

# JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :  
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
UNIVERSITAS ABULYATAMA**  
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

## EDITORIAL TEAM

# JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

---

ISSN 2548-8848 (Online)

### Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

### Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

### Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irnanda, S.Pd., MTESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

### Alamat Sekretariat/Redaksi :

### **LPPM Universitas Abulyatama**

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : [jurnal\\_dedikasi@abulyatama.ac.id](mailto:jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id)

Telp/fax : 0651-23699

# JURNAL

## DEDIKASI PENDIDIKAN

### DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina )	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) ( <i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i> )	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano ( <i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i> )	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. ( <i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i> )	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka ( <i>Hot dan Cold Appetizer</i> ) Terhadap Pemahaman Siswa ( <i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i> )	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang ( <i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i> )	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang ( <i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohman</i> )	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar ( <i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i> )	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar ( <i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i> )	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi ( <i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i> )	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh ( <i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i> )	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur ( <i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i> )	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika ( <i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i> )	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> ( <i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i> )	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeksasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika ( <i>Maulidar, Indah Suryawati</i> )	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri ( <i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i> )	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun ( <i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i> )	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan ( <i>Marzuki</i> )	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun ( <i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i> )	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru ( <i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i> )	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru ( <i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i> )	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital ( <i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i> )	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik ( <i>Recycle</i> ) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh ( <i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i> )	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo ( <i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i> )	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi ( <i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i> )	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA ( <i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i> )	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar ( <i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i> )	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya ( <i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i> )	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa ( <i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i> )	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP ( <i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i> )	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao ( <i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i> )	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration ( <i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i> )	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS ( <i>Erianti</i> )	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan ( <i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i> )	495-504



## **PENGARUH MODEL *PROBLEM-SOLVING* BERBANTUAN PERMAINAN *FIND AND SOLVE ME* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD**

**Dyah Ayu Novitasari<sup>\*</sup>, Lisa Virdinarti Putra<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo, Kab. Semarang, Indonesia.

\*Email korespondensi : [dyahayunovitasari35@gmail.com](mailto:dyahayunovitasari35@gmail.com)<sup>1</sup>

Diterima 18 Juni 2023; Disetujui 01 Januari 2024; Dipublikasi 31 Januari 2024

*Abstract: This study aims to determine the effect of using the Problem-Solving model assisted by the Find and Solve Me game on students' mathematical problem solving abilities. This type of research is quasi-experimental research. The population in this study were all students of SD Negeri Kalibejati 01, then the research sample was class IV SD Negeri Kalibejati 01. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test, simple linear regression test and independent sample t-test. The results showed: (1) There was an effect of using the Find and Solve Me Game-assisted Problem Solving model on problem solving abilities as evidenced by  $t$  count =  $-2.354 > t$  table =  $2120$  and a significance value of  $0.000 < 0.05$  using a linear regression test simple, (2) There are differences in the use of the Problem Solving model for mathematical problem solving abilities as evidenced by the Sig. (2-tailed) of  $0.026 < 0.05$  using an independent sample t-test. The conclusion of the study is that the Problem Solving model assisted by the Find and Solve Me game has an effect on increasing students' mathematical problem solving abilities.*

**Keywords :** *Problem Solving, Find and Solve Me Game*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen research). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD Negeri Kalibejati 01, kemudian sampel penelitiannya adalah kelas IV SD Negeri Kalibejati 01. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi linear sederhana dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat pengaruh penggunaan model Problem Solving berbantuan Permainan Find and Solve Me terhadap kemampuan pemecahan masalah dibuktikan dengan  $t$  hitung =  $-2,354 > t$  tabel =  $2120$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  menggunakan uji regresi linear sederhana, (2) Terdapat perbedaan penggunaan model Problem Solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dibuktikan dengan taraf signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0,026 < 0,05$  menggunakan uji independent sample t-test. Kesimpulan penelitian yaitu model Problem Solving berbantuan permainan *Find and Solve Me* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

**Kata kunci:** *Problem Solving, Permainan Find and Solve Me*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan dan memperluas potensi yang

Pengaruh Model *Problem-Solving*....

(Novitasari & Putra, 2024)

dimilikinya. Pendidikan dikatakan baik apabila yang tidak hanya untuk mempersiapkan siswa dalam pekerjaan atau tugas tertentu, namun juga

untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan berdasarkan satuan pendidikan masing-masing terkait dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, memuat bahwa tugas utama pendidikan nasional yaitu mengembangkan keterampilan dan menciptakan karakter bangsa yang terhormat dan berbudaya, meningkatkan kecerdasan masyarakat, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu yang memiliki keyakinan dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kebijaksanaan, pengalaman, akhlak yang mulia, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Republik Indonesia, Bab I, Pasal 1, Ayat 19, Kurikulum didefinisikan sebagai: "Seperangkat perencanaan dan kesepakatan tentang tujuan, isi dan materi pembelajaran serta metode yang akan digunakan Leadership For Education guna menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara khusus guna mencapai tujuan pendidikan." Kurikulum 2013, yang telah diterapkan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sejak tahun pelajaran 2013/2014, dijelaskan dalam Lampiran 1 Permendikbud Tahun 2014 nomor 57. Kurikulum 2013 merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga menghasilkan manusia proaktif terhadap tantangan zaman yang selalu berubah. Beberapa perubahan dilakukan pada kurikulum 2013 dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya (Prastovo, 2015).

Menurut Pasal 1(20) dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan pembelajaran didasarkan pada lingkungan belajar. Guru memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi kompetensi pengetahuan siswa. "Guru berperan penting dalam pembelajaran" (Susanto, 2015:13). Dalam kurikulum 2013, siswa harus menelaah beberapa proses untuk bisa aktif mengolah, mencari, mengkonstruksi, serta menerapkan informasi. Sehingga dibutuhkan upaya penemuan guru untuk mengantisipasi pembelajaran di kelas.

Kompetensi merupakan kemampuan seseorang untuk bisa menyelesaikan suatu tugas di sekolah, masyarakat dan lingkungan dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilannya (Suarjana, 2015). Kompetensi dasar merupakan kemampuan yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran yang diajarkan di kelas pada jenjang pendidikan tertentu (Prastovo, 2015).

Percaya bahwa matematika adalah subjek yang menjadi beban bagi siswa karena kompleksitasnya dalam menyelesaikan kontradiksi matematika. Siswa takut matematika, sebenarnya mereka tidak menyukainya. Siswa cenderung malas belajar matematika, pada akhirnya mereka tidak memiliki kemampuan matematika yang cukup. Beberapa siswa saja yang menyukai matematika. Sebenarnya, matematika adalah salah satu subjek yang memiliki kepentingan yang sangat besar untuk menentukan apakah seseorang mencapai jenjang pendidikan sekolah atau tidak. Selain itu, unsur matematika menemani kita dalam kehidupan sehari-hari.



Kecakapan pengetahuan matematika ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu pada matematika itu sendiri, matematika memerlukan analisis, pemecahan masalah dan juga perhitungan, sementara itu sebagian besar siswa mengarah pada menghafal. Siswa menganggap matematika itu susah dan tidak nyaman, sehingga mereka tidak memcermati penjelasan guru, bermain-main dan berada di dunianya sendiri. Sedangkan guru memegang peranan yang begitu penting pada pembelajaran matematika. Menghadapi masalah itu, guru diharapkan memiliki kreativitas dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika untuk menciptakan kegembiraan dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran inovatif adalah bentuk pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk mengungkapkan inspirasi atau ide untuk memperbaiki dan mengembangkan kegiatan pembelajaran (Ngalimun, 2016). Pembelajaran Problem Solving menjadi salah satu contoh pembelajaran yang inovatif.

Hasil pembelajaran siswa di kelas IV SD Negeri Kalibeji 01 (KKM 70) dalam menyelesaikan soal ketika mahasiswa menyelesaikan penyelidikan yang tercantum pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV**

Rentang Nilai	Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa
	IV A	IV B
31 – 40	1 Siswa	3 Siswa
41 – 50	1 Siswa	2 Siswa
51 – 60	2 Siswa	1 Siswa
61 – 70	1 Siswa	2 Siswa
71 – 80	-	1 Siswa
81 – 90	4 Siswa	3 Siswa
91 – 100	7 Siswa	4 Siswa
Rataan kelas	77, 46	68, 625

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 16 siswa di Kelas IV A dan 16 siswa di Kelas IV B yang mendapat nilai kurang dari 70 KKM, dengan rata-rata kelas masing-masing 77,46 dan 68,625. Berkaitan dengan masalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, maka upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sangatlah penting, terutama dalam membentuk siswa menjadi pribadi yang berjiwa sosial. Berikut hasil kemampuan pemecahan masalah siswa ditunjukkan pada Tabel 2

**Tabel 2 Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas IV**

Kelas	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Menurut Polya Skor Soal			
	Memahami Masalah	Merencanakan Penyelesaian	Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana	Melakukan Pengecekan Kembali
IV A	65,62%	45,83%	60,41%	59,37%
IV B	59,37%	39,58%	41,66%	56,25%

Berdasarkan observasi dan studi pendahuluan diatas menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 57,80 % dan 49,2% maka disimpulkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar menurunkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pendapat tersebut didukung oleh hasil dari wawancara dengan seorang guru yang mengungkapkan bahwa mayoritas pembelajaran masih terfokus pada soal pilihan ganda dan jawaban singkat. Kebiasaan menggunakan sedikit soal pemecahan masalah saat belajar melemahkan keterampilan pemecahan masalah. Setelah melakukan studi pendahuluan, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih kurang baik pada kelas IV SD Negeri Kalibeji 01.

Berdasarkan Indikator Pemecahan Masalah

Polya oleh Irma Purnamasari dan Wahyu Setiawa (2019), permasalahan bisa dijelaskan sebagai berikut: (1) Memahami masalah dalam kemampuan ini diperlukan untuk mengetahui dan memahami masalah dengan jelas. Dengan adanya permasalahan di atas, diharapkan siswa mampu menentukan dari materi yang dipelajari tentang masalah dan yang ditanyakan pada masalah tersebut, yaitu membandingkan sudut, mengukur sudut dengan satuan baku, menentukan sudut siku-siku. dan pengukuran sudut dengan busur derajat; (2) Merencanakan penyelesaian dalam keterampilan lain yang dibutuhkan adalah mengenali strategi pemecahan masalah. Dengan adanya permasalahan di atas, siswa diharapkan mampu memberikan rencana solusi berupa jawaban yang benar dari permasalahan yang disajikan, terutama dalam mengukur sudut menggunakan satuan yang tidak baku. Siswa diminta mengukur sudut dengan menggabungkan beberapa satuan tak baku; (3) Menyelesaikan masalah sesuai rencana, dengan adanya permasalahan di atas, diharapkan siswa berhasil menyelesaikan pemecahan masalah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan; (4) Melakukan pengecekan kembali dalam keterampilan pemecahan masalah penting lainnya adalah siswa dapat memverifikasi hasil yang diperoleh. Siswa melakukan pengecekan untuk memverifikasi bahwa pencapaian yang diperoleh sejalan dengan peraturan yang berlaku dan memenuhi persyaratan yang ada. Ada empat prinsip penting yang digunakan sebagai panduan dalam mengambil langkah ini, yaitu: 1) mengaitkan hasil yang diperoleh dengan pertanyaan yang diajukan, 2) mengaitkan jawaban yang diperoleh, 3)

menentukan apakah ada pendekatan lain untuk memecahkan masalah, dan 4) menentukan apakah ada jawaban yang sesuai atau hasil yang berbeda.

Kemampuan pemecahan masalah yang buruk berkaitan erat dengan pencarian dan pengolahan informasi siswa. Dari hasil pengamatan dan wawancara, guru di SD Negeri Kalibeji 01 hanya menggunakan bahan ajar (buku pelajaran dan buku siswa) yang tersedia di sekolah sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Minimnya bahan ajar dan kegiatan belajar yang digunakan pada proses pembelajaran mengakibatkan siswa memiliki keterbatasan pengetahuan untuk mengolah materi menjadi soal-soal pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil angket siswa, sebagian siswa dapat memahami informasi yang diberikan oleh guru, namun masih cukup banyak siswa yang belum dapat memahami soal yang diberikan guru. Siswa menunjukkan inisiatif yang baik dalam mengajukan pertanyaan, namun kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah masih perlu ditingkatkan, siswa belum dapat memutuskan untuk merancang suatu strategi dalam menyelesaikan masalah, sehingga pemecahan masalah yang dihasilkan tidak maksimal. Kemudian siswa tidak mengecek kembali langkah penyelesaian masalah yang telah dilakukannya, karena ini sangat penting untuk indikator penyelesaian masalah matematika.

Berdasarkan hasil observasi, guru memberikan tugas kepada siswa berupa latihan dari buku siswa dan soal berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disusun dengan memperhatikan pelajaran hari itu. Guru belum menggunakan media berbasis teknologi yang

dipadukan dengan bahan ajar seperti pembelajaran pengolahan informasi untuk memperdalam materi dan mengidentifikasi masalah pemecahan masalah. Pembelajaran harus berpusat pada siswa, menggunakan metode pembelajaran yang inovatif yang berhubungan dengan materi dan kehidupan di lingkungan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran bermakna untuk mempersiapkan siswa hidup dalam lingkungan masyarakat. Tujuannya agar pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran menjadi lebih terfokus, efisien, dan efektif.

Di SD Negeri Kalibeji 01 berdasarkan kondisi dan keadaan yang ditemukan, salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model Problem Solving. Model Problem Solving atau pemecahan masalah merupakan metode pembelajaran yang menuntut peran aktif dan kemampuan berpikir siswa. Ini dikarenakan pemecahan masalah mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis materi, mulai dari mencari informasi hingga membuat kesimpulan. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran Problem Solving adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah, memungkinkan siswa untuk memperkuat kemampuan berpikirnya dengan mengembangkan metode, strategi atau teknik baru untuk memecahkan masalah.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Problem Solving**

Salah satu model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah salah satunya adalah Problem Solving. Model pembelajaran problem

*solving* adalah model pembelajaran yang mengutamakan pemecahan masalah dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperkuat daya nalar yang digunakan oleh siswa agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendasar dari materi yang disampaikan. Seperti yang disampaikan oleh Pepkin (dalam Shoimin, 2017, hlm. 135) bahwa metode *problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Dalam pembelajaran, *Problem solving* memegang peranan yang sangat penting. Karena dengan mengetahui cara menyelesaikan suatu masalah, maka pembelajaran akan merekat jauh lebih dalam dan tidak mudah untuk dilupakan. Pemecahan masalah adalah suatu keterampilan penting yang dibutuhkan pada abad-21.

Sementara itu Purwanto menyampaikan (dalam Chotimah & Fathurrohman, 2018, hlm. 280-281) berpendapat bahwa model *problem solving* merupakan suatu proses dengan menggunakan cara, strategi, atau teknik tertentu untuk menghadapi situasi baru, agar keadaan tersebut dapat dilalui sesuai keinginan yang ditetapkan.

Menurut Murray, Hanlie, et al. disampaikan (dalam Huda, 2015, hlm. 273) model pembelajaran *problem solving* adalah suatu dasar teoretis dari berbagai macam strategi pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai isu utamanya.

Model *problem solving* merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berperan aktif dan mampu berpikir. Karena dalam *problem solving* siswa diharuskan mampu untuk menganalisis materi mulai dengan mencari data sampai dengan menarik kesimpulan. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran problem solving adalah model yang memusatkan pembelajaran pada pemecahan masalah sehingga siswa dapat memperkuat daya nalar dengan menyusun cara, strategi, atau teknik baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Terdapat sintaks atau acuan dasar dari seluruh fase yang harus dilakukan untuk menyelenggarakan model pembelajaran problem solving. Chotimah & Fathurrohman (2018, hlm. 287-288) menyatakan sintaks model pembelajaran *problem solving* terdiri dari 6 tahap sebagai berikut : (1) Merumuskan masalah; (2) Menelaah masalah; (3) Merumuskan hipotesis; (4) Mengumpulkan dan mengelompokkan data (sebagai bahan pembuktian hipotesis); (5) Pembuktian hipotesis; (6) Menentukan pilihan penyelesaian.

### **Permainan *Find and Solve Me***

Permainan edukatif merupakan permainan yang mampu melatih dan merangsang dan perkembangan otak anak serta dapat menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Permainan edukatif bukanlah permainan yang hanya menyenangkan tetapi bisa mendidik dan menstimulasi otak anak. Pada dasarnya, dunia anak merupakan dunia bermain. Melalui bermain mereka bisa memperoleh manfaat untuk kematangan dan stimulasi otak seperti stimulasi sosial, emosi , kognitif serta stimulasi fisik dan spiritual.

Bermain merupakan pekerjaan anak. Dengan permainan, maka seseorang memiliki banyak kesempatan untuk mengajarkan beberapa hal kepada anak, mengenai budi pekerti, matematika, membaca, atau menulis. Bermain tidak bisa dipisahkan dari anak-anak, karena disamping untuk

memenuhi kebutuhan, bermain juga dapat memperkaya dan menambah pengalaman anak, orang tua atau pendidik serta dapat memanfaatkannya untuk menanamkan pengertian dalam pelajaran misalnya dalam belajar matematika. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa bermain sambil belajar merupakan kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diimplementasikan dalam materi pelajaran. Tindakan ini sekaligus upaya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang baik dan memperoleh mutu yang optimal, yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

Dengan bermain maka pembelajaran dapat dikembangkan dengan diskusi dan komunikasi yang bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan dalam penyelesaian masalah serta saling berbagi, saling membantu, dan saling memberi kesempatan serta peranan diri sendiri maupun teman lain. Permainan juga dapat digunakan sebagai sumber memperoleh masalah yang nantinya dapat dipecahkan oleh peserta didik serta untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah anak adalah permainan *Find and Solve Me*. Permainan *Find and Solve Me* merupakan suatu permainan teka-teki yang menyenangkan, menarik, dan juga membuat peserta didik berfikir aktif dalam memecahkan suatu masalah serta membantu dalam menguasai suatu materi matematika.

Teka-teki merupakan suatu tugas yang sulit (sesuai dengan usia dan karakteristik psikologis peserta didik), dan untuk menyelesaikannya, peserta didik perlu memiliki kecerdasan, memiliki penguasaan kemampuan matematika tertentu, akan tetapi tidak memiliki pengetahuan khusus.

Permainan *Find and Solve Me* merupakan permainan teka-teki yang menyenangkan dan cukup efektif bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dan menguasai fakta pengukuran sudut peserta didik. **(a)** Peserta didik memulai dengan menemukan masalah yang diberikan oleh guru; **(b)** Kemudian, setelah peserta didik menemukan masalah, peserta didik diminta untuk menelaah masalah dan menyelesaikan masalah pengukuran sudut. Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil dari permasalahan yang sudah ditemukannya.

Problem Solving berbantuan permainan *Find and Solve Me* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik karena Problem Solving itu sendiri merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan pada masalah nyata yang dialami serta permainan *Find and Solve Me* merupakan perbantuan yang digunakan untuk model *Problem Solving* sehingga memudahkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

### **Kemampuan Pemecahan Masalah**

Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu tujuan matematika. Holmes menyatakan bahwa latar belakang atau alasan seseorang perlu belajar memecahkan masalah matematika yaitu karena adanya fakta bahwa orang yang mampu memecahkan masalah akan hidup dengan produktif

dalam abad 21. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat membantu seseorang guna memenuhi kebutuhan hidupnya, bekerja lebih produktif, dan dapat memahami isu-isu global yang terjadi di masyarakat.

Mempelajari pemecahan masalah matematika membuat siswa memperoleh jalan dalam berpikir, memiliki rasa keingintahuan, ketekunan, dan percaya diri dengan situasi yang tidak biasa ditemuinya diluar kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dalam pemecahan masalah dibutuhkan setiap siswa agar terbentuk sikap keingintahuan yang tinggi, ketekunan dalam menyelesaikan masalah, serta percaya diri saat menemui masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa memiliki keterampilan dalam pemecahan masalah, maka siswa perlu dilatih untuk mengembangkan pemecahan masalah sejak awal masuk sekolah terutama pemecahan masalah yang berkaitan dengan matematika. Dengan demikian peranan guru dalam mengajarkan matematika harus lebih terampil menyusun dan menyelesaikan masalah yang sesuai dengan kerangka berpikir siswa sangat dominan.

Dalam pembelajaran matematika, siswa diberikan suatu masalah kehidupan yang berhubungan dengan konsep matematika. Melalui permasalahan tersebut siswa dapat belajar dari apa yang didapat di lingkungan sehari-hari sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menerapkan matematika dalam kehidupan. Terdapat 4 langkah dalam memecahkan masalah matematika yaitu (1) memahami masalah, (2) perencanaan pemecahan masalah, (3) melaksanakan perencanaan pemecahan masalah, dan (4) melihat kembali kelengkapan pemecahan

masalah (Polya dalam Irma Purnamasari dan Wahyu Setyawan, 2019).

Pemecahan masalah matematika menjadi wilayah keprihatinan bagi sebagian guru. Penilaian mensyaratkan siswa untuk menunjukkan pemahaman konseptual, memilih proses dengan baik dan dijalankan dengan akurat, komunikasi matematis, serta pembelaan terhadap solusi tertentu. Langkah penting dalam memandu perkembangan siswa yaitu dengan menghargai kreativitas, pengalaman, dan potensi belajar setiap siswa. Memberikan pujian kepada siswa atas kemampuan belajar yang baik, dan mengenali potensi siswa satu sama lain.

Ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam mengajarkan pemecahan masalah kepada siswa, antara lain: (a) Membantu siswa agar mampu memecahkan masalah, dengan cara memberikan permasalahan di setiap jam pelajaran matematika. Dengan demikian siswa akan terlatih untuk membaca masalah, menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan masalah, merencanakan strategi untuk memecahkan masalah, memecahkan masalah, serta melihat kembali apakah jawaban dan interpretasi dari masalah tersebut sudah benar; (b) Menyajikan beberapa aktivitas yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: membaca masalah secara individu, memberikan masalah kepada siswa tanpa mencantumkan hal yang ditanyakan dan siswa diminta untuk merumuskan pertanyaan yang dimaksud, menyajikan masalah tanpa menggunakan bilangan, memberikan masalah yang tidak disertai data yang lengkap kemudian siswa

diminta untuk merumuskan apa yang diketahui, dan yang terakhir memberikan masalah yang dengan data yang berlebih, sehingga siswa dituntut untuk menganalisis data mana yang diperlukan untuk memecahkan masalahnya.

Berdasarkan pengertian kemampuan pemecahan masalah matematika adalah suatu proses dalam memecahkan masalah yang tidak rutin yaitu merencanakan pola-pola, memahami masalah, memilih pola-pola, melaksanakan pola-pola dan memeriksa kembali. Siswa yang telah memiliki kemampuan pemecahan masalah secara otomatis maka akan memiliki sikap keingintahuan yang tinggi, ketekunan dan rasa percaya diri yang ada dalam dirinya.

Pemecahan masalah juga dapat membantu mengatasi kesalahan pengertian. Siswa diminta mengerjakan beberapa soal yang telah disiapkan oleh guru. Dari pekerjaan itu, maka dapat dilihat apakah gagasan siswa benar atau tidak. Dengan memecahkan persoalan, maka siswa terlatih untuk mengkoordinasikan pengertian dan kemampuan pada diri mereka. Sebaiknya siswa diberikan waktu untuk menjelaskan pemecahan soal mereka di depan kelas dan teman-teman lainnya.

Pemecahan masalah adalah suatu komponen penting untuk belajar matematika di masa sekarang, dengan pemecahan masalah, maka siswa akan mempunyai kemampuan lebih dari sekedar kemampuan berpikir, dan dapat menciptakan strategi-strategi penyelesaian untuk masalah-masalah selanjutnya. Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan salah satu tujuan umum dalam pengajaran matematika. Maka hal ini mengandung pengertian bahwa matematika dapat membantu

dalam memecahkan persoalan baik dalam pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Penyelesaian masalah meliputi metode, prosedur dan strategi, hal ini merupakan proses inti dalam pembelajaran matematika. Maka hal ini mengandung pengertian bahwa pembelajaran pemecahan masalah lebih mengutamakan proses dan strategi untuk menyelesaikannya daripada hanya sekedar hasil. Sehingga keterampilan proses dan strategi dalam memecahkan masalah tersebut menjadi kemampuan dasar dalam belajar matematika.

### METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen research). Metode eksperimen semu merupakan suatu desain eksperimen yang tidak mungkin dilakukan penempatan kelompok manakah yang akan mendapatkan perlakuan dan kelompok mana yang akan dijadikan pengendali secara random dan pemilihan objek penelitian tidak mungkin dilakukan secara random. Metode eksperimen semu adalah suatu metode yang tidak memberikan kemampuan kepada peneliti untuk mengendalikan secara komprehensif variabel dan kondisi. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini mencakup siswa di SD Negeri Kalibeji 01, yaitu siswa dari Kelas IV A dan Kelas IV B. Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah siswa-siswa yang berada di kelas IV, dan pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling. Instrument penelitian berupa tes dan non tes. Teknik tes berupa soal uraian sebanyak 5 soal dan teknik non tes berupa observasi, dokumentasi, angket. Tes ini menentukan kinerja siswa dalam memecahkan masalah soal matematika. Tes

deskriptif dipilih karena soal ini dapat mengukur aspek kognitif tingkat lanjut, melatih logika berpikir dan mengembangkan permasalahan siswa.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengujian regresi linear sederhana dilakukan guna memperoleh informasi tentang hasil dari uji hipotesis. Hasil pengujian regresi linear sederhana dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3 Uji Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	101.544	5.435		18.685	.000
1 Problem Solving Berbantuan Permainan Find and Solve Me	-.324	.137	-.532	-2.354	.034

a. Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = -2,354 > t_{tabel} = 2120$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model problem solving dengan bantuan permainan "find and solve me" berpengaruh pada kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Kalibeji 01 dalam memecahkan masalah matematika. Hasil uji regresi linear sederhana juga

menunjukkan nilai R square atau  $R^2 = 0,283 = 28,3\%$ , yang artinya variabel model problem solving berbantuan permainan find and solve me mempengaruhi variabel kemampuan pemecahan masalah sebesar 28,3%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan penelitian, model pembelajaran Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me diketahui dapat menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika siswa. Ini dapat dilihat dengan menerapkan uji regresi linear sederhana menggunakan model pembelajaran pemecahan masalah berbantuan permainan Find and Solve Me sebagai variabel independent, yang mana sebagai variabel dependent berpengaruh terhadap pemecahan masalah matematika siswa. Melalui penerapan metode pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan permainan Find and Solve Me, siswa dapat mengoptimalkan peningkatan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika. Sebagai hasilnya, mereka menjadi lebih terampil dalam menyelesaikan berbagai jenis masalah yang diberikan.

Dengan bantuan permainan Find and Solve Me, model Problem Solving digunakan untuk belajar berkompetisi dalam pemecahan masalah dan mencari solusi terbaik berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah. Kesimpulan ini telah diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Gst. Ngr. Wira Astra, I Md. Suarjana, Ign. Wyn. Suwartra pada tahun 2013 yang menunjukkan bahwa model Problem Solving memiliki efek positif terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Penggunaan

pendekatan metode belajar Problem Solving juga meningkatkan ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena mereka secara aktif terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.

Keunggulan model Problem Solving didasarkan pada beberapa tujuan yang menekankan pada tiga pilar pembelajaran, yaitu proses, transfer pembelajaran dan pembelajaran. Pembelajaran melalui model Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me memberikan siswa pembelajaran yang bermakna untuk menghubungkan pembelajaran dengan baik. Dalam pendekatan pembelajaran ini, strategi utama dalam memecahkan masalah adalah mengajarkan siswa untuk secara aktif dan mandiri mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Selain itu, sambil belajar memecahkan masalah dengan menggunakan game Find and Solve Me juga ditekankan pada pemberian pengetahuan. Siswa dapat mentransfer dengan baik jika mereka tahu bagaimana menerapkan pemahaman yang telah mereka peroleh sebelumnya. Hal ini menyebabkan siswa menggunakan pemahaman mereka bukan hanya menghafal pengetahuan yang sudah mereka peroleh. Selain itu, pembelajaran memecahkan masalah dengan menggunakan permainan Find and Solve Me juga menekankan bagaimana siswa belajar melalui aktivitas berpikir. Kesimpulan ini juga didukung oleh hasil observasi terhadap keterampilan siswa dalam mengatasi masalah matematika di kelas eksperimen, yang menunjukkan hasil yang sangat positif dengan tingkat keberhasilan sebesar 88%.

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa



beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah antara lain: minat belajar siswa melalui penerapan inovasi pembelajaran yang sebelumnya belum dilaksanakan. Penggunaan media permainan yang menawarkan pengalaman belajar baru kepada siswa dan pembiasaan untuk memberikan soal deskriptif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil signifikansi nilai  $0,000 > 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Berdasarkan hasil uji t hitung sebesar  $-2,345$  yang lebih kecil dari t tabel sebesar  $2,120$ , dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me memberikan hasil yang lebih optimal jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai R square atau  $R^2$  sebesar  $0,285$  atau  $28,3\%$ , yang menunjukkan bahwa variabel model Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me memiliki pengaruh sebesar  $28,3\%$  terhadap variabel kemampuan siswa dalam mengatasi masalah matematika

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut : (1) Bagi Guru : Guru yang ingin mampu meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah siswanya dengan menggunakan model pemecahan masalah berbasis permainan Find and Solve Me dapat digunakan sebagai model belajar dan Pengaruh Model *Problem-Solving*.... (Novitasari & Putra, 2024)

bermain; (2) Bagi Siswa : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me siswa disarankan agar selalu aktif dalam kegiatan belajar dan melatih keberanian untuk menyampaikan pendapat dalam pembelajaran serta melatih kemampuan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa; (3) Bagi Peneliti: Peneliti lain yang akan melakukan pengembangan dari penelitian ini mengenai model Problem Solving berbantuan permainan Find and Solve Me terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa hendaknya mempersiapkan dengan lebih matang agar dapat terlaksana sesuai dengan tujuan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika.
- Fembriani, F. & Koroh, T. R. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa PGSD UNDANA Dengan Model Think Pair Share. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*.
- Gafur, A. K. A. & Umar, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP di Daerah Tertinggal. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika*.
- Handayani, M. W., Swistoro, E., & Risdianto,

- E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Fisika terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X MIPA SMAN 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*.
- Khoiriyah, I. S. A. & Purwanti, K. Y. (2022) The Creative Thinking Ability In Elementary School Mathematics Problem Solving. *Jurnal AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Kodariyati, L. & Astuti, B. (2016). Pengaruh Model PBL terhadap Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia Vol. 4*.
- Maretayani, W. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Permainan Snakesand Ladders Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Journal of Education Technology. Vol. 1 No. (2)*.
- Mariana, E., Kusuma Wardany, K., & Asih, D. A. S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Peningkatan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*.
- Meika, I., Ramadina, I., Sujana, A., & Mauladaniyati, R. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Melathi, D. R. & Putra, L. V. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Of Primacy And Children's Education Vol 5, No 1 (2022)*.
- Murdiana, N. (2015). Pembelajaran Pemecah Masalah dalam Pembelajaran Matematika”, *AKSIOMA Vol. 4 No. 1, Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Nurdin, A. N., Rusli, B. I. S., & Hastuty, S. M. M. R. (2022). Mathematical Critical Thinking Ability in Solving Mathematical Problems. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Santri D. M. & Rosmayadi, M. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*.
- Suriarti, M. & Isnaniah, I. (2023). Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Model CPS di Kelas IX. *Journal on Education*.
- Suryaningsih, A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, S. E. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Steam Terhadap Kemampuan

Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

Syazali, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Sistematis.

Veny, F., Maolaa., & Putra, L. V. (2022). Pengaruh Model Realistic Mathematic Education Berbantuan Congklak Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi KPK dan FPB SD Negeri 4 Purbowangi. *Jurnal JUPENSI Vol 2 No. 2 (Agustus 2022) – pISSN: 2827-8852, eISSN: 2827-8860*

*How to cite this paper :*

---

Novitasari, D. A. & Putra, L. V. (2024). Pengaruh Model *Problem-Solving* Berbantuan Permainan *Find And Solve Me* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan, 8(1), 105–118.*



9 772548 884008