. *Pengaruh Model Problem Solving Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Mataram. 2016.
- Mariana, Siti. *Pengaruh Model Problem Solving Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa*” Mataram. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol.4 No.2,ISSN2338-5006. 2016.
- Marlina, Abdul Wahab, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2021.
- Mustakillatunnikmah. *Model Pembelajaran IPA dengan Metode Inkuiri*. Sumatera Barat. Mafy Media Literasi IndonesiaOvan. 2022. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Kencana. 2023.
- Nurfadhilah, Septy. *Media Pembelajaran*. Tangerang. CV Jejak. 2021.
- Offirstson,Topic. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Yogyakarta. Deepublish. 2012.
- Ovan. 2022. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta. Kencana.
- Parapat Asmidar. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD)*. Tasikmalaya: Edu Publisher. 2020.
- Payadnya, I Putu Ade Andre dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta. CV Budi Utama. 2018.
- Prasetya, Indra. *Metodologi penelitian pendekatan teori dan praktik*, Medan. Umsuper. 2022.
- Pribawanto Suryawan Herry. *Pemecahan Masalah Matematis*. Yogyakarta: Sanata Dharma Univercity Press. 2020.

- Purnomo, Dwi. *Pola dan Perubahan Meta Kognisi Dalam Pemecahan Masalah Matematis*. Malang. Media Nusa Creative. 2018.
- Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Saifuddin Ahmad. *Psikologi Umum Dasar*. Jakarta: Kencana. 2022.
- Santosa. *Statistika Hospitalitas*. Yogyakarta. Deepublish. 2018.
- SastraNegara, Hasan. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja. 2016.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2018.
- Sudarjono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Kencana. 2016.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers. 2013.
- Sumardi. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta. Deepublish. 2020 .
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan dan Aditin Putri. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya. 2018.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia. 2019.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah, Yuyun Dwita Sari. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang. Bayumedia Publishing. 2011.
- Sutisna, Agus dan Aay Fariyah Hesya. *Metode Pembelajaran di Era Milenial*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari. 2019.
- Syaifuddin, Arizal Iswara. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Dengan Menggunakan Media MATLAB*. Malang. Media Nusa Creative. 2022.
- Udin, Tamsik dan Nurul Hikmah. *Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Legok 1 Kabupaten Indramayu*. Cirebon. IAIN Syikh Kurjati. 2014.
- Udin, Tamsik dan Nurul Hikmah. *Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Legok 1 Kabupaten Indramayu*. Cirebon. IAIN Syikh Kurjati. Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 1, No 1 2014.
- Umaymah, Farida dan Yoga Wiratomo. *Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Bogor. 2019.
- Umaymah, Farida dan Yoga Wiratomo. *Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*". Bogor. Jurnal Pendidikan Matematika, ISSN 2581-0812. 2019.
- Wahjusaputri, Shinta. Anim Purwanto. *Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi*", Yogyakarta. Bintang Smesta Media. 2021 .
- Wahyanto,Tatin. *Welcome Problem and No Problem, Seni Berteman dengan Apa Adanya*, Sidoarjo. Zifatama Jawara. 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 Surat Permohonan Pra-Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I Bandar Lampung 25131  
Telp. (0721) 780887 ; email.humas@radenintan.ac.id  
Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B- *694* /Un.16/DT/PP.009.7/03/2023 Bandar Lampung, Maret 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala SD Negeri 1 Gunung Sari  
di-  
Tempat

*Assalamu'alikum Wr. Wb*

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada program strata satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Taufik Kurohman  
NPM : 1911100215  
Semester : VIII (Delapan)  
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra penelitian di SD Negeri 1 Gunung Sari. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya di sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

An. Dekan  
Wakil Dekan I Bidang Akademik Dan Kelembagaan



**Prof. Dr. H. Deden Makbuloh, S.Ag, M.Ag**  
NIP. 197305012001121001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
2. Kassubag Akademik
3. Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Mahasiswa/ Yang Bersangkutan

Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TANGGAMUS  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 1 GUNUNGSARI

NSS : 101120693030 NPSN : 10805184 STATUS : TERAKREDITASI B  
Alamat : Jl. Raya Hi Sulaiman Pekon Gunungsari Kecamatan Ulubelu Kode Pos 35379  
KABUPATEN TANGGAMUS

Gunungsari, 31 Maret 2023

Nomor : 800/0019/42/12/SD.20/2023  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suprapti, S.Pd.SD  
NIP : 19690208200701 2 006  
Pangkat / Golongan : III.d/ Penata Muda Tk.1

Menerangkan Bahwa

Nama : Taufik Kurohman  
NPM : 1911100215  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Study : Tarbiyah dan keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : VIII (Delapan)


Telah kami setuju untuk mengadakan pra penelitian di SDN 1 Gunungsari Kecamatan Ulu Belu Kabupaten Tanggamus.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala SDN 1 Gunungsari  
Kecamatan Ulu Belu

  
**Suprapti, S. Pd.SD.**  
NIP. 19690208200701 2 006

Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN**  
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

---

Nomor : B-11.111 Un.16/DT/PP.009.7/10/2023 Bandar Lampung, Oktober 2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah SDN 1 Gunung Sari  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*


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 : Taufik Kurohman  
NPM : 1911100215  
Semester/T.A : IX (Sembilan)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Medi Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SDN 1 Gunung Sari Tanggamus

Akan mengadakan penelitian di SDN 1 Gunung Sari, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 27 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan,  
  
Prof. Dr. H. Nurya Diana, M.Pd.  
NIP. 196408281988032002

Tembusan :

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

Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN TANGGAMUS**  
**UPD PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA KECAMATAN ULUBELU**  
**SD NEGERI 1 GUNUNGSARI**  
Alamat : Jl. Raya Pekon Gunungsari Kecamatan Ulubelu Telp. 0828 80009836 Kode Pos 35379  
KABUPATEN TANGGAMUS

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800/110/42/15/SD.20/2023

Berdasarkan Surat nomor : B.11721 Un.16/DT/PP009.7/10/2023 Tentang permohonan izin penelitian, dengan ini Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gunung Sari menerangkan bahwa:

Nama : **Taufik Kurohman**  
Npm : 1911100215  
Semester : IX (sembilan)  
Judul skripsi : **"PENGARUH METODE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH KELAS IV SDN 1 GUNUNG SARI TANGGAMUS"**

Telah di izinkan melakukan penelitian di SD 1 Gunung Sari, di mulai pada 03 Oktober 2023 Sampai dengan selesai.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gunungsari, 02 November 2023

Kepala Sekolah,  
  
**Suprapti, S.Pd.SD.**  
NIP. 196902082007012006





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

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

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasan Sastra Negara, M.Pd  
Instansi : UIN Raden Intan Lampung  
Jabatan : Dosen

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar soal tes yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul **"Pengaruh Metode Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV SD Negeri 1 Gunung Sari Tanggamus"** oleh peneliti :

Nama : Taufik Kurohman  
NPM : 1911100215

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah membaca instrumen, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

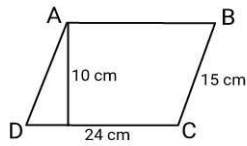
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Bandar Lampung, September 2023  
Validator

Hasan Sastra Negara, M.Pd

*Lampiran 6 Soal Post Test*

1. Perhatikan gambar jajargenjang ABCD di bawah ini!

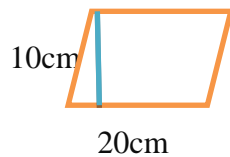


Berapa luas jajar genjang tersebut ?

2. Beti mempunyai kawat sepanjang 36 cm. Kawat tersebut akan dibuat menjadi kerangka segitiga sama sisi. Berapakah panjang setiap sisi kerangka segitiga sama sisi tersebut?



3. Sebuah jajar genjang memiliki ukuran sisi alas 20 cm dan tinggi 10 cm, maka berapa luas jajar genjang tersebut?



4. Sebuah papan rambu-rambu lalu lintas berbentuk segitiga sama sisi, salah satu panjang sisi diketahui 13 cm, maka berapakah keliling segitiga tersebut?

5. Sebuah taman berbentuk jajargenjang memiliki ukuran sisi panjang 10 m dan sisi lebar 8 m. Jika di sekeliling taman tersebut akan ditanami pohon dengan jarak 2 m, maka jumlah pohon yang dibutuhkan adalah:

*Soal cerita pemecahan masalah*

6. Kakak berlari mengelilingi lapangan berbentuk jajargenjang yang memiliki ukuran panjang 25 m dan lebar 20 m. Jika kakak mampu mengelilingi lapangan sebanyak 10 kali, maka jarak lintasan yang ditempuh oleh kakak adalah?

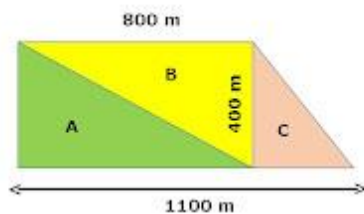
7. Panji menggambar dua buah jajar genjang, ia memberi nama jajargenjang A dan jajargenjang B. Jajargenjang A memiliki panjang alas 23 cm dan tinggi 15 cm. Lalu jajar genjang B memiliki panjang alas 30 cm dan tinggi 11 cm. Maka :

- a. Hitunglah luas masing-masing jajar genjang yang digambar panji.
- b. Jajargenjang manakah yang paling luas?

8. Sebuah atap paling atas dari Masjid Agung Demak berbentuk segitiga sama kaki dengan sisi masing-masing 15 m dan panjang sisi bawah atap 13 cm. Sisi segitiga tersebut terbuat dari kayu. Hitunglah keliling atap tersebut untuk menentukan panjang kayu yang dibutuhkan!

9. Kebun Pak Warso berbentuk segitiga dengan panjang tiap sisi adalah 6 m, 8 m, dan 10 m. Di sekeliling kebun tersebut akan dipasang pagar dengan biaya Rp 75.000,00 per meter. Berapakah biaya yang diperlukan untuk pemasangan pagar kebun Pak Warso?

10. Kakek mempunyai kebun berbentuk seperti gambar di bawah ini.



Daerah A akan ditanami bayam, daerah B akan ditanami sawi, dan daerah C akan ditanami kangkung. Hitunglah luas daerah yang ditanami bayam dan kangkung !

Lampiran 7 Kunci Jawaban Post Test

1. Dik : Alas = 24cm  
Tinggi = 10cm

Dit : Luas jajar genjang ?

Jawab :

$$\text{Luas} = \text{alas} \times \text{tinggi}$$

$$L = 24 \times 10$$

$$L = 240 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas jajar genjang tersebut adalah 240cm

2. Dik : Panjang sisi ( keliling ) = 36 cm<sup>2</sup>

Dit : panjang setiap sisi segitiga sama sisi?

Jawab :

$$\text{Keliling} = a + b + c$$

$$\text{sisi} = 36\text{cm} : 3$$

$$= 12 \text{ cm}$$

Jadi panjang setiap sisi segitiga sama sisi tersebut adalah 12 cm<sup>2</sup>

3. Dik : Alas jajargenjang = 20cm  
Tinggi jajargenjang = 10cm

Dit : Luas jajargenjang?

Jawab :

$$\text{Luas} = \text{alas} \times \text{tinggi}$$

$$L = 20 \times 10$$

$$L = 200 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas jajar genjang adalah 200cm<sup>2</sup>

4. Dik : setiap sisi segitiga = 13cm

Dit : Keliling segitiga?

Jawab :

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = a + b + c$$

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 13\text{cm} + 13\text{cm} + 13\text{cm}$$

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 39 \text{ cm}$$

Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 39cm

5. Dik : sisi panjang = 10m  
Sisi lebar = 8m  
Jarak perpohon = 2m

Dit: jumlah pohon yang dibutuhkan?

Jawab:

$$\text{Keliling taman} = 2 \times (\text{sisi sejajar 1} + \text{sisi sejajar 2})$$

$$K = 2 \times (10 + 8)$$

$$K = 2 \times 18$$

$$K = 36 \text{ m}$$

$$\text{Jumlah pohon} = \text{keliling taman} : \text{jarak}$$

$$\text{Jumlah pohon} = 36 : 2\text{m}$$

$$\text{Jumlah pohon} = 18 \text{ batang}$$

Jadi, jumlah pohon yang di butuhkan sebanyak 18 batang

6. Dik : sisi panjang = 25m  
Sisi lebar = 20m  
Mengelilingi lapangan = 10 kali

Dit :jarak lintasan yang ditempuh ?

Jawab:

$$\text{Keliling lapangan} = 2 \times (\text{sisi sejajar 1} + \text{sisi sejajar 2})$$

$$K = 2 \times (25 + 20)$$

$$K = 2 \times 45$$

$$K = 90 \text{ m}$$

$$\text{Jarak lintasan} = \text{keliling} \times \text{putaran}$$

$$\text{Jarak lintasan} = 90 \times 10$$

$$\text{Jarak lintasan} = 900 \text{ m}$$

Jadi, jarak lintasan yang di tempuh oleh kakak adalah 900m

7. Dik : Luas masing-masing jajar genjang yang digambar panji  
Jajar genjang a : alas = 22cm  
Tinggi = 15cm  
Jajar genjang b : alas = 30cm  
Tinggi = 11cm

Dit :A. Hitunglah luas masing-masing jajar genjang yang digambar panji.

B. Jajar genjang manakah yang paling luas?



Jawab :

A.

- Luas = alas x tinggi =  $23 \text{ cm} \times 15 \text{ cm} = 345 \text{ cm}^2$
- Luas = alas x tinggi =  $30 \times 11 = 330 \text{ cm}^2$

B. Jajar genjang manakah yang paling luas adalah jajar genjang A dengan luas  $345 \text{ cm}^2$

Jadi, luas gambar jajar genjang panji pada gambar A adalah  $345 \text{ cm}^2$  dan B adalah  $330 \text{ cm}^2$ , sehingga gambar jajar genjang yang paling luas adalah gambar jajar genjang A yaitu  $345 \text{ cm}^2$

8. Dik : sisi segitiga =  $15\text{cm} + 15\text{cm} + 13\text{cm}$

Dit : Keliling atap segitiga?

Jawab :

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = a + b + c$$

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 15\text{cm} + 15\text{cm} + 13\text{cm}$$

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 43 \text{ cm}$$

Jadi, keliling atap segitiga tersebut adalah  $43 \text{ cm}$

9. Dik: panjang tiap sisi =  $6 \text{ m}$ ,  $8 \text{ m}$ , dan  $10 \text{ m}$

Biaya = Rp  $75.000,00/\text{meter}$

Dit : total biaya yang diperlukan?

Untuk menghitung biaya yang diperlukan, maka kita harus menghitung keliling segitiga.

Jawab:

$$K = a + b + c$$

$$K = 6 \text{ m} + 8 \text{ m} + 10 \text{ m}$$

$$K = 24 \text{ meter}$$

Biaya yang diperlukan =  $K \times \text{biaya per meter}$

$$\text{Biaya yang diperlukan} = 24 \text{ meter} \times \text{Rp } 75.000,00/\text{meter}$$

$$\text{Biaya yang diperlukan} = \text{Rp } 1.800.000,00$$

Jadi biaya yang diperlukan untuk pemasangan pagar tersebut adalah Rp  $1.800.000,00$ .

10. Dik : panjang alas bangun A, B dan = 800 m  
Panjang alas bangun C = 1.100 m – 800 m = 300 m,  
Tinggi = 400  
Dit : daerah yang ditanami bayam dan kangkung (a dan c) ?

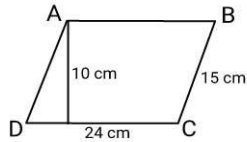
$$L A = 1/2 \times a \times t$$
$$L A = 1/2 \times 800 \times 400$$
$$L A = 160.000 \text{ m}^2$$

$$L C = 1/2 \times a \times t$$
$$L C = 1/2 \times 300 \times 400$$
$$L C = 60.000 \text{ m}^2$$

Jadi, luas daerah yang ditanami bayam 160.000 m<sup>2</sup> dan luas daerah yang ditanami kangkung 60.000 m<sup>2</sup>

Lampiran 8 Soal Pre Test

1. Perhatikan gambar jajar genjang ABCD di bawah ini!

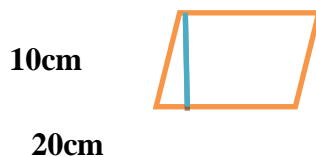


Berapa luas jajar genjang tersebut ?

2. Beti mempunyai kawat sepanjang 36 cm. Kawat tersebut akan dibuat menjadi kerangka segitiga sama sisi. Berapakah panjang sisi di setiap kerangka segitiga tersebut?



3. Sebuah jajar genjang memiliki ukuran sisi alas 20 cm dan tinggi 10 cm, maka luas jajar genjang tersebut adalah?



4. Ibu ingin membuat bendera regu pramuka berbentuk segitiga sama sisi yang akan di gunakan guna memeriahkan hut RI yang ke 78 dengan besar sisi 50 cm. jika ibu ingin membuat bendera dengan ukuran tersebut maka Berapa keliling bendera ibu?
5. Sebuah jajar genjang yang memiliki ukuran sisi sejajar masing-masing 10 cm dan 15 cm, maka keliling jajar genjang tersebut adalah ?
6. Rendi duduk di bangku kelas 4 SD, dan ibu rendi pun ingin menguji seberapa paham rendi menghitung keliling sebuah segitiga, oleh karna itu ibu rendi memberikan pengharis dan meminta rendi dapat menyebutkan jawaban yang tepat. penggaris berbentuk segitiga itu pun memiliki panjang sisi-sisinya 24 cm, 20 cm, dan 12 cm!
7. Sebuah jajar genjang memiliki luas  $120 \text{ cm}^2$ . Jika alas jajar genjang adalah 12 cm, maka tinggi jajar genjang tersebut?
8. Aldini menggambar sebuah segitiga sama sisi dengan panjang sisinya 17 cm. Berapa cm keliling segitiga yang digambar Aldini?
9. Terdapat segitiga lancip yang berukuran alas sepanjang 10 cm, dengan tinggi 8 cm. Hitunglah luas segitiga tersebut!
10. Sebuah segitiga sama sisi memiliki panjang sisi 13 cm, berapakah keliling segitiga tersebut?

*Lampiran 9 Kunci Jawaban Pre Test*

1. Dik : Alas = 24cm  
Tinggi = 10cm  
Dit : Luas jajar genjang ?

Jawab :  
Luas = alas  $\times$  tinggi  
 $L = 24 \times 10$   
 $L = 240 \text{ cm}^2$   
Jadi, luas jajar genjang tersebut adalah 240cm

2. Dik : Panjang sisi ( keliling ) = 36 cm  
Dit :Rumus Keliling?

Jawab :  
Keliling = 3 x sisi  
 $36 = 3 \times \text{sisi}$   
 $\text{sisi} = 36 : 3$   
 $= 12$   
Jadi panjang sisi kerangka segitiga tersebut adalah 12 di setiap sisinya

3. Dik : Alas jajar genjang = 20cm  
Tinggi jajar genjang = 10cm  
Dit : Luas jajar genjang?

Jawab :  
Luas = alas  $\times$  tinggi  
 $L = 20 \times 10$   
 $L = 200 \text{ cm}^2$   
Jadi, luas jajar genjang adalah 200cm<sup>2</sup>

4. Dik : Sisi segitiga : 50cm  
Dit : Keliling segitiga?

Jawab :  
 $K = 3 \times \text{sisi}$   
 $K = 3 \times \text{sisi}$   
 $K = 3 \times 50$   
 $= 150\text{cm}$   
Jadi keliling dari segitiga sama sisi tersrbut adalah 150cm

5. Dik : Sisi sejajar 1 = 10cm  
Sisi sejajar 2 = 15  
Dit : Keliling jajar genjang?

Jawab :

$$\text{Keliling} = 2 \times (\text{sisi sejajar 1} + \text{sisi sejajar 2})$$

$$K = 2 \times (10 + 15)$$

$$K = 2 \times 25$$

$$K = 50 \text{ cm}$$

Jadi, keliling jajar genjang tersebut 50cm

6. Dik : sisi segitiga = 24 cm, 20cm dan 12 cm  
Dit ; Keliling segitiga ?

Jawab :

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\ &= 24 \text{ cm} + 20 \text{ cm} + 12 \text{ cm} \\ &= 56 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, keliling penggaris segitiga tersebut adalah 56cm

7. Dik : Luas jajar genjang = 120cm  
Alas jajar genjang = 12cm  
Dit: Tinggi jajar genjang?

Jawab :

$$\text{tinggi} = \text{Luas} : \text{alas}$$

$$t = 120 : 12$$

$$t = 10 \text{ cm}$$

Jadi, tinggi jajar genjang tersebut adalah 10cm

8. Dik : sisi segitiga = 17cm  
Dit : Keliling segitiga?

Jawab :

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= 3 \times \text{sisi} \\ &= 3 \times 17 \text{ cm} \\ &= 51 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 51 cm

9. Dik : alas segitiga = 10cm  
tinggi segitiga = 8cm  
Dit : Luas segitiga?



Jawab :

$$\text{Luas segitiga} = 1/2 \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Luas segitiga} = 1/2 \times 10 \times 8$$

$$\text{Luas segitiga} = 1/2 \times 80$$

$$\text{Luas segitiga} = 40 \text{ cm}^2$$

Jadi luas segitiga tersebut adalah 40cm

10. Dik : sisi segitiga = 13cm

Dit : Keliling segitiga?

Jawab :

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 3 \times \text{sisi}$$

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 3 \times 13$$

$$\text{Keliling Segitiga Sama Sisi} = 39 \text{ cm}$$

Lampiran 10 Lembar Wawancara Pra Penelitian (Kelas Eksperimen)

Narasumber : Tumiati,S.Pd  
 Tempat : SD Negeri 1 Gunung Sari  
 Proses : Tanya Jawab  
 Tujuan : 1. Mengetahui kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran  
 1. Mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Bagaimana kondisi peserta didik pada saat pembelajaran matematika di kelas sedang berlangsung?	Untuk situasi dan kondisi sendiri sebenarnya sangat kondusif ya. Karena mereka menganggap matematika ini merupakan mata pelajaran yang ditakuti jadi mereka lebih fokus saat pelajaran berlangsung agar mereka jadi lebih mudah paham akan materi yang saya sampaikan.	Kondisi sangat kondusif dikarenakan banyak peserta didik yang takut akan pelajaran matematika sehingga mereka memilih untuk fokus belajar agar bisa paham dengan materi yang disampaikan.
2.	Selama proses pembelajaran matematika berlangsung, metode pembelajaran apakah yang biasa ibu gunakan?	Kalau metode itu tidak ada patokan sebenarnya ya. Karena setiap anak itu memiliki metode belajar yang berbeda-beda. Jadi saya biasanya menyesuaikan saja.	Tidak ada metode khusus yang dipakai untuk mengajar.
3.	Sebelumnya apakah ibu tahu metode <i>problem solving</i> /metode pemecahan masalah?	Iya tau, saya pernah mempelajari itu	Pernah mempelajari metode <i>problem solving</i>
4.	Apakah ibu pernah menerapkan metode <i>problem solving</i> pada pembelajaran matematika?	Saya hanya sekedar mempelajarinya saja, tapi kalau untuk menerapkan metode tersebut sepertinya untuk kelas IV ini saya belum pernah	Belum pernah menerapkan metode <i>problem solving</i> di kelas IV
5.	Pada materi bangun datar, media apa yang ibu gunakan sebagai bahan ajar?	Untuk media sebenarnya kami cukup kekurangan media dari sekolah ya. Jadi hanya berupa gambar yang ada dibuku atau yang saya	Kekurangan media dari sekolah sehingga memakai media

		gambar di papan tulis. Terkadang juga memakai benda-benda yang ada disekitar saja.	sederhana dan yang ada dilingkungan sekitar saja
6.	Sebelumnya apakah ibu tahu media tangram? Dan apakah ibu pernah menggunakan media tersebut sebagai bahan ajar?	Iya saya tau media tangram, tapi karena yang saya jelaskan tadi bahwa dari pihak sekolah tidak menyediakan media pembelajaran jadi kami hanya menggunakan media seadanya saja.	Tidak pernah menggunakan media tangram dikelas.
7.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan pada pemecahan masalah materi bangun datar?	Iya, mereka ini kesulitan menghafal rumus. Mereka selalu kesusahan apabila mengerjakan soal dengan menggunakan rumus seperti materi bangun datar.	Peserta didik kesulitan memecahkan masalah materi bangun datar dikarenakan susahnya memahami rumus.
8.	Sampai saat ini, apa yang menjadi faktor kesulitan peserta didik dalam menguasai pemecahan masalah pada materi bangun datar ?	Susahnya menghafal dan memahami rumus. Mereka selalu salah dalam menggunakan rumus tersebut. Ditambah lagi karena tidak adanya media pendukung sehingga mereka tidak bisa belajar dengan media abstrak.	Peserta didik kesulitan menghafal dan memahami rumus dikarenakan tidak adanya dukungan media pembelajaran disaat pembelajaran berlangsung.

Lampiran 11 Lembar Wawancara Pra Penelitian (Kelas Kontrol)

Narasumber : Sutoyo,S.Pd  
 Tempat : SD Negeri 1 Gunung Sari  
 Proses : Tanya Jawab  
 Tujuan : 1. Mengetahui kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran  
 2. Mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Bagaimana kondisi peserta didik pada saat pembelajaran matematika di kelas sedang berlangsung?	Kondisi cukup baik ya, namanya anak sekolah terkadang nurut kadang juga ribut. Ya selayaknya anak sekolah saja.	Kondisi selayaknya anak sekolah yaitu terkadang diam terkadang ribut.
2.	Selama proses pembelajaran matematika berlangsung, metode pembelajaran apakah yang biasa ibu/bapak gunakan?	Metode yang sering saya gunakan itu metode konvensional saja, ceramah juga.	Menggunakan metode konvensional dan juga ceramah.
3.	Sebelumnya apakah ibu tahu metode <i>problem solving</i> /metode pemecahan masalah?	<i>Problem solving</i> saya tau.	Mengetahui metode <i>problem solving</i> .
4.	Apakah ibu pernah menerapkan metode <i>problem solving</i> pada pembelajaran matematika?	Saya hanya sekedar tau saja tapi saya belum pernah menggunakan metode tersebut. Karena saya sendiri juga belum terlalu paham dengan metode tersebut.	Belum pernah menerapkan metode tersebut dikarenakan masih belum menguasai metode tersebut.
5.	Pada materi bangun datar, media apa yang ibu/bapak gunakan sebagai bahan ajar?	Untuk media sebenarnya tidak menggunakan media khusus ya. Hanya menggunakan benda yang ada disekitar saja ataupun gambar yang ada di buku paket.	Tidak menggunakan media khusus dan hanya menggunakan media dari lingkungan sekitar dan gambar dari buku paket.

6.	Sebelumnya apakah ibu /bapak tahu media tangram? Dan apakah ibu pernah menggunakan media tersebut sebagai bahan ajar?	Mohon maaf sekali saya belum tau media itu jadi saya tidak pernah menerapkannya didalam kelas.	Tidak mengetahui media tanbram sehingga tidak pernah menerapkan media tersebut.
7.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan pada pemecahan masalah materi bangun datar?	Iya, mereka kesulitan sekali memahami materi bangun datar. Dari soal latihan bahkan sampai nilai ulangan harianpun mereka masih rendah. bahkan dalam berhitung perkalian saja siswa masih sangat kesulitan dan tidak hapal	Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi bangun datar. Dibuktikan dengan nilai latihan dan ulangan harian yang masih rendah.
8.	Sampai saat ini, apa yang menjadi faktor kesulitan peserta didik dalam menguasai pemecahan masalah pada materi bangun datar ?	Mereka selalu salah menggunakan rumus. Mereka lupa dengan rumus dan terkadang bingung menggunakan rumus yang mana.	Peserta didik kesulitan menggunakan rumus dengan baik dan benar.

*Lampiran 12* Lembar Observasi Kelas Eksperimen (IVA)

Guru yang di amati : Tumiati,S.Pd  
Sekolah : SDN 1 Gunung Sari  
Mata Pelajaran : Matematika  
Jam Pelajaran : I

<b>No.</b>	<b>Aspek Pengamatan</b>
1.	Apersepsi <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan apersepsi</li><li>• Guru memberikan motivasi</li><li>• Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai</li></ul>
2.	Penerapan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menjelaskan materi baru dengan jelas dan tersusun</li><li>• Guru memberi tugas peserta didik untuk membaca materi, mengamati gambar yang terdapat dalam buku paket.</li><li>• Guru menyimpulkan materi yang sudah di amati oleh peserta didik</li><li>• Guru memberi pertanyaan-pertanyaan untuk merangsang peserta didik agar aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)</li><li>• Guru melakukan pengembangan materi pembelajaran dengan memberikan berbagai contoh secara nyata</li></ul>
3.	Penutup Pelajaran <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan materi yang ditulis dilembar kerja masing-masing</li><li>• Guru mereview materi yang telah disampaikan</li><li>• Guru melaksanakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik</li></ul>



*Lampiran 13* Lembar Observasi Kelas Kontrol (IVB)

Guru yang di amati : Sutoyo, S.Pd  
Sekolah : SDN 1 Gunung Sari  
Mata Pelajaran : Matematika  
Jam Pelajaran : III

No.	Aspek Pengamatan
1.	Apersepsi <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan apersepsi</li><li>• Guru memberikan motivasi</li><li>• Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai</li></ul>
2.	Penerapan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberi tugas peserta didik untuk membaca materi, mengamati gambar yang terdapat dalam buku paket.</li><li>• Guru memberi pertanyaan-pertanyaan untuk merangsang peserta didik agar aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)</li><li>• Guru meminta peserta didik menuliskan hal-hal yang dirasa penting</li><li>• Guru melakukan pengembangan materi pembelajaran</li><li>• Guru memberikan soal untuk menguji pemahaman peserta didik</li></ul>
3.	Penutup Pelajaran <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan materi yang ditulis dilembar kerja masing-masing</li><li>• Guru mereview materi yang telah disampaikan</li><li>• Guru melaksanakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik</li></ul>

Lampiran 14 Data Siswa Kelas Eksperimen (IVA)

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1.	Alby Fahri Alvaro	LAKI-LAKI
2.	Aldo bagaskara	LAKI-LAKI
3.	Atika Zahra Rafika	PEREMPUAN
4.	Amel Husna Saputri	PEREMPUAN
5.	Briyan Aldo	LAKI-LAKI
6.	Cheren Anastasya	PEREMPUAN
7.	Clarisa Azzalea	PEREMPUAN
8.	Enggel Tiva Hasana	PEREMPUAN
9.	Fabian Yoga Alisko	LAKI-LAKI
10.	Fahira Meilia	PEREMPUAN
11.	Farhan Fadhilah	LAKI-LAKI
12.	Zulfi Nur Ramadhani	LAKI-LAKI
13.	Khaira Titi Alwafi	PEREMPUAN
14.	Laila Oktavia Azzahra	PEREMPUAN
15.	Michael Amora	LAKI-LAKI
16.	Muhammad Fatir	LAKI-LAKI
17.	Muhammad Mukhlis	LAKI-LAKI
18.	Maharika Uswatun	PEREMPUAN
19.	Naufal Alvarodinata	LAKI-LAKI
20.	Nayla Nasya Azalia	PEREMPUAN
21.	Nur Kholifatus Syifa	PEREMPUAN
22.	Rahdam Ainun Rifai	LAKI-LAKI
23.	Rezlino Nafans	LAKI-LAKI
24.	Robi Iyan Dinata	LAKI-LAKI
25.	Satria Gutama	LAKI-LAKI
26.	Umi Syariah Amalia	PEREMPUAN
27.	Yazid Mahfud	LAKI-LAKI
28.	Yusuf Saputra	LAKI-LAKI
29.	Devi Maulana Putri	PEREMPUAN

Lampiran 15 Data Siswa Kelas Kontrol (IVB)

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1.	Abizar maulana	LAKI-LAKI
2.	Adela Novita Sari	PEREMPUAN
3.	Afidoh Nuraini	PEREMPUAN
4.	Ahmad Hazrur Aditia	LAKI-LAKI
5.	Albi Pratama Al-Ghazali	LAKI-LAKI
6.	Aqila Nur Kholifah	PEREMPUAN
7.	Damai Riswanto	LAKI-LAKI
8.	Danang Cahya Pratama	LAKI-LAKI
9.	Esti Arun Nadhifa	PEREMPUAN
10.	Faidahzia Analia	PEREMPUAN
11.	Farel Arya Dinata	LAKI-LAKI
12.	Habiburohman	LAKI-LAKI
13.	Nafis Nur Nizam	LAKI-LAKI
14.	Hendri Riski Pratama	LAKI-LAKI
15.	Hengki Ahmad Kurniawan	LAKI-LAKI
16.	Iqbal Lionel Glentama	LAKI-LAKI
17.	Muhammad Arfa Azim	LAKI-LAKI
18.	Muhammad Fathilul Latif	LAKI-LAKI
19.	Muhammad Nanda Febrian	LAKI-LAKI
20.	Muhammad Rizki saifulah	LAKI-LAKI
21.	Nailul Nur Fadil	PEREMPUAN
22.	Olivia Rahmayani	PEREMPUAN
23.	Keke Dwi Cantika	PEREMPUAN
24.	Rizki al Mufid	LAKI-LAKI
25.	Riko andrian	LAKI-LAKI
26.	Shela Maharani	PEREMPUAN
27.	Yuda Fatih Nurohman	LAKI-LAKI
28.	Dzahrotul Syifa Az Zahra	PEREMPUAN
29.	M Julio Ramadhan	LAKI-LAKI

Lampiran 16 Data Siswa Kelas Uji Coba

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1.	Aelena Novalya	Perempuan
2.	Aprilia Deni N	Perempuan
3.	Ardan Alkahfi	Laki-Laki
4.	Aulia Sifa	Perempuan
5.	Azka Ramadhani	Laki-Laki
6.	Balqis Qonita Zahra	Perempuan
7.	Dwi Pratama	Laki-Laki
8.	Faris Shidqi Abiyyu	Laki-Laki
9.	Fathur Arridho	Laki-Laki
10.	Fergina Dina Mulyana	Perempuan
11.	Gisella Okta Fiana	Perempuan
12.	Hesti Alifia	Perempuan
13.	Kanaya Aulia Azzahra	Perempuan
14.	Kenira Cindy	Perempuan
15.	Keyla Afra Atania	Perempuan
16.	Khoirul Fathul Karim	Laki-Laki
17.	Latifa Amelia Putri	Perempuan
18.	Muamar Rahen Udin Buhori	Laki-Laki
19.	Muhammad Rafi Al Amin	Laki-Laki
20.	Muhammad Refan Alvendra	Laki-Laki
21.	Nadzira Khidatul Mawa	Perempuan
22.	Najwa Azila Husna	Perempuan
23.	Oktavia Ramadhani	Perempuan
24.	Reza Ramadhan	Laki-Laki
25.	Sahila Azra Ladifta	Perempuan
26.	Tika Ayudiaputri	Perempuan
27.	Uswatun Hasanah	Perempuan
28.	Visca Rini	Perempuan
29.	Zahira Aldyta	Perempuan

Lampiran 17 Hasil Uji Validitas

Correlations													
		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B6	B7	B8	B9	B10	JUMLAH
B1	Pearson Correlation	1	.682**	.320	.733**	.145	.288	.530**	.288	.116	.739**	.663**	.805**
	Sig. (2-tailed)		.000	.091	.000	.454	.130	.003	.130	.550	.000	.000	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
B2	Pearson Correlation	.682**	1	.303	.619**	.176	.377*	.729**	.377*	.124	.541**	.880**	.786**
	Sig. (2-tailed)	.000		.110	.000	.361	.044	.000	.044	.522	.002	.000	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
B3	Pearson Correlation	.320	.303	1	.344	.843**	.053	.279	.053	.104	.264	.234	.575**
	Sig. (2-tailed)	.091	.110		.068	.000	.785	.143	.785	.592	.166	.222	.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
B4	Pearson Correlation	.733**	.619**	.344	1	.294	.316	.295	.316	.282	.614**	.567**	.765**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.068		.122	.095	.120	.095	.139	.000	.001	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
B5	Pearson Correlation	.145	.176	.843**	.294	1	-.139	.194	-.139	.145	.218	.082	.457*
	Sig. (2-tailed)	.454	.361	.000	.122		.471	.312	.471	.453	.256	.674	.013
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
B6	Pearson Correlation	.530**	.729**	.279	.295	.194	.194	1	.194	.088	.339	.821**	.631**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.143	.120	.312	.314		.314	.649	.072	.000	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
B7	Pearson Correlation	.288	.377*	.053	.316	-.139	1	.194	1	.333	.474**	.401*	.502**
	Sig. (2-tailed)	.130	.044	.785	.095	.471		.314		.077	.009	.031	.006





*Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	10

<b>Item Statistics</b>			
	Mean	Std. Deviation	N
B1	.72	1.791	29
B2	.83	1.071	29
B3	.79	1.207	29
B4	.66	.769	29
B5	.45	1.183	29
B6	.34	.857	29
B7	1.17	1.136	29
B8	.69	1.466	29
B9	.76	1.405	29
B10	.24	.689	29

Lampiran 19 Hasil Uji Taraf Kesukaran

<b>B1</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	19	65.5	65.5	65.5
	1	8	27.6	27.6	93.1
	4	1	3.4	3.4	96.6
	9	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B2</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	12	41.4	41.4	41.4
	1	14	48.3	48.3	89.7
	2	1	3.4	3.4	93.1
	3	1	3.4	3.4	96.6
	5	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B3</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	14	48.3	48.3	48.3
	1	11	37.9	37.9	86.2
	2	3	10.3	10.3	96.6
	6	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B4</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	14	48.3	48.3	48.3
	1	12	41.4	41.4	89.7
	2	2	6.9	6.9	96.6
	3	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B5</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	22	75.9	75.9	75.9
	1	5	17.2	17.2	93.1
	2	1	3.4	3.4	96.6
	6	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B6</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	82.8	82.8	82.8
	1	2	6.9	6.9	89.7
	2	1	3.4	3.4	93.1
	3	2	6.9	6.9	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B7</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	34.5	34.5	34.5
	1	10	34.5	34.5	69.0
	2	3	10.3	10.3	79.3
	3	6	20.7	20.7	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B8</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	20	69.0	69.0	69.0
	1	5	17.2	17.2	86.2
	2	2	6.9	6.9	93.1
	5	1	3.4	3.4	96.6
	6	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B9</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	16	55.2	55.2	55.2
	1	11	37.9	37.9	93.1
	5	1	3.4	3.4	96.6
	6	1	3.4	3.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

<b>B10</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	25	86.2	86.2	86.2
	1	2	6.9	6.9	93.1
	2	1	3.4	3.4	96.6
	3	1	3.4	3.4	100.0
Total		29	100.0	100.0	

<b>Statistics</b>								
		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
N	Valid	29	29	29	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.72	.83	.79	.66	.45	.34	1.17

<b>Statistics</b>				
		B8	B9	B10
N	Valid	29	29	29
	Missing	0	0	0
Mean		.69	.76	.24

*Lampiran 20 Hasil Uji Daya Beda*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
B1	5.93	38.567	.692	.798
B2	5.83	45.576	.722	.797
B3	5.86	48.123	.453	.822
B4	6.00	48.857	.718	.806
B5	6.21	50.384	.320	.834
B6	6.31	49.722	.555	.815
B7	5.48	49.830	.377	.828
B8	5.97	49.034	.291	.843
B9	5.90	41.810	.736	.790
B10	6.41	49.823	.705	.810



Lampiran 21 Hasil Tes Kelas Eksperimen

No	NAMA	HASIL TES	
		PRE TES	POST TES
1.	Alby Fahri Alvaro	3	66
2.	Aldo bagaskara	3	70
3.	Atika Zahra Rafika	2	52
4.	Amel Husna Saputri	3	45
5.	Briyan Aldo	3	60
6.	Cheren Anastasya	17	45
7.	Clarisa Azzalea	1	67
8.	Enggel Tiva Hasana	1	60
9.	Fabian Yoga Alisko	3	71
10.	Fahira Meilia	3	75
11.	Farhan Fadhilah	1	43
12.	Zulfi Nur Ramadhani	2	66
13.	Khaira Titi Alwafi	2	64
14.	Laila Oktavia Azzahra	6	55
15.	Michael Amora	4	65
16.	Muhammad Fatir	4	51
17.	Muhammad Mukhlis	3	53
18.	Maharika Uswatun	1	50
19.	Naufal Alvarodinata	4	62
20.	Nayla Nasya Azalia	10	44
21.	Nur Kholifatus Syifa	3	65
22.	Rahdam Ainun Rifai	1	48
23.	Rezlino Nafans	6	48
24.	Robi Iyan Dinata	3	45
25.	Satria Gutama	3	42
26.	Umi Syariah Amalia	2	59
27.	Yazid Mahfud	4	48
28.	Yusuf Saputra	11	74
29.	Devi Maulana Putri	2	57
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>111</b>	<b>1650</b>
<b>RATA RATA</b>		<b>3,82</b>	<b>56,89</b>

Lampiran 22 Hasil Tes Kelas Kontrol

No	NAMA	HASIL TES	
		PRE TES	POST TES
1.	Abizar maulana	3	44
2.	Adela Novita Sari	2	58
3.	Afidoh Nuraini	2	61
4.	Ahmad Hazrur Aditia	1	26
5.	Albi Pratama Al-Ghazali	1	39
6.	Aqila Nur Kholifah	3	62
7.	Damai Riswanto	3	25
8.	Danang Cahya Pratama	1	36
9.	Esti Arun Nadhifa	10	69
10.	Faidahzia Analia	8	78
11.	Farel Arya Dinata	1	22
12.	Habiburohman	12	66
13.	Nafis Nur Nizam	1	13
14.	Hendri Riski Pratama	1	29
15.	Hengki Ahmad Kurniawan	2	49
16.	Iqbal Lionel Glentama	2	31
17.	Muhammad Arfa Azim	3	43
18.	M. Fathilul Latif	2	53
19.	Muhammad Nanda Febrian	7	43
20.	Muhammad Rizki saifulah	2	45
21.	Nailul Nur Fadil	2	39
22.	Olivia Rahmayani	3	31
23.	Keke Dwi Cantika	16	26
24.	Rizki al Mufid	1	56
25.	Riko andrian	1	9
26.	Shela Maharani	6	45
27.	Yuda Fatih Nurohman	1	25
28.	Dzahrotul Syifa Az Zahra	5	68
29.	M Julio Ramadhan	3	47
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>105</b>	<b>1238</b>
<b>RATA RATA</b>		<b>3,62</b>	<b>42,68</b>

Lampiran 23 Capaian Langkah Polya Kelas Eksperimen

NO.	NAMA	LANGKAH KE-			
		1	2	3	4
1.	Alby Fahri Alvaro	✓	✓	✓	✓
2.	Aldo bagaskara	✓	✓	✓	✓
3.	Atika Zahra Rafika	✓	✓	✓	✓
4.	Amel Husna Saputri	✓	✓	✓	✓
5.	Briyan Aldo	✓	✓	✓	✓
6.	Cheren Anastasya	✓	✓	✓	✓
7.	Clarisa Azzalea	✓	✓	✓	✓
8.	Enggel Tiva Hasana	✓	✓	✓	✓
9.	Febriyan Yoga Aliska	✓	✓	✓	✓
10.	Fahira Meilia	✓	✓	✓	✓
11.	Farhan Fadhilah	✓	✓	✓	✓
12.	Zulfi Nur Ramadhani	✓	✓	✓	✓
13.	Khaira Titi Alwafi	✓	✓	✓	✓
14.	Laila Oktavia Azzahra	✓	✓	✓	✓
15.	Michael Amaru	✓	✓	✓	✓
16.	Muhammad Fatir	✓	✓	✓	✓
17.	Muhammad Mukhlis	✓	✓	✓	✓
18.	Maharika Uswatun	✓	✓	✓	✓
19.	Naufal Alvarodinata	✓	✓	✓	✓
20.	Nayla Nasya Azalia	✓	✓	✓	✓
21.	Nur Kholifatus Syifa	✓	✓	✓	✓
22.	Rahdam Ainun Rifai	✓	✓	✓	✓
23.	Rezlino Nafans	✓	✓	✓	✓
24.	Robi Iyan Dinata	✓	✓	✓	✓
25.	Satria Gutama	✓	✓	✓	✓
26.	Umi Syariah Amalia	✓	✓	✓	✓
27.	Yazid Mahfud	✓	✓	✓	✓
28.	Yusuf Saputra	✓	✓	✓	✓
29.	Devi Maulana Putri	✓	✓	✓	✓
<b>TOTAL JUMLAH NILAI</b>		<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>

Lampiran 24 Capaian Langkah Polya Kelas Kontrol

NO.	NAMA	LANGKAH KE-			
		1	2	3	4
1.	Abizar maulana	✓	✓	✓	✓
2.	Adela Novita Sari	✓	✓	✓	✓
3.	Afidoh Nuraini	✓	✓	✓	✓
4.	Ahmad Hazrur Aditia	✓	✓	✓	✓
5.	Albi Pratama Al-Ghazali	✓	✓	✓	✓
6.	Aqila Nur Kholifah	✓	✓	✓	✓
7.	Damai Riswanto	✓	✓	✓	✓
8.	Danang Cahya Pratama	✓	✓	✓	✓
9.	Esti Arun Nadhifa	✓	✓	✓	✓
10.	Faidahzia Analia	✓	✓	✓	✓
11.	Farel Arya Dinata	✓	✓	✓	✓
12.	Habiburohman	✓	✓	✓	✓
13.	Nafis Nur Nizam	✓	✓	✓	
14.	Hendri Riski Pratama	✓	✓	✓	✓
15.	Hengki Ahmad Kurniawan	✓	✓	✓	✓
16.	Iqbal Lionel Glentama	✓	✓	✓	✓
17.	Muhammad Arfa Azim	✓	✓	✓	✓
18.	Muhammad Fathilul Latif	✓	✓	✓	✓
19.	Muhammad Nanda Febrian	✓	✓	✓	✓
20.	Muhammad Rizki saifulah	✓	✓	✓	✓
21.	Nailul Nur Fadil	✓	✓	✓	✓
22.	Olivia Rahmayani	✓	✓	✓	✓
23.	Keke Dwi Cantika	✓	✓	✓	✓
24.	Rizki al Mufid	✓	✓	✓	✓
25.	Riko andrian	✓	✓	✓	✓
26.	Shela Maharani	✓	✓	✓	✓
27.	Yuda Fatih Nurohman	✓	✓	✓	✓
28.	Dzahrotul Syifa Az Zahra	✓	✓	✓	✓
29.	M Julio Ramadhan	✓	✓	✓	✓
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>28</b>

Lampiran 25 Capaian Langkah Polya (Pre Test) Kelas Eksperimen

NO.	NAMA	LANGKAH KE-			
		1	2	3	4
1	Alby Fahri Alvaro	✓		✓	
2	Aldo bagaskara			✓	
3	Atika Zahra Rafika			✓	
4	Amel Husna Saputri			✓	
5	Briyan Aldo			✓	
6	Cheren Anastasya			✓	
7	Clarisa Azzalea			✓	
8	Enggel Tiva Hasana			✓	
9	Febriyan Yoga Aliska			✓	
10	Fahira Meilia			✓	
11	Farhan Fadhilah			✓	
12	Zulfi Nur Ramadhani			✓	
13	Khaira Titi Alwafi			✓	
14	Laila Oktavia Azzahra			✓	
15	Michael Amora			✓	
16	Muhammad Fatir			✓	
17	Muhammad Mukhlis	✓		✓	
18	Maharika Uswatun			✓	
19	Naufal Alvarodinata	✓		✓	
20	Nayla Nasya Azalia	✓	✓	✓	✓
21	Nur Kholifatus Syifa			✓	
22	Rahdam Ainun Rifai			✓	
23	Rezlino Nafans			✓	
24	Robi Iyan Dinata			✓	
25	Satria Gutama			✓	
26	Umi Syariah Amalia			✓	
27	Yazid Mahfud	✓		✓	
28	Yusuf Saputra		✓	✓	
29	Devi Maulana Putri		✓	✓	
<b>TOTAL JUMLAH NILAI</b>		<b>5</b>	<b>3</b>	<b>29</b>	<b>1</b>

Lampiran 26 Capaian Langkah Polya (Pre Test) Kelas Kontrol

NO.	NAMA	LANGKAH KE-			
		1	2	3	4
1.	Abizar maulana		✓	✓	
2.	Adela Novita Sari			✓	
3.	Afidoh Nuraini			✓	
4.	Ahmad Hazrur Aditia			✓	
5.	Albi Pratama Al-Ghazali			✓	
6.	Aqila Nur Kholifah			✓	
7.	Damai Riswanto			✓	
8.	Danang Cahya Pratama			✓	
9.	Esti Arun Nadhifa		✓	✓	
10.	Faidahzia Analia		✓	✓	
11.	Farel Arya Dinata			✓	
12.	Habiburohman		✓	✓	
13.	Nafis Nur Nizam			✓	
14.	Hendri Riski Pratama			✓	
15.	Hengki Ahmad Kurniawan			✓	
16.	Iqbal Lionel Glentama			✓	
17.	Muhammad Arfa Azim			✓	
18.	Muhammad Fathilul Latif			✓	
19.	Muhammad Nanda Febrian		✓	✓	
20.	Muhammad Rizki saifulah			✓	
21.	Nailul Nur Fadil			✓	
22.	Olivia Rahmayani			✓	
23.	Keke Dwi Cantika	✓	✓	✓	
24.	Rizki al Mufid			✓	
25.	Riko andrian			✓	
26.	Shela Maharani		✓	✓	
27.	Yuda Fatih Nurohman			✓	
28.	Dzahrotul Syifa Az Zahra			✓	
29.	M Julio Ramadhan			✓	
<b>TOTAL JUMLAH NILAI</b>		<b>1</b>	<b>7</b>	<b>29</b>	<b>0</b>



**SILABUS**

4  
Silabus Matematika Kelas IV

**Sekolah** : SDN 1 Gunung Sari  
**Kelas** : IV  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Semester** : 1

**Standar Kompetensi** : 2. Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah.



Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat Pembelajaran
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Mendeskripsikan konsep faktor dan kelipatan	Faktor dan kelipatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembagian tanpa sisa.</li> <li>- Menyimpulkan bahwa bilangan pembagi merupakan faktor suatu bilangan.</li> <li>- Menyimpulkan bahwa hasil suatu perkalian merupakan kelipatan bilangan-bilangan pengali.</li> </ul>	2.1.1 Menjelaskan arti faktor suatu bilangan. 2.1.2 Menjelaskan arti kelipatan suatu bilangan.	Tes tertulis	Uraian	$2 \times 3 = 6$ 2 dan 3 adalah faktor dari . . . . 6 merupakan kelipatan dari . . . dan . . . .	4 x 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan Heny Kusumawati, halaman 63-66

2.2 Menentukan kelipatan dan faktor bilangan	Faktor dan kelipatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menentukan faktor suatu bilangan satu atau dua angka.</li> <li>– Menentukan kelipatan suatu bilangan satu maupun dua angka.</li> </ul>	<p>2.2.1 Menentukan faktor-faktor dari suatu bilangan.</p> <p>2.2.2 Menentukan kelipatan suatu bilangan.</p>	Tes tertulis	Uraian	<p>Tuliskan:</p> <p>a. faktor dari 18,</p> <p>b. kelipatan dari 9.</p>	4 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan HenyKusumawati, halaman 67–71
2.3 Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB)	Faktor dan kelipatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menentukan kelipatan persekutuan dari dua bilangan.</li> <li>– Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan.</li> <li>– Menentukan faktor persekutuan dari dua bilangan.</li> <li>– Menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan.</li> </ul>	2.3.1 Mampu menentukan kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan dari dua bilangan.	Tes tertulis	Uraian	Berapakah faktor persekutuan dari 12 dan 18?	8 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan HenyKusumawati, halaman 72–77

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat Pembelajaran
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			<p>2.3.2 Mampu menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) dari pasangan bilangan.</p> <p>2.3.3 Mampu menerapkan KPK dan FPB dalam memecahkan masalah sehari-hari.</p>					

Sekolah : SDN 1 Gunung Sari  
 Kelas : IV  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Semester : 1

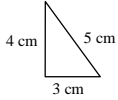
Standar Kompetensi : 3. Menggunakan pengukuran sudut, panjang, dan berat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat Pembelajaran
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1 Menentukan besar sudut dengan satuan tidak baku dan satuan derajat	Pengukuran sudut	Membandingkan besar sudut dengan sudut satuan dan satuan derajat.	3.1.1 Mampu membandingkan besar dua sudut. 3.1.2 Mengukur besar sudut dengan sudut satuan dan satuan derajat. 3.1.3 Menentukan benda-benda di sekitar yang mempunyai sudut siku-siku.	Tes unjuk kerja	Tes simulasi	Mana yang lebih besar? a.  b. 	4 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan Heny Kusumawati, halaman 81–90
3.2 Menentukan hubungan antarsatuan waktu, antarsatuan panjang, dan antarsatuan berat	Pengukuran waktu, panjang, dan berat	Melakukan penyelidikan tentang satuan waktu, panjang, dan berat.	3.2.1 Melakukan kesetaraan antarsatuan panjang, berat, dan waktu. 3.2.2 Mampu menggunakan hubungan antarsatuan panjang, berat, dan waktu dalam memecahkan masalah.	Tes tertulis	Uraian	1 hari + 360 menit = . . . jam	6 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan Heny Kusumawati, halaman 123–132

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat Pembelajaran
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan jumlah	Pengukuran dengan satuan jumlah	Menentukan kesetaraan satuan jumlah.	3.3.1 Mampu melakukan pengerjaan hitung yang berkaitan dengan ukuran lusin, kodi, gross, dan rim. 3.3.2 Menggunakan satuan jumlah dalam kehidupan.	Tes tertulis	Uraian	Bu RT mempunyai piring 8 lusin dan diberi hadiah 7 piring. Berapakah banyak piring BuRT?	4 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan Heny Kusumawati, halaman 132–135

Sekolah : SDN 1 Gunung Sari  
 Kelas : IV  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Semester : 1

**Standar Kompetensi :** 4. Menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam memecahkan masalah.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat Pembelajaran
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Menentukan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga	Pengukuran keliling dan luas jajargenjang dan segitiga	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati bangun jajar genjang dan segitiga untuk menentukan unsur-unsurnya.</li> <li>Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga.</li> </ul>	4.1.1 Mengenal dan menentukan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga. 4.1.2 Melakukan pengukuran keliling dan luas jajargenjang dan segitiga.	Tes tertulis	Uraian	Berapakah kelilingnya? 	4 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan Heny Kusumawati, halaman 139–150
4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga	Pengukuran keliling dan luas jajargenjang dan segitiga	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan unsur-unsur jajar genjang dan segitiga.</li> <li>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan jajar genjang dan segitiga.</li> </ul>	4.2.1 Menentukan keliling dan luas jajargenjang pada soal cerita. 4.2.2 Menentukan keliling dan luas segitiga pada soal cerita	Tes tertulis	Uraian	Sebuah hiasan dinding berbentuk jajargenjang dengan panjang 40 cm dan tinggi 20 cm. Berapakah luas hiasan dinding tersebut?	4 × 35	Buku Matematika kelas IV, karangan Nur Akhsin dan Heny Kusumawati, halaman 139–150

Kepala Sekolah

Mengetahui,

Guru Kelas IV

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVA/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-1

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.1 Mengenal dan menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. Kerja Keras
6. Tanggung Jawab
7. Peduli



8. Sederhana
9. Berani

**E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )**

1. Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

Menentukan luas dan keliling :

1. Jajar Genjang
2. Segitiga

**G. METODE PEMBELAJARAN**

1. Metode : *Problem Solving*

**H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li> <li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li> <li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>• 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?”</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li> <li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.</li> </ul>	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi peserta didik kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 kelompok</li> <li>• Guru memberikan materi terkait mengenal materi keliling dan luas segitiga.</li> </ul>	95 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menekankan materi segitiga tentang unsur-unsur segitiga, jenis-jenis segitiga dan rumus keliling beserta luas segitiga</li> <li>• Siswa bersama kelompoknya menyimak materi yang disampaikan oleh guru.</li> <li>• Guru membagikan media tangram kepada setiap masing-masing kelompok dimana setiap kelompok memiliki 1 rangkaian tangram.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok serta tiap kelompok diminta untuk mengamati media tangram yang mereka miliki. <b>(Memahami Masalah)</b></li> <li>• Kemudian guru memberikan soal terkait unsur unsur segitiga dan soal keliling segitiga kepada setiap kelompok. <b>(Memahami Masalah)</b></li> <li>• Tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan terkait cara penyelesaian soal yang telah diberikan oleh guru. <b>(Merencanakan Solusi)</b></li> <li>• Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal dan menuliskannya pada selembar kertas. <b>(Melaksanakan Rencana)</b></li> <li>• Perwakilan kelompok tercepat dalam menyelesaikan masalah akan maju kedepan untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya dan dengan menggunakan media tangram menunjukkan unsur unsur segitiga.</li> <li>• Kelompok dengan waktu tercepat dan jawaban terbaik akan mendapatkan 10 poin.</li> <li>• Guru bersama siswa membahas terkait soal yang telah diberikan oleh guru dan mengevaluasi hasil kerja tiap kelompok. <b>(Mengevaluasi Hasil)</b></li> <li>• Peserta didik menulis kembali materi yang telah di berikan guru</li> </ul>	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang luas dan keliling bangun datar segitiga.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15    menit</p>

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Tangram
- Papan Tulis
- Spidol

#### **J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari, 2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Tumiati, S.Pd.SD**  
**NIP.198110172010012010**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Suprapti, S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082002012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVA/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-2

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.1 Mengenal dan menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. Kerja Keras
6. Tanggung Jawab
7. Peduli
8. Sederhana
9. Berani

## E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

1. Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

## F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling :

1. Jajar Genjang
2. Segitiga

## G. METODE PEMBELAJARAN

2. Metode : *Problem Solving*

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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?”</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi peserta didik kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 kelompok</li><li>• Guru memberikan materi terkait mengenal materi keliling dan luas jajargenjang.</li><li>• Guru menekankan materi jajargenjang tentang unsur-unsur dan rumus keliling beserta luas jajargenjang</li><li>• Siswa bersama kelompoknya menyimak materi</li></ul>	95 menit

	<p>yang disampaikan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan media tangram kepada setiap masing-masing kelompok dimana setiap kelompok memiliki 1 rangkaian tangram.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok serta tiap kelompok diminta untuk mengamati media tangram yang mereka miliki. (<i>Memahami Masalah</i>)</li> <li>• Kemudian guru memberikan soal terkait unsur unsur dan keliling jajargenjang kepada setiap kelompok. (<i>Memahami Masalah</i>)</li> <li>• Tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan terkait cara penyelesaian soal yang telah diberikan oleh guru. (<i>Merencanakan Solusi</i>)</li> <li>• Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal dan menuliskannya pada selembar kertas. (<i>Melaksanakan Rencana</i>)</li> <li>• Perwakilan kelompok tercepat dalam menyelesaikan masalah akan maju kedepan untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya dan dengan menggunakan media tangram menunjukkan unsur unsur jajargenjang.</li> <li>• Kelompok dengan waktu tercepat dan jawaban terbaik akan mendapatkan 10 poin.</li> <li>• Guru bersama siswa membahas terkait soal yang telah diberikan oleh guru dan mengevaluasi hasil kerja tiap kelompok. (<i>Mengevaluasi Hasil</i>)</li> <li>• Peserta didik menulis kembali materi yang telah di berikan guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang luas dan keliling bangun datar jajargenjang.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	16 menit

## II. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Tangram
- Papan Tulis

- Spidol

#### **K. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari, 2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Tumiati, S.Pd.SD**  
**NIP. 198110172010012010**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Suprapti, S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVA/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-3

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.2 Melakukan pengukuran keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. Kerja Keras
6. Tanggung Jawab
7. Peduli
8. Sederhana
9. Berani

## E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

1. Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

## F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling :

1. Jajar Genjang
2. Segitiga

## G. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode : *Problem Solving*

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan melakukan kegiatan pra pembelajaran terkait materi yang telah dibahas dipertemuan sebelumnya.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi peserta didik kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 kelompok.</li><li>• Guru memberikan materi terkait materi pengukuran keliling dan luas segitiga</li><li>• Siswa bersama kelompoknya menyimak materi yang disampaikan oleh guru.</li><li>• Guru membagikan media tangram kepada setiap masing-masing kelompok dimana setiap kelompok memiliki 1 rangkaian tangram.</li><li>• Guru memberikan sebuah masalah kepada setiap kelompok serta tiap kelompok diminta</li></ul>	95 menit

	<p>untuk mengamati media tangram yang telah diberikan. (<i>Memahami Masalah</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru memberikan soal terkait materi terkait pengukuran keliling dan luas segitiga. (<i>Memahami Masalah</i>)</li> <li>• Tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan terkait cara penyelesaian permasalahan yang diberikan oleh guru, dan tiap kelompok diminta untuk menggunakan media tangram pada saat mempresentasikan hasil diskusi mereka. (<i>Merencanakan Solusi</i>)</li> <li>• Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menuliskan hasilnya pada selembar kertas. (<i>Melaksanakan Rencana</i>)</li> <li>• Tiap kelompok yang telah selesai maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka, serta menggunakan media tangram untuk menjelaskan hasil diskusi mereka terkait soal yang telah diberikan oleh guru.</li> <li>• Guru bersama siswa membahas terkait cara penyelesaian permasalahan yang telah diberikan dan siswa mengecek kembali jawaban tiap kelompok. (<i>Mengevaluasi Hasil</i>)</li> <li>• Peserta didik menulis kembali materi yang telah di berikan guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang luas dan keliling bangun datar segitiga.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Tangram
- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

Gunung Sari, 2023

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Tumiati, S.Pd.SD**  
NIP.198110172010012010

**Taufik Kurohman**  
NPM. 1911100215

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti, S.Pd.SD**  
NIP. 196902082007012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVA/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-4

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.2 Melakukan pengukuran keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. Kerja Keras
6. Tanggung Jawab
7. Peduli
8. Sederhana
9. Berani

## E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)

- a. AkhlakBeragama
- b. AkhlakPribadi
- c. AkhlakKepadaManusia
- d. AkhlakKepadaAlam
- e. AkhlakBernegara

## F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling :

1. Jajar Genjang
2. Segitiga

## G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Problem Solving*

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan melakukan kegiatan pra pembelajaran terkait materi yang telah dibahas dipertemuan sebelumnya.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi peserta didik kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 kelompok.</li><li>• Guru memberikan materi terkait materi pengukuran keliling dan luas jajargenjang</li><li>• Siswa bersama kelompoknya menyimak materi yang disampaikan oleh guru.</li><li>• Guru membagikan media tangram kepada setiap masing-masing kelompok dimana setiap kelompok memiliki 1 rangkaian tangram.</li><li>• Guru memberikan sebuah masalah kepada setiap kelompok serta tiap kelompok diminta</li></ul>	95 menit

	<p>untuk mengamati media tangram yang telah diberikan. (<i>Memahami Masalah</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru memberikan soal terkait materi terkait pengukuran keliling dan luas segitiga. (<i>Memahami Masalah</i>)</li> <li>• Guru memberikan kesempatan ice breaking kepada siswa berupa memberikan kesempatan siswa untuk membentuk 2 buah hewan menggunakan media tangram menggunakan ide kreatif siswa yang paling cepat danmirip diberikan hadiah oleh guru</li> <li>• Selanjutnya, Tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan terkait cara penyelesaian permasalahan yang diberikan oleh guru, dan tiap kelompok diminta untuk menggunakan media tangram pada saat mempresentasikan hasil disuksi mereka. (<i>Merencanakan Solusi</i>)</li> <li>• Peserta didik diberikan waktu 10 menit untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menuliskan hasilnya pada selembar kertas. (<i>Melaksanakan Rencana</i>)</li> <li>• Tiap kelompok yang telah selesai maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka, serta menggunakan media tangram untuk menjelaskan hasil diskusi mereka terkait soal yang telah diberikan oleh guru.</li> <li>• Guru bersama siswa membahas terkait cara penyelesaian permasalahan yang telah diberikan dan siswa mengecek kembali jawaban tiap kelompok. (<i>Mengevaluasi Hasil</i>)</li> <li>• Peserta didik menulis kembali materi yang telah di berikan guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang luas dan keliling bangun datarjajargenjang</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet



## 2. Media Pembelajaran

- Tangram
- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

Gunung Sari, 2023

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Tumiati, S.Pd.SD  
NIP.198110172010012010

Taufik Kurohman  
NPM. 1911100215

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Suprapti, S.Pd.SD  
NIP. 196902082007012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVA/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-5

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.2.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang pada soal cerita

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

- Jujur
- Disiplin
- Adil
- Mandiri
- KerjaKeras
- TanggungJawab
- Peduli
- Sederhana

- Berani

### E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

1. Beriman, bertakwapepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

### F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling Jajar Genjang pada soal cerita

### G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Problem Solving*

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li> <li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li> <li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> </ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan melakukan kegiatan pra pembelajaran terkait materi yang telah dibahas dipertemuan sebelumnya.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li> <li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi peserta didik kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 kelompok.</li> <li>• Guru memberikan materi terkait materi pengukuran keliling dan luas jajar genjang beserta contoh soal</li> <li>• Siswa bersama kelompoknya menyimak materi yang disampaikan oleh guru.</li> <li>• Guru membagikan media tangram kepada setiap masing-masing kelompok dimana setiap kelompok memiliki 1 rangkaian tangram.</li> <li>• Guru memberikan sebuah persoalan kepada tiap tiap kelompok dalam bentuksoal cerita terkait</li> </ul>	95 menit

	<p>kelling dan luas jajargenjang, dan tiap kelompok mendapatkan soal yang berbeda beda. (<i>Memahami Masalah</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan terkait cara penyelesaian permasalahan yang diberikan oleh guru, dan tiap kelompok diminta untuk menggunakan media tangram untuk menjelaskan terkait persoalan apa yang ditanyakan dalam cerita (<i>Merencanakan Solusi</i>)</li> <li>• Peserta didik diberikan waktu 15 menit untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menuliskan hasilnya pada selembar kertas. (<i>Melaksanakan Rencana</i>)</li> <li>• Tiap kelompok yang telah selesai maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka, serta menggunakan media tangram untuk menjelaskan hasil diskusi mereka terkait permasalahan yang telah diberikan oleh guru.</li> <li>• Guru bersama siswa membahas terkait cara penyelesaian permasalahan yang telah diberikan, dan siswa mengecek kembali jawaban tiap kelompok. (<i>Mengevaluasi Hasil</i>)</li> <li>• Peserta didik menulis kembali materi yang telah di berikan guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Tangram
- Papan Tulis
- Spidol

## **J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari, 2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Tumiati, S.Pd.SD**  
**NIP.198110172010012010**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti, S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVA/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-6

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.2.2 Menentukan keliling dan luas segitiga pada soal cerita

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. KerjaKeras
6. TanggungJawab
7. Peduli
8. Sederhana
9. Berani

## E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

1. Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

## F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling Segitigapada soal cerita

## G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Problem Solving*

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi sebelum melaksanakan pembelajaran inti dengan melakukan kegiatan pra pembelajaran terkait materi yang telah dibahas dipertemuan sebelumnya.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar.</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagi peserta didik kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 kelompok.</li><li>• Guru memberikan materi terkait materi pengukuran keliling dan luas segitigabeserta contoh contoh soal.</li><li>• Siswa bersama kelompoknya menyimak materi yang disampaikan oleh guru.</li><li>• Guru membagikan media tangram kepada setiap masing-masing kelompok dimana setiap kelompok memiliki 1 rangkaian tangram.</li><li>• Guru memberikan sebuah persoalan kepada tiap tiap kelompok dalam bentuk soal cerita terkait keliling dan luas segitiga, dan tiap kelompok</li></ul>	95 menit

	<p>mendapatkan soal yang berbeda beda. <i>(Memahami Masalah)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiap-tiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan terkait cara penyelesaian permasalahan yang diberikan oleh guru. <i>(Merencanakan Solusi)</i></li> <li>• Peserta didik diberikan waktu 15 menit untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menuliskan hasilnya pada selembar kertas. <i>(Melaksanakan Rencana)</i></li> <li>• Tiap kelompok yang telah selesai maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi mereka terkait permasalahan yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Guru bersama siswa membahas terkait cara penyelesaian permasalahan yang telah diberikan, dan meminta tiap tiap kelompok menggunakan media tangram untuk menunjukan bagian mana yang ditanyakan pada soal yang telah diberikan oleh guru, dan siswa mengecek kembali jawaban tiap kelompok. <i>(Mengevaluasi Hasil)</i></li> <li>• Peserta didik menulis kembali materi yang telah di berikan guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Tangram
- Papan Tulis
- Spidol



## **J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari, 2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Tumiati, S.Pd**  
**NIP.198110172010012010**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Suprapti, S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVB/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-1

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.1 Mengenal dan menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. Kerja Keras

6. TanggungJawab
7. Peduli
8. Sederhana
9. Berani

**E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )**

1. Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. Akhlak Bernegara

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

Menentukan luas dan keliling Segitiga dan jajargenjang

**G. METODE PEMBELAJARAN**

Metode : *Inkuiri*

**H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li> <li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li> <li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li> <li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran.</li> </ul>	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diajak untuk mengamati dengan seksama dan teliti benda benda disekitar siswa yang berbentuk segitiga(<i><b>Orientasi terhadap masalah</b></i>)</li> <li>• Setelah mengamati benda benda disekitar, lalu siswa dipancing dengan pertanyaan pernyataan yang mengarah kepada unsur unsur dan jenis segitiga serta mengamati soal keliling segitiga. (<i><b>Merumuskan Masalah</b></i>)</li> <li>• Kemudian siswa dipandu oleh guru merumuskan apa saja yang termasuk kedalam unsur dan jenis bangun datar segitiga. (<i><b>Mengajukan Hipotesis</b></i>)</li> <li>• Siwa diminta untuk mencatat terkait unsur-unsur dan jenis bangun datar segitiga serta</li> </ul>	95 menit

	<p>rumus keliling yang sedang mereka bahas secara bersama sama.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku bacaan masing-masing, dan membacanya dengan seksama untuk mengetahui lebih lanjut terkait unsur-unsur segitiga dan mencoba menyelesaikan soal keliling segitiga. <i>(Mengumpulkan Data)</i></li> <li>• Kemudian siswa diminta untuk mencocokkan antara data yang telah mereka catat tadi dengan data yang ada di buku terkait unsur-unsur dan jenis bangun datar segitiga, apakah terdapat data yang sama ataupun data yang berbeda, dan data yang kurang. <i>(Menguji Hipotesis)</i></li> <li>• Kemudian guru bersama siswa bersama sama membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa. <i>(Menyimpulkan)</i></li> <li>• Kemudian guru menjelaskan lebih lanjut terkait materi yang sedang dibahas</li> <li>• Peserta didik mencatat materi yang telah disampaikan guru di buku tulis</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Benda benda diskitar
- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari,2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Nurul Trigonimah, S.Pd**  
**NIP.**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti,S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVB/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-2

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.1 Mengenal dan menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. KerjaKeras
6. TanggungJawab
7. Peduli

8. Sederhana
9. Berani

### E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

2. Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - f. AkhlakBeragama
  - g. AkhlakPribadi
  - h. AkhlakKepadaManusia
  - i. AkhlakKepadaAlam
  - j. AkhlakBernegara

### F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling Segitiga dan jajargenjang

### G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Inkuiri*

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li> <li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li> <li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li> <li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran.</li> </ul>	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diajak untuk mengamati dengan seksama dan teliti benda benda disekitar siswa yang berbentuk jajargenjang(<b><i>Orientasi terhadap masalah</i></b>)</li> <li>• Setelah mengamati benda benda disekitar, lalu siswa dipancing dengan pernyataan pernyataan yang mengarah kepada unsur unsur dan rumus keliling jajar genjang. (<b><i>Merumuskan Masalah</i></b>)</li> <li>• Kemudian siswa dipandu oleh guru merumuskan apa saja yang termasuk kedalam unsur dan rumus keliling jajar genjang (<b><i>Mengajukan Hipotesis</i></b>)</li> <li>• Siwa diminta untuk mencatat terkait unsur-unsur dan sifat bangun datar jajar genjang yang sedang mereka bahas secara bersama sama.</li> </ul>	95 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku bacaan masing-masing, dan membacanya dengan seksama untuk mengetahui lebih lanjut terkait unsur-unsur jajargenjang dan meminta siswa mencoba menyelesaikan soal keliling jajargenjang. (<i>Mengumpulkan Data</i>)</li> <li>• Kemudian siswa diminta untuk mencocokkan antara data yang telah mereka catat tadi dengan data yang ada di buku terkait unsur-unsur dan sifat bangun datar jajargenjang, apakah terdapat data yang sama ataupun data yang berbeda, dan data yang kurang. (<i>Menguji Hipotesis</i>)</li> <li>• Kemudian guru bersama siswa bersama sama membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa. (<i>Menyimpulkan</i>)</li> <li>• Kemudian guru menjelaskan lebih lanjut terkait materi yang sedang dibahas</li> <li>• Peserta didik mencatat materi yang telah disampaikan guru di buku tulis</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 3. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 4. Media Pembelajaran

- Benda benda diskitar
- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.



**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Nurul Trigonimah, S.Pd**  
NIP.

**Taufik Kurohman**  
NPM. 1911100215

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti, S.Pd.SD**  
NIP. 196902082007012006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVB/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-3

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.2 Melakukan pengukuran keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. Kerja Keras
6. Tanggung Jawab
7. Peduli
8. Sederhana

9. Berani

### E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

1. Beriman, bertakwapepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

### F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling Segitiga dan jajargenjang

### G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Inkuiri*

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan kompotensi dasar, serta indikator pembelajaran.</li><li>• Guru memberikan kegiatan pra pembelajaran berupa pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menggambarkan gambar bangun datar segitiga pada papan tulis.</li><li>• Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang telah digambar oleh guru.</li><li>• Kemudian, guru memberikan soal kepada peserta didik terkait materluas dan keliling bangun datar segitiga. (<i>Orientasi terhadap masalah</i>)</li><li>• Setelah guru memberikan contoh soal siswa diminta untuk menentukan permasalahan apa yang akan dicaripemecahannya dalam contoh soalyang telah diberikanoleh guru.(<i>Merumuskan Masalah</i>)</li><li>• Kemudian siswa diminta untuk menuliskan rumus yang akan digunakan untukmemecahkan</li></ul>	95 menit

	<p>permasalahan yang ada tanpa melihat buku. (<i>Mengajukan Hipotesis</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian peserta didik diminta untuk menyelesaikan persoalan yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan rumus yang mereka ketahui.</li> <li>• Setelah selesai kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku bacaan masing-masing, dan membacanya dengan seksama terkait materi yang sedang dipelajari untuk mengetahui lebih lanjut rumus-rumus yang digunakan untuk pengukuran luas dan keliling segitiga. (<i>Mengumpulkan Data</i>)</li> <li>• Kemudian guru menuliskan pembahasan jawaban yang benar terkait soal di papan tulis.</li> <li>• Kemudian siswa diminta untuk mencocokkan antara hasil perhitungan yang telah mereka miliki dengan rumus yang ada di buku dan hasil jawaban yang telah guru tuliskan. (<i>Menguji Hipotesis</i>)</li> <li>• Kemudian guru bersama siswa bersama-sama membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa sambil melakukan perbaikan. (<i>Menyimpulkan</i>)</li> <li>• Kemudian guru menjelaskan lebih lanjut terkait materi yang sedang dibahas kepada peserta didik.</li> <li>• Peserta didik mencatat materi yang telah disampaikan guru di buku tulis</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari,2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Nurul Trigonimah, S.Pd**  
**NIP.**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti,S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVB/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-4

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.1.2 Melakukan pengukuran keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**E. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. KerjaKeras
6. TanggungJawab
7. Peduli

8. Sederhana
9. Berani
- 10.

### E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)

- a. AkhlakBeragama
- b. AkhlakPribadi
- c. AkhlakKepadaManusia
- d. AkhlakKepadaAlam
- e. AkhlakBernegara

### F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling Segitiga dan jajargenjang

### G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Inkuiri*

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li> <li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li> <li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li> <li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan kompotensi dasar, serta indikator pembelajaran.</li> <li>• Guru memberikan kegiatan pra pembelajaran berupa pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.</li> </ul>	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menggambarkan gambar bangun datar jajargenjang pada papan tulis.</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang telah digambar oleh guru.</li> <li>• Kemudian, guru memberikan soal kepada peserta didik terkait materluas dan keliling bangun datarjajargenjang. (<i>Orientasi terhadap masalah</i>)</li> <li>• Setelah guru memberikan contoh soal siswa diminta untuk menentukan permasalahan apa yang akan dicari pemecahannya dalam contoh soal yang telah diberikan oleh guru. (<i>Merumuskan Masalah</i>)</li> </ul>	95 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian siswa diminta untuk menuliskan rumus yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada tanpa melihat buku. (<i>Mengajukan Hipotesis</i>)</li> <li>• Kemudian peserta didik diminta untuk menyelesaikan persoalan yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan rumus yang mereka ketahui.</li> <li>• Setelah selesai kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku bacaan masing-masing, dan membacanya dengan seksama terkait materi yang sedang dipelajari untuk mengetahui lebih lanjut rumus rumus yang digunakan untuk pengukuran luas dan kelilingjajargenjang. (<i>Mengumpulkan Data</i>)</li> <li>• Kemudian guru menuliskan pembahasan jawaban yang benar terkait soal di papan tulis.</li> <li>• Kemudian siswa diminta untuk mencocokkan antara hasil perhitungan yang telah mereka miliki dengan rumus yang ada di buku dan hasiljawaban yang telah guru tuliskan. (<i>Menguji Hipotesis</i>)</li> <li>• Kemudian guru bersama siswa bersama sama membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa sambil melakukan perbaikan. (<i>Menyimpulkan</i>)</li> <li>• Kemudian guru menjelaskan lebih lanjut terkait materi yang sedang dibahas kepada peserta didik.</li> <li>• Peserta didik mencatat materi yang telah disampaikan guru di buku tulis</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari,2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Nurul Trigonimah, S.Pd**  
**NIP.**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti,S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVB/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-5

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.2.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang pada soal cerita

**b. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. KerjaKeras
6. TanggungJawab
7. Peduli
8. Sederhana

## 9. Berani

### E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

1. Beriman, bertakwapepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)
  - a. AkhlakBeragama
  - b. AkhlakPribadi
  - c. AkhlakKepadaManusia
  - d. AkhlakKepadaAlam
  - e. AkhlakBernegara

### F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling jajar genjangpada soal cerita

### G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Inkuiri*

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran.</li><li>• Guru memberikan kegiatan pra pembelajaran berupa pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membacakansoal cerita terkait materi keliling dan luas jajar genjang kepada para peserta didik.</li><li>• Peserta didik diminta untuk mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan soal tersebut pada buku.<b>(Orientasi terhadap masalah)</b></li><li>• Setelah guru memberikan soal kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan mengenai permasalahan apa yang ditanyakan pada soal yang telah guru sebutkan, dan apa saja yang telah diketahui siswa dari soal tersebut<b>(Merumuskan Masalah)</b></li><li>• Kemudian siswa diminta untuk menuliskan</li></ul>	95 menit

	<p>rumus yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan pada cerita yang ada tanpa melihat buku. (<i>Mengajukan Hipotesis</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah itu peserta didik diminta untuk menyelesaikan persoalan yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan rumus rumus yang mereka dapatkan.</li> <li>• Setelah selesai kemudian guru meminta beberapa siswa untuk menyebutkan jawaban yang mereka dapatkan. (<i>Mengumpulkan Data</i>)</li> <li>• Kemudian guru menuliskan pembahasan jawaban yang benar terkait soal cerita tersebut di papan tulis.</li> <li>• Setelah itu siswa diminta untuk mencocokkan antara hasil perhitungan yang telah mereka miliki dengan hasil jawaban yang benar yang telah guru tuliskan. (<i>Menguji Hipotesis</i>)</li> <li>• Kemudian guru bersama siswa bersama sama membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa sambil melakukan perbaikan. (<i>Menyimpulkan</i>)</li> <li>• Kemudian guru menjelaskan lebih lanjut terkait materi yang sedang dibahas kepada peserta didik.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.

**Gunung Sari,2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Nurul Trigonimah, S.Pd**  
**NIP.**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti,S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Gunung sari  
Kelas/Semester : IVB/I  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 120 menit  
Hari/Tanggal :  
Pertemuan : Ke-6

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga	4.2.1 Menentukan keliling dan luas segitiga pada soal cerita

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui pengamatan, peserta didik dapat memahami luas dan keliling bangun datar jajar genjang dan segitiga.
2. Melalui diskusi, peserta didik dapat menentukan rumus yang digunakan pada bangun datar jajar genjang dan segitiga.
3. Melalui pengamatan dan diskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bangun datar jajar genjang dan segitiga.

**D. 9 NILAI INTEGRITAS ( PENDIDIKAN ANTI KORUPSI ) : 9NI ( PAK )**

1. Jujur
2. Disiplin
3. Adil
4. Mandiri
5. KerjaKeras
6. TanggungJawab
7. Peduli
8. Sederhana

9. Berani

### E. 6 PROFIL PELAJAR PANCASILA : (6N-P3 )

Beriman, bertakwakepada TuhanYME, danberakhlakmulia (Dengan 5 Elemen)

- a. AkhlakBeragama
- b. AkhlakPribadi
- c. AkhlakKepadaManusia
- d. AkhlakKepadaAlam
- e. AkhlakBernegara

### F. MATERI PEMBELAJARAN

Menentukan luas dan keliling segitiga pada soal cerita

### G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Inkuiri*

### H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik</li><li>• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pembelajaran</li><li>• Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik</li></ul>	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar</li><li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran.</li><li>• Guru memberikan kegiatan pra pembelajaran berupa pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.</li></ul>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membacakansoal cerita terkait materi keliling dan luas segitiga kepada para peserta didik.</li><li>• Peserta didik diminta untuk mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan soal tersebut pada buku.<b>(Orientasi terhadap masalah)</b></li><li>• Setelah guru memberikan soal kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan mengenai permasalahan apa yang ditanyakan pada soal yang telah guru sebutkan, dan apa saja yang telah diketahui siswa dari soal tersebut <b>(Merumuskan Masalah)</b></li><li>• Kemudian siswa diminta untuk menuliskan</li></ul>	95 menit

	<p>rumus yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan pada cerita yang ada tanpa melihat buku. (<i>Mengajukan Hipotesis</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah itu peserta didik diminta untuk menyelesaikan persoalan yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan rumus rumus yang mereka dapatkan.</li> <li>• Setelah selesai kemudian guru meminta beberapa siswa untuk menyebutkan jawaban yang mereka dapatkan. (<i>Mengumpulkan Data</i>)</li> <li>• Kemudian guru menuliskan pembahasan jawaban yang benar terkait soal cerita tersebut di papan tulis.</li> <li>• Setelah itu siswa diminta untuk mencocokkan antara hasil perhitungan yang telah mereka miliki dengan hasil jawaban yang benar yang telah guru tuliskan. (<i>Menguji Hipotesis</i>)</li> <li>• Kemudian guru bersama siswa bersama sama membuat kesimpulan dari hasil kerja siswa sambil melakukan perbaikan. (<i>Menyimpulkan</i>)</li> <li>• Kemudian guru menjelaskan lebih lanjut terkait materi yang sedang dibahas kepada peserta didik.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik</li> <li>• Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber Belajar

- Buku Matematika Kelas IV
- Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas IV
- Internet

### 2. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

## J. 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 pemecahan masalah Matematika dan memperbaiki proses pembelajaran.



**Gunung Sari,2023**

**Guru Mata Pelajaran**

**Peneliti**

**Nurul Trigonimah, S.Pd**  
**NIP.**

**Taufik Kurohman**  
**NPM. 1911100215**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Suprapti,S.Pd.SD**  
**NIP. 196902082007012006**

**Gambar 1**  
**Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen**



**Gambar 2**  
**Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen**



**Gambar 3**  
**Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen**



**Gambar 4**  
**Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen**





**Gambar 5**  
**Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol**



**Gambar 6**  
**Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol**



**Gambar 5**  
**Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 1 Gunung Sari**



**Gambar 6**  
**Foto Bersama Wali Kelas IVA**



**Gambar 7**  
**Foto Bersama Wali Kelas IVB**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmih, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-2959/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 MEDIA TANGRAM  
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH KELAS IV SDN 1  
GUNUNG SARI TANGGAMUS**  
Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
TAUFIK KUROHMAN	1911100215	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, 24 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 MEDIA  
TANGRAM TERHADAP  
KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH KELAS IV SDN 1  
GUNUNG SARI TANGGAMUS

*by* Perpustakaan Pusat

---

**Submission date:** 23-Nov-2023 02:08PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2236774674

**File name:** TURNITIN\_-\_TAUFIK\_KUROHMAN.docx (137.99K)

**Word count:** 6671

**Character count:** 43633



PENGARUH METODE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN  
MEDIA TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH KELAS IV SDN 1 GUNUNG SARI TANGGAMUS

ORIGINALITY REPORT

<b>20%</b> SIMILARITY INDEX	<b>19%</b> INTERNET SOURCES	<b>14%</b> PUBLICATIONS	<b>15%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://ejournal.unma.ac.id">ejournal.unma.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="http://eprints.hamzanwadi.ac.id">eprints.hamzanwadi.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>

[jurnal.umj.ac.id](http://jurnal.umj.ac.id)

9	Internet Source	1 %
10	repository.unpas.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	1 %
15	ojs.uho.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	<1 %
17	repository.umj.ac.id Internet Source	<1 %
18	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
19	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	

---

		<1 %
21	core.ac.uk Internet Source	<1 %
22	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
23	L. Virginayoga Hingnasari. "Pengaruh Model Pembelajaran ICARE Berbantuan Permasalahan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Ditinjau dari Ketermapilan Berpikir Kritis", Journal on Education, 2023 Publication	<1 %
24	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %
25	Patih Rinto Abadi, Muhammad Hanif. "Pengaruh Penggunaan Media Blog Terhadap Prestasi Belajar IPS-Sejarah Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukomoro Kabupaten Magetan", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015 Publication	<1 %
26	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
27	disdikpora.solokkab.go.id Internet Source	<1 %

---

28	<a href="http://ejournal.uki.ac.id">ejournal.uki.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes  On      Exclude matches  < 5 words  
Exclude bibliography  On

---