

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan 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. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis *problem solving* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan dan mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* dalam proses pembelajaran matematika, karena dapat meningkatkan kemampuan siswa

dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal pemecahan masalah secara lebih efektif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berbasis *problem solving*, sehingga keterampilan berpikir kritis, analitis, dan sistematis dapat berkembang dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *problem solving*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan cakupan sekolah yang lebih luas, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih menyeluruh. Selain itu, peneliti lain dapat menambahkan variabel lain, misalnya motivasi belajar atau minat siswa, untuk melihat pengaruh lebih lanjut dari penerapan media interaktif berbasis *problem solving*.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, N. A., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika bangun datar berbasis Android untuk siswa SD/MI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 31–48. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/2613>
- Ahmad, M., & dkk. (2022). *Pendidikan Matematika Realistik Untuk Membelajarkan Kreativitas dan Komunikasi Matematika*. PT Nasya Expanding Management.
- Andika, R., Ningsih, N. A., Restiyanti, R., Maesaroh, S., & Rasilah, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 305–311. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i8.2453>
- Anugraheni, I. (2020). Analisis kesulitan mahasiswa dalam menumbuhkan berpikir kritis melalui pemecahan masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 261–267. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.197>
- Aprilia, N. P., & dkk. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model dan Media Inovatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Ardiani, R., & Azizah, D. (2024). Pengaruh media interaktif Educaplay pada pembelajaran matematika di kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6). <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna/article/download/1367/1784/6805>
- Ariani, Y., & dkk. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. CV. Budi Utama.
- Ayu, Y., Wahyuningtiyas, P., Fikri, K., & Fitriawanati, M. (2020). Dampak pembelajaran konvensional pada siswa SD Muhammadiyah Domban 3 dan problem-based learning sebagai solusinya. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat (SEMNAS MENGABDI)*, 3(1), 1025–1029. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/viewFile/10723/pdf>
- Cahyadi, F. (2021). Kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika materi pecahan. *Dwijaloka: Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(3). <https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v2i3.1250>
- Cahyadi, F., Subekti, E. E., & Wardana, M. Y. S. (2023). Analisis kesulitan belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan dilihat dari tes pemecahan masalah matematika kelas IV SD. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3486>

- Dian, P., & Wahyudi. (2022). Efektivitas model Problem Based Learning dan *Problem solving* berbantuan PowerPoint interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3273>
- Fika, F. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Problem solving berbantuan media audio visual terhadap tes pemecahan masalah*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Gultom, J., Sembiring, B. O., & Apriani, Y. (2025). The effectiveness of digital media on understanding mathematical concepts and problem-solving abilities. *Jurnal Matematika dan Teknologi Komputer*, 6(1), 1–11. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/25758>
- Handayani, S., Rosyidi, A. H., & Widayat, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi Fungsi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(4). <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i4.858>
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis *Problem solving* sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–107.
- Matematika, D. N. G. (2023). *Panduan Pembelajaran Matematika Abad 21*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan *problem solving* siswa SD ditinjau dari kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>
- Nabihah, M., Arrahim, A., & Budianti, Y. (2025). Analysis of mathematics problem-solving skills through problem-solving in elementary school students. *ATTA`DIB*, 9(1). <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/at-tadib/article/view/19884>
- Pendas. (2024). Efektivitas pembelajaran matematika melalui video interaktif berbantuan Quizizz untuk meningkatkan tes pemecahan masalah matematis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20056>
- Publishers, F. E. (2024). A review of primary school teachers' insight into traditional instruction and activity-based learning in mathematics education. *International Journal of Academic Research in Social Sciences*. <https://fepbl.com/index.php/ijarss/article/view/1725/1978>
- Rizki, F., Gunawan, I., & Amirudin. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* menggunakan Lectora Inspire. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1). <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5059>
- Sanutra, S., Makki, M., Novitasari, S., & Hidayati, V. R. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika

- kelas V di SDN 41 Cakranegara. *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 227–241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7842>
- Sari, S., Fauzan, A., Armianti, A., & Yerizon, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis problem based learning di kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Setiawati, A., Pertiwi, C. M., & Hidayat, W. (2024). Tes pemecahan masalah matematis, model problem based learning, platform book creator: Muatan pembelajaran inovatif abad 21 bagi siswa SMP. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(3), 555–566. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/23002/6676>
- Subekhi, I., Yuniatika, S., & Harini, S. (2023). *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Matematika Era Digital*. Literasi Edukasi Nusantara.
- Taufik, K. (2024). *Pengaruh Metode Problem solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Tes Pemecahan Masalah Kelas Iv Sdn 1 Gunung Sari Tanggamus*. UIN Raden Intan Lampung.



