

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM SOLVING*
TERHADAP PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA
KELAS IV DI SDN 05 BARUAH GUNUANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

**Oleh
SITI AZZAHRA
NPM. 1910013411054**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Siti Azzahra
NPM : 1910013411054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Problem Solving*
Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV di
SDN 05 Baruah Gunung

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

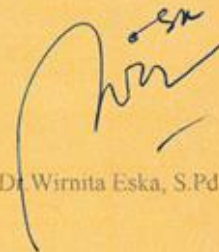
Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Dua Puluh Tiga bulan September tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima bagi :

Nama Mahasiswa : Siti Azzahra
NPM : 1910013411054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Problem Solving*
Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV di
SDN 05 Baruah Gunung

Nama

Tanda Tangan

1. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

: 

2. Dra. Susi Herawati, M.Pd

: 

3. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd

: 

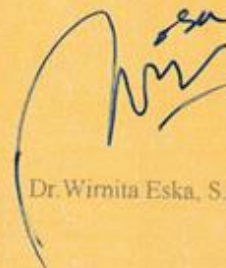
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



Dr. Wimita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Azzahra
NPM : 1910013411054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis Problem Solving Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Sswa Kelas IV Di SDN 05 Baruah Gunuang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Problem Solving Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Sswa Kelas IV Di SDN 05 Baruah Gunuang” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 18 September 2025

Saya yang menyatakan,


Siti Azzahra

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM SOLVING*
TERHADAP PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS
IV DI SDN 05 BARUAH GUNUANG**

Siti Azzahra¹, Zulfa Amrina¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail: sitiazahra0482@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDN Baruah Gunuang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan mengetahui pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* terhadap tes pemecahan masalah matematika siswa kelas IV di SDN Baruah Gunuang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Baruah Gunuang yang berjumlah 50 orang. Instrumen dari penelitian ini adalah lembar soal tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam bidang pengetahuan matematika. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDN 05 Baruah Gunuang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil analisis hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai signifikansi 0,003 pada kelas eksperimen dan 0,008 pada kelas kontrol ($\text{sig.} < 0,05$), yang berarti hipotesis H1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan dan mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* dalam proses pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Pemecahan Masalah Matematika, Media Interaktif, *Problem solving*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem solving* Terhadap Tes pemecahan masalah Matematika Siswa Kelas IV di SDN Baruah Gunuang”. Sholawat beserta salam peneliti mengucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini di ajukan sebagai syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan waktu dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Dra. Susi Herawati, M.Pd., selaku penguji I dan Ibu Arlina Yuza, S.Pd, M.Pd, selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ketua dan Bapak Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan izin sehingga skripsi ini dapat sesuai dengan baik.
5. Ibu Hazlentati, S.Pd SD selaku Kepala SDN 05 Baruah Gunuang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Wina Deswita, S.Pd SD, selaku Kepala Sekolah SDN 06 Baruah Gunuang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan uji coba tes.

7. Bapak Isrialdi, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN Baruah Gunuang yang telah membimbing peneliti selama penelitian.
8. Bapak Hendri, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 06 Baruah Gunuang yang telah membimbing peneliti selama penelitian
9. Rekan rekan mahasiswa Program Studi PGSD, terkhusus kepada yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan petunjuk yang diberikan kepada peneliti akan mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 18 September 2025

Siti Azzahra

Npm. 1910013411054

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ...	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar...	Error! Bookmark not defined.
2. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif...	Error! Bookmark not defined.
3. Hakikat Metode <i>Problem solving</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Hakikat Tes pemecahan masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Konseptual.....	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
C. Jenis Data.....	Error! Bookmark not defined.

D. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.. Error! Bookmark not defined.	
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RUJUKAN.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	Error! Bookmark not defined.
-----------------------------------	-------------------------------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Ulangan Mingguan Siswa Kelas IV	4
Tabel 2. Rancangan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Keadaan Populasi Peserta Didik Kelas IV SDN Baruah Gunuang..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instruman	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. Data Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6. Nilai Pretest Kelas Experimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Experimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8. Nilai Posttest Kelas Experimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Experimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10. Nilai Pretest Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 12. Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 16. Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 17. Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
Tabel 18. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	Error! Bookmark not defined.

Tabel 19. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 14. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 15. Uji Normalitas Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 16. Uji Homogenitas Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 17. Uji Wilcoxon Ranks Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 18. Uji Hipotesis Menggunakan Uji Wilcoxon **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3. Soal Pretest**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4. Soal Posttest.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Ekperimen dan Kontrol .. **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6. Hasil Olahan data.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian Sekolah **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8. Dokumentasi Dokumentasi SDN 05 Baruah Gunuang **Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika memegang peranan krusial dalam membentuk pola pikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Matematika tidak hanya sekadar kumpulan rumus dan angka, melainkan juga alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan salah satu keterampilan esensial abad ke-21 yang harus dikuasai siswa, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi, merumuskan strategi, melaksanakan solusi, dan mengevaluasi hasilnya dalam menghadapi berbagai tantangan (Nabihah et al., 2025; Setiawati et al., 2024)

Namun, secara umum, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan. Sifat abstrak matematika seringkali menjadi hambatan bagi siswa untuk memahami konsep secara mendalam, yang kemudian berdampak pada kesulitan dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Hal ini diperparah dengan anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, sehingga mengurangi minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Ayu et al., 2020).

Secara lebih spesifik, tes pemecahan masalah matematika siswa masih menjadi perhatian serius. Banyak siswa, termasuk di tingkat Sekolah Dasar (SD), mengalami kesulitan dalam memahami soal, merencanakan penyelesaian, hingga memeriksa kembali hasil yang diperoleh (Anugraheni,

2020; Cahyadi et al., 2023; Handayani et al., 2024; Sanutra et al., 2024). Kesulitan ini seringkali mencakup ketidaklengkapan informasi yang diketahui atau ditanyakan, serta kesalahan dalam perhitungan aritmetika dasar, yang menunjukkan kurangnya pemahaman konseptual dan prosedural siswa (Sanutra et al., 2024).

Kondisi ini tidak terlepas dari dominasi metode pembelajaran yang cenderung konvensional di banyak sekolah. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan pengerjaan soal di papan tulis, tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah, telah terbukti kurang efektif (Cahyadi, 2021). Pendekatan tradisional ini, meskipun memiliki struktur, seringkali mengakibatkan *disengagement* siswa karena penekanan pada hafalan dan tugas berulang, sehingga membatasi kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan pada situasi baru dan mengembangkan pemikiran tingkat tinggi (Publishers, 2024).

Dalam konteks pendidikan modern, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, personal, dan menarik dibandingkan media tradisional, yang sangat penting untuk membangkitkan minat belajar siswa (Adawiyah & Batubara, 2021; Ardiani & Azizah, 2024).

Secara khusus dalam pembelajaran matematika, media interaktif memiliki potensi besar untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, melakukan eksplorasi, dan berlatih secara mandiri. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika (Andika et al., 2024). Sebuah tinjauan sistematis oleh (Gultom et al., 2025) menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran matematika efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan tes pemecahan masalah siswa.

Sejalan dengan pemanfaatan teknologi, pendekatan *problem solving* dalam pembelajaran matematika menekankan pada proses penemuan solusi melalui serangkaian langkah sistematis, seperti memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil (Polya, 1945). Ketika siswa dihadapkan pada masalah nyata dan didorong untuk menemukan solusinya sendiri, mereka tidak hanya menguasai konsep tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemandirian, dan kreativitas dalam mencari solusi ((Dian & Wahyudi, 2022). Berbagai studi telah membuktikan efektivitas pendekatan *problem solving* dalam meningkatkan tes pemecahan masalah siswa di berbagai jenjang pendidikan (Setiawati et al., 2024).

Integrasi antara pendekatan *problem solving* dengan media pembelajaran interaktif merupakan kombinasi yang sangat potensial.

Menggabungkan keduanya memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan masalah, mencoba berbagai pendekatan, menerima umpan balik instan, dan belajar dari kesalahan dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas kombinasi ini. Misalnya, penelitian oleh (Andika et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan tes pemecahan masalah siswa kelas 2 SD. Demikian pula, studi oleh (Misla & Mawardi, 2020; Pendas, 2024) menemukan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa SD setelah menggunakan media interaktif dengan pendekatan *problem solving*. Penelitian oleh (Sari et al., 2021) juga menunjukkan pengembangan media interaktif berbasis *problem based learning* yang efektif di SD, dan (Rizki et al., 2023) mengembangkan media interaktif berbasis *problem solving* menggunakan Lectora Inspire.

Tabel 1. Hasil Ulangan Mingguan Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Nilai TPA
1	Muhammad Zikra	60
2	Afifatu Nizza Fahma	78
3	Affiyya Abbida Elhikmi	62
4	Alfian Rezki	58
5	Asmaul Husna	80
6	Asqi Ricardo	64
7	Muhammad Asyraf	55
8	Niki Andrila	83
9	Rafif Syarif	70
10	Vatma Hayna	65
11	Sayyid Sauqi Syahada	82

Sumber: Guru Matematika SDN 05 Baruah Gunuang, 2025

Berdasarkan hasil tes pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SDN 05 Baruah Gunuang pada tanggal 25 Juni 2025, diperoleh data bahwa hanya 4 orang siswa (36,36%) yang mampu melampaui Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) 75, sedangkan 7 orang siswa (63,64%) masih berada di bawah KKM dengan rentang nilai 55–70 (Tabel 1). Kondisi ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah matematika sehingga kemampuan mereka tergolong rendah dan belum merata.

Selain itu, hasil observasi juga menemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional berupa ceramah, tanya jawab, serta latihan soal di papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku paket dan papan tulis, sehingga minim variasi dan kurang mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Akibatnya, siswa tampak pasif, kurang antusias, serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Persepsi negatif bahwa matematika adalah mata pelajaran sulit semakin memperburuk kondisi ini.

Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran matematika dengan realitas di lapangan. Sejatinya, pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada keterampilan berhitung, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif melalui pemecahan masalah. Namun, fakta yang ada di SDN 05 Baruah Gunuang memperlihatkan bahwa keterampilan tersebut belum berkembang optimal.

Salah satu alternatif yang diyakini dapat menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan media interaktif berbasis problem solving. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik,

meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sekaligus melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui aktivitas pemecahan masalah yang terstruktur. Akan tetapi, di sekolah tersebut, pemanfaatan media interaktif dan strategi berbasis problem solving masih jarang dilakukan, bahkan belum pernah diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem solving* Terhadap Tes pemecahan masalah Matematika Siswa Kelas IV di SDN Baruah Gunuang". Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika dan tes pemecahan masalah siswa di sekolah tersebut, serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas 4 di SDN Baruah Gunuang.
2. Penggunaan metode pembelajaran matematika yang cenderung konvensional dan kurang inovatif.
3. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan relevan untuk mendukung pembelajaran pemecahan masalah matematika.
4. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

5. Kebutuhan akan pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN Baruah Gunung.
2. Fokus penelitian adalah analisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving*.
3. Variabel terikat yang akan diukur adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
4. Materi matematika yang akan menjadi fokus adalah materi yang sesuai dengan kurikulum kelas IV Sekolah Dasar dan relevan untuk penerapan *problem solving*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV di SDN Baruah Gunung sebelum dan sesudah penerapan media interaktif berbasis *problem solving*?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* terhadap kemampuan

pemecahan masalah matematika siswa kelas 4 di SDN Baruah Gunuang?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV di SDN 05 Baruh Gunung sebelum dan sesudah penerapan media interaktif berbasis *problem solving*.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas 4 di SDN Baruah Gunuang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa:

Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mereka menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi tantangan matematis.

2. Bagi Guru:

Menyediakan alternatif media dan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran matematika berbasis teknologi serta mempermudah penyampaian materi pemecahan masalah.

3. Bagi Sekolah:

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SDN 05 Baruh Gunung secara keseluruhan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran serupa di sekolah lain.

4. Bagi Peneliti Lain:

Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang relevan, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan praktik terkait media pembelajaran interaktif dan *problem solving* dalam pendidikan matematika.

