



Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III SDN Gedawang 01 Semarang

Serandha Ardita¹, Lisa Virdinarti Putra²

^{1,2}Universitas Ngudi Waluyo, Jalan Diponegoro 186 Ungaran, Kabupaten Semarang
Jawa Tengah 50513

Abstract

Received : 21 Jan 2023
Revised : 4 Mei 2023
Accepted : 26 Mei 2023

The purpose of this study is to determine the effectiveness of the problem solving learning model on the problem-solving ability of grade III students of SDN Gedawang 01 Semarang. This type of research is quantitative research with a problem solving learning model using interactive videos. The population in this study was grade III SDN Gedawang 01 and grade III SDN Gedawang 02 Semarang totaled 56 students. Meanwhile, the sample, namely class III SDN Gedawang 01, was 28 students. Data collection techniques in the form of observations, questionnaires, interviews and tests. The technical data analysis used is the Independent Test sample T-test and the Simple Linear Regression Test. The results showed that: there was a difference in the average problem solving ability of students between the control class and the experimental class, which can be seen from 1) Independent Test T-test sample and obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.83 > 2.13$) with a sig value. (2 -tailed) i.e. $0.001 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. 2) There is an effectiveness of interactive video-assisted problem solving learning models, which can be seen from the Simple Linear Regression Test and obtained a signification level of $F_{67.195}$, sig: $0.000a < 0.05$. So it can be concluded that the interactive video-assisted problem solving learning model is effectively used to improve the problem-solving ability of grade III students of SDN Gedawang 01 Semarang.

Keywords: effectiveness; problem solving learning model; interactive video; problem solving ability.

(*) Corresponding Author: serandhardita@gmail.com

How to Cite: Ardita, S., & Putra, L.V. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III SDN Gedawang 01 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (1): 27-35.

PENDAHULUAN

Untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu diupayakan suatu pembelajaran yang menyenangkan serta mengupayakan agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, dan membiasakan siswa untuk berlatih dalam pemecahan masalah. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta hasil belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah adalah metode *problem solving*.

Menurut Hamdani (2011) metode *problem solving* adalah cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Adapun keunggulan model pembelajaran *problem solving* di antaranya yaitu melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah yang di hadapi secara realistis, merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

Dengan metode *problem solving*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SDN Gedawang 01 Semarang. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dilihat dari: (1) kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, (2) kemampuan siswa dalam menerapkan berbagai macam strategi yang cocok untuk memecahkan masalah, (3) kemampuan siswa dalam mengembangkan proses pemecahan masalah, dan (4) kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model



Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SDN Gedawang Semarang“.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menyatakan efektivitas pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama siswa kelas III di SDN Gedawang 01 Semarang. Desain penelitian ini adalah *Quasi Experiment* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penulis memilih sampel secara tidak random, penulis menentukan satu sekolah yaitu hasil dari undian atau kocokan yang penulis lakukan. Dari hasil undian atau kocokan tersebut yang keluar SDN Gedawang 01 Semarang, sehingga penulis tetapkan SDN Gedawang 01 Semarang sebagai eksperimen, sedangkan SDN Gedawang 02 Semarang sebagai kelas kontrol, di mana kelas kontrol sebagai kelas pembanding dengan kelas eksperimen.

Dalam hal ini, kelas kontrol dan eksperimen menggunakan *pretest* untuk menemukan masalah. Setelah menyelesaikan tugas menggunakan metode yang berbeda. Setelah tes, bagian kedua akan digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan yang sebelumnya.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	A	Y	A
Kontrol	A	Z	A

Keterangan:

Y : pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif.

Z : pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif.

A : instrument hasil tes tertulis.

Penelitian dilakukan di SDN Gedawang 01 Semarang dan SDN Gedawang 02 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Gedawang 01 Semarang dan SDN Gedawang 02 Semarang dalam pembelajaran masih belum menggunakan model dan media pada saat pembelajaran. Kelas III di SDN Gedawang 01 Semarang dan SDN Gedawang 02 Semarang menggunakan kurikulum 2013, memiliki masing-masing satu kelas yang cocok untuk dijadikan penelitian eksperimen. Kelas yang menjadi kelas eksperimen yaitu kelas III SDN Gedawang 01 dan kelas kontrol menggunakan kelas III SDN Gedawang 02. teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Penentuan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan berdasarkan hasil undian dan berdasarkan undian diperoleh bahwa kelas III SDN Gedawang 01 sebagai kelas eksperimen dan kelas III SDN Gedawang 02 sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini, penulis menggunakan kelas uji coba di sekolah yang masih dalam lingkup satu gugus, kemudian memiliki kesamaan seperti akreditasi sekolah, penggunaan kurikulum 2013, kualitas guru yang relatif sama dan telah mendapatkan kualifikasi Sarjana Pendidikan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dalam dua sekolah telah berlangsung selama dua bulan. Penelitian diawali dengan studi pendahuluan dan penyusunan penelitian, lalu diakhiri dengan kegiatan laporan dan revisi.

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa Gedawang 01 dan Gedawang 02. Sampel penelitian ini adalah kelas III SDN Gedawang 01 berjumlah 28 siswa tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, angket, dan wawancara tidak terstruktur. Tes diberikan penulis berisi soal-soal materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Terdapat 10 soal yang akan diujicobakan siswa kelas III. Pada penelitian diberikan *pretest* dan *posttest* masing-masing 10 soal. Soal-soal yang digunakan sebagai penelitian berbentuk soal isian sebanyak 10 butir soal. Soal isian dapat dinilai dengan mudah, cepat, dan objektif. Jika jawaban benar mendapat 4 poin dan jika jawaban salah mendapat 1



poin. Pengumpulan data selanjutnya berupa observasi yaitu pengambilan data dilakukan dengan terjun langsung kelapangan, yaitu untuk memantau dalam kegiatan pembelajaran. Di sini penulis menggunakan observasi nonpartisipan. Selanjutnya penulis menyebar angket kemudian diberikan dalam bentuk kuesioner diberikan langsung kepada responden yaitu siswa kelas III SDN Gedawang 01 Semarang. Kuesioner digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah. Pengumpulan data berikutnya berupa wawancara yang digunakan tidak terstruktur dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini media yang digunakan penulis berupa alat media berupa video interaktif yang buat penulis sebagai tujuan untuk menarik siswa dalam pembelajaran sehingga dapat memecahkan permasalahan belajar siswa. Untuk instrumen pengumpulan data berupa lembar soal uji coba kemampuan pemecahan masalah dimulai dengan *pretest* dilanjutkan *posttest* berbentuk soal uraian. Instrumen selanjutnya berupa lembar observasi berupa indikator pemecahan masalah. Untuk instrumen berupa angket berisi pertanyaan-pertanyaan ataupun pernyataan kemampuan pemecahan masalah berupa rubrik penilaian angket yaitu berupa alternatif jawaban, skor positif dan skor negatif. Untuk instrumen selanjutnya berupa lembar observasi keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran berupa angket yang berisi pernyataan terlaksananya pembelajaran dari sudut pandang guru, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data untuk validitas dan reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya pembeda yang menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan video interaktif yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol pembelajaran yang hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* saja tanpa penggunaan media. Hal ini dapat dilihat dengan nilai rata-rata kelas yang menggunakan model dengan bantuan video interaktif lebih tinggi yaitu sebesar 81,11 sementara pembelajaran yang hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* tanpa menggunakan media nilai rata-rata kelas sebesar 72,79. Model pembelajaran *Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan suatu kesempatan dalam keterampilan bagi siswa yang meliputi suatu kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis informasi, mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran yang bisa menyelesaikan suatu permasalahan atau dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemecahan masalah.

Dari hasil angket dan observasi yang dilakukan saat penelitian juga menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran dengan bantuan video interaktif, siswa terlihat lebih tertarik dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa terutama pada pembelajaran tematik yang berfokus pada matematika kelas III materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif dengan proses pembelajaran yang hanya menggunakan model saja. Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan berbantuan video interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan di kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran saja tanpa menggunakan berbantuan media pembelajaran video interaktif, siswa cenderung kurang tertarik dan kesulitan membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan berpenyebut sama pada soal cerita, karena tidak



adanya video interaktif yang digunakan untuk membantu menyelesaikan masalah (soal). Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai $F = 67,95$, $sig = 0,000^a < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, persamaan di atas adalah linear atau variabel x (Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan Video Interaktif) mempunyai hubungan linear terhadap variabel y (kemampuan pemecahan masalah). Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Data menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Pemecahan Masalah berbantuan video interaktif berpengaruh positif terhadap tingkat pemecahan masalah di kelas III pada materi pelajaran penjumlahan dan pengurangan berpenyebut yang sama. Ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yang mana X (Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan Video Interaktif) berpengaruh pada Y (kemampuan pemecahan masalah). Yang mana hasil tersebut dapat dilihat nilai signifikansi sebesar $0,000^a < 0,05$, maka terdapat pengaruh antara variabel X (Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan Video Interaktif) dengan variabel Y (kemampuan pemecahan masalah).

Model pemecahan masalah adalah suatu metode pemecahan masalah yang dapat digunakan untuk membantu siswa menghadapi masalah belajarnya. Selain itu, model masalah Pemecahan dapat digunakan untuk menerapkan metode yang efektif dan efektif dalam memecahkan masalah. Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen, pada indikator memahami masalah menunjukkan 1,68 yang berarti berada pada kategori positif. Selanjutnya pada indikator merencanakan penyelesaian masalah menunjukkan skor rata-rata 1,67 yang berada pada kategori positif. Pada indikator melaksanakan penyelesaian masalah menunjukkan 1,63 berada pada kategori positif, dan untuk indikator memeriksa kembali hasil menunjukkan 1,50 yang mana nilai tersebut juga masuk dalam kategori positif.

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hal yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa, antara lain yaitu penggunaan model yang sesuai dengan pembelajaran dan penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah (soal). Pembelajaran dengan menerapkan model Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan Video Interaktif dan dengan membiasakan siswa mengerjakan soal pemecahan masalah, maka hal tersebut akan membantu siswa untuk lebih memahami masalah dengan menyelesaikannya menggunakan cara yang tepat.

Tabel 1. Rerata Indikator Pemecahan Masalah

No	Indikator	SDN Gedawang 01	SDN Gedawang 02
1	Memahami masalah	6,61%	7,68%
2	Merencanakan penyelesaian masalah	6,96%	9,29%
3	Melaksanakan penyelesaian masalah	13,75%	16,75%
4	Memeriksa kembali	13,71%	20,29%

Hasil penelitian uji hipotesis II dilaksanakan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana guna mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel x (Model Pembelajaran *Problem Solving*) dan y (kemampuan pemecahan masalah). diperoleh nilai $F = 67,195$, $sig = 0,000^a < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, persamaan di atas adalah linear atau variabel x (Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Video Interaktif) mempunyai hubungan linear terhadap variabel y (kemampuan pemecahan masalah). Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa



terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Pemecahan Masalah berbantuan Video Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah siswa kelas III materi penjumlahan, pengurangan pecahan berpenyebut sama. Dengan menerapkan pembelajaran pemecahan masalah atau *Problem Solving* dengan video interaktif, maka siswa menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Pembahasan

Hasil penelitian didapatkan data bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan video interaktif yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol pembelajaran yang hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* saja tanpa penggunaan media. Hal ini dapat dilihat dengan nilai rata-rata kelas yang menggunakan model dengan bantuan video interaktif lebih tinggi yaitu sebesar 81.11 sementara pembelajaran yang hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* tanpa menggunakan media nilai rata-rata kelas sebesar 72.79. Penggunaan model pembelajaran pemecahan masalah atau *problem solving* efektif dalam meningkatkan pemecahan masalah, dilihat dari uji regresi linear sederhana yang mana X (Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan video interaktif) berpengaruh pada Y (kemampuan pemecahan masalah). Diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000^a < 0,05$, maka dari hasil tersebut terdapat pengaruh antara variabel X (Model Pembelajaran pemecahan masalah atau *Problem Solving* berbantuan video interaktif) terhadap variabel Y (pemecahan masalah). Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbantuan Video Interaktif juga berpengaruh positif terhadap tingkat pemecahan masalah di kelas III pada materi pelajaran penjumlahan dan pengurangan berpenyebut yang sama.

Berdasarkan hasil rujukan diperoleh beberapa jurnal ilmiah antara lain dari Putra & Sipayung (2019) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Melalui Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan Powtoon, pada jurnal tersebut menyatakan bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah sebelum dan setelah penggunaan pembelajaran matematika realistik berbantuan powtoon membuat siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; hasil perangkat pembelajaran matematika melalui pembelajaran berbasis matematika realistik berbantuan powtoon untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah divalidasi oleh tiga validator, sehingga perangkat tersebut memenuhi kriteria valid; perangkat pembelajaran matematika dengan pembelajaran matematika melalui pembelajaran berbasis matematika realistik berbantuan powtoon untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berdasarkan hasil observasi guru berada dalam kategori sangat baik, sehingga perangkat tersebut memenuhi kriteria praktis; implementasi pembelajaran matematika melalui pembelajaran berbasis matematika realistik berbantuan powtoon untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan kriteria: rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM lebih dari 75. dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol, kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Rujukan berikutnya jurnal dari Indah (2020) melakukan penelitian tentang keefektifan model *problem solving* berbantu media cd interaktif ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa kelas v sd. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil belajar matematika yang menggunakan model *problem solving* mempengaruhi hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen 71,04 lebih baik daripada rata-rata kelas kontrol 53,96.

Burais (2018), melakukan penelitian dalam penggunaan *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sistematis siswa kelas vii. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan kelas (secara keseluruhan) pembelajaran *problem solving* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan matematis siswa. Hal ini terlihat dari nilai sig.



yang diperoleh yaitu 0,01 di mana nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengujian maka H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima. Artinya peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *problem solving* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional jika ditinjau secara keseluruhan.

Putra (2014) melakukan penelitian dalam penerapan model pembelajaran *problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas xii. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model *problem solving* dari putaran I hingga putaran II putarannya, yaitu mencapai 78%, hal ini tergolong baik. Sedangkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama putaran I hingga putaran II, yaitu mencapai 75,7%, hal ini tergolong baik.

Nanang (2012) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika melalui pendekatan metakognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik kelompok siswa yang mendapatkan PM berada pada klasifikasi tinggi. Kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang mendapatkan PM secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan yang mendapatkan PK.

Wijayanti (2015), melakukan penelitian tentang efektivitas pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berbantuan media video interaktif ditinjau dari hasil belajar PKn. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas antara pembelajaran VCT berbantu media video interaktif pada kelas eksperimen dan model konvensional ceramah berbantu media video interaktif pada kelas kontrol terhadap hasil belajar PKn siswa kelas 5 SDN Mangunsari 03 Salatiga semester II tahun pelajaran 2014/2015. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil uji t, yang ditunjukkan t hitung sebesar 2,072 dan signifikansi sebesar 0,043. Hal ini menunjukkan t hitung lebih besar dari pada t tabel yakni 2,00404 ($2,072 > 2,00404$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,043 < 0,05$).

Dari hasil beberapa rujukan tersebut penulis melakukan penelitian terkait dengan permasalahan yang sama yaitu kemampuan pemecahan masalah siswa namun, penulis menggunakan media dan model pembelajaran yang berbeda. Hasil dari penelitian penulis, menunjukkan ada keefektifan model dan media pembelajaran sehingga siswa mampu dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan judul dari penelitian penulis yaitu keefektifan model pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SDN Gedawang 01 Semarang. Dengan menggunakan Media video interaktif, siswa mampu belajar lebih efektif dan dapat memecahkan masalah.

PENUTUP

Hasil dari analisis perhitungan mengenai keefektifan model pembelajaran *problem solving* atau pemecahan masalah berbantuan video interaktif pada kemampuan pemecahan permasalahan siswa, materi penjumlahan, pengurangan pecahan berpenyebut sama sebagai berikut. Ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah sesudah, atau sebelum menggunakan pembelajaran *problem solving* berbantuan video interaktif dapat dilihat pada rata-rata untuk kelas eksperimen 81.11 lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol yaitu 72.79. Maka disimpulkan terjadi perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan model pembelajaran *problem solving* dengan video interaktif atau yang tidak menggunakan model pembelajaran.; Ada pengaruh pembelajaran *problem solving* atau pemecah masalah pada kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh nilai $F = 67,195$, $sig = 0,000a < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, persamaan diatas adalah linear atau variabel x (Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Video Interaktif) mempunyai hubungan linear terhadap variabel y (kemampuan pemecahan masalah). Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat Model Pemecahan Masalah didasarkan pada video interaktif untuk berbagai tugas pemecahan masalah siswa kelas III SDN Gedawang 01 Semarang pada materi penjumlahan dan pengurangan



pecahan berpenyebut sama. Terdapat peningkatan model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SDN Gedawang 01 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari uji regresi linear sederhana yang mana X (Model Pembelajaran *Problem Solving* berbantuan video interaktif) berpengaruh pada Y (kemampuan pemecahan masalah). Yang mana terlihat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dari hasil terdapat pengaruh antara variabel X (Pembelajaran pemecahan masalah atau *Problem Solving* dengan video interaktif) terhadap variabel Y (pemecahan masalah).

DAFTAR PUSTAKA

- Bayuningsih, A. S., Usodo, B., & Subanti, S. (2018). Analysis Of Junior High School Students' Problem Solving Ability Reviewed From Self-Regulated Learning. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 2(1), 51-59.
- Besral. (2010). *Pengolahan dan Analisa Data Menggunakan SPSS*. Depok: Departemen Biostatika-Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.
- Chrisna, J. E. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran MMP (Missouri Mathematics Project). *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Darojat, L. Kartono. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Berdasarkan AQ dengan Learning Cycle 7E. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(1), 1-8.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Haqiqi, A. K. (2021). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Video dalam Liveworksheets Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 193-210.
- Hendriana, H., dkk. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Peserta didik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hera, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMAN1 Beutong Kabupaten Nagan Raya. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9 (1).
- H.S Bintoro & E. Zuliana. (2015). Penerapan Interactive Multimedia Berbasis Kurikulum 2013 Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal Siswa pada Pembelajaran Matematika SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 121-126.
- Huang, T. H., Liu, Y.C & Chang, H.C. (2012). Learning Achievement in Solving Word-Based Mathematical Questions through a Computer-Assisted Learning System. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(1), 248-259.
- Husna, H., & Burais F. F. (2019). Penerapan Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan Level Siswa. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Husna, N. R., Veronica, R. B. & Kurniasih, A. W. (2019). Kemampuan Pecahan Masalah Matematis pada Problem Based Learning (PBL) Berdasarkan Self Regulation. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 556-562.
- Indah, A. N. (2020). Keefektifan Model Problem Solving Berbantu Media CD Interaktif Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gumayun 01 Kabupaten Tegal. *Skripsi*. UNNES.
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9-13.
- Karwono. Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.



- Khalidiyah, H. (2015). The Use of Animated Video in Improving Students Reading Skill (A Quasi-Eksperimental Study of Seventh Grade Student at A Junior High School in Jalancagak, Subang). *Journal of English and Education*, 3(1), 59-79.
- Kiswanto, K. (2017). The Effectiveness of the Implementation of Cooperative Learning Model of Jigsaw Type using Problem Posing Solving Approach at SMPN 26 Makassar. *Daya Matematis Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Kurniawati, N. D. L. & Jailani. (2017). Keefektifan Model Problem Based Learning dengan Contoh Terapan ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Mathematics Word Problem Siswa SMP. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 6(4).
- Maharani, H. R. & Basir, M. A. (2016). Pengembangan Media CD Interaktif Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Marifatun, M., Sulistyorini, S., & Ahmadi, F. (2018). The Effectiveness of the Problem Based Learning Model Assisted by Interactive CD on Mathematical Problem Solving Ability Reviewed from Students' Cognitive Style. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(2), 78-85.
- Maruliana, M. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMA Dengan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Video Interaktif. *Jurnal Padeagogik : Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 110-117.
- Musfiqon, (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Musyaffak, A. (2014). *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Maulana, M. R., Rusli, C. Y., & Ristiyanah, R. (2017). Pemanfaatan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D. *IC-Tech*, 12(1).
- Naimnule, M., Kartono, K., & Asikin, M. (2020). Mathematics Problem Solving Ability in Terms of Adversity Quotient in Problem Based Learning Model With Peer Feedback. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 9(2), 222-228.
- Nasaruddin, N. (2013). Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2).
- Ningsih, T., Kusumaningsih, W., & Buchori, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran SAVI dan Problem Solving Berbantu CD Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Soal Cerita. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 492-500.
- Nurchahyo, D. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Badegan. *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Ponorogo*
- Nurmayanti, N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving. *Skripsi*.
- Nursiam, S. & Soeprodjo, S. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantu Flash Interaktif Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1).
- Nur, A. S. & Palobo, M. (2018). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau dari Perbedaan Gaya Kognitif dan Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(2), 139-148.
- Partini, N. N. A., Suweken, G., & Suarsana, I. M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan PoWs terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 9(2).



- Pisaba, M. D. (2018). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik SMK SMTI Bandar Lampung. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Priansa, D.J., (2019). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Purnomo, E. A & Mawarsari, V. D. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran IDEAL Problem Solving Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-31.
- Putra, F. K. A & Hasyim, B. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII TKR 1 pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Konvensional di SMK Negeri 1 Madiun. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA*, 2(3), 1-8.
- Ramadhani, N. & Arindiono, R. Y. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1).
- Soeprodjo, S. N. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Flash Interaktif Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1).
- Wasitohadi. (2015). Efektivitas Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantu Media Video Interaktif Ditinjau Dari Hasil Belajar PKN. *Satya Widya*, 31(1), 54-68.