

PERBEDAAN PENERAPAN MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN PAPAN PETUALANGAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Lisa Virdinarti Putra¹, Kartika Yuni Purwanti²

lisavirdinartiputra@gmail.com¹, kartika.yuni92@gmail.com²

Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo^{1,2}

Abstract : Problem solving is one of the abilities that must be mastered by elementary school students, especially regarding learning to count. So the authors apply the problem solving learning model using adventure board media to determine the influence in dealing with this problem solving ability. This research uses quantitative methods. This type of research is an experiment with a nonequivalent control group design. The population in this study were students of VA and VB grades at SDN Ungaran 01. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test, and independent sample t test. The results showed that there were differences in the application of problem solving learning models to problem solving abilities using adventure board media in mathematics learning for fifth grade students. This was proven by the significance level which showed a sig count value of $0.002 < 0.05$. So it can be concluded that the problem solving learning model using adventure board media can provide changes in improving students' problem solving abilities.

Keywords : problem solving, adventure board media, students' problem solving abilities

Abstrak : Pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, khususnya mengenai pembelajaran berhitung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dalam menangani kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk -nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN Ungaran 01. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t test. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan dalam penerapan model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah menggunakan media papan petualangan pada pembelajaran matematis siswa kelas V. Hal ini terbukti dengan taraf signifikansi yang menunjukkan nilai sig hitung $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran problem solving menggunakan media papan petualangan dapat memberikan perubahan peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci : *problem solving*, papan petualangan, kemampuan pemecahan masalah

1. PENDAHULUAN

Definisi setiap pendidikan yang diutarakan oleh setiap individu sangatlah beragam. Namun, kesimpulan dari pendapat mengenai definisi pendidikan tersebut sebagaimana yang tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 yang disebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Masih dalam undang-undang yang sama tercantum pula bahwa

tempat berlangsungnya pendidikan ada tiga yaitu keluarga, masyarakat dan, sekolah. Dari pernyataan tersebut dapat kita ketahui jika sekolah menjadi tempat ketiga untuk memperoleh pendidikan. Oleh Karena itu sekolah bukanlah tempat utama seorang individu untuk memperoleh pendidikan terlebih membentuk karakter individu itu sendiri.

Meski demikian, tak berarti pendidikan adalah suatu hal yang kurang penting untuk dikedepankan. Justru dalam kehidupan menjadi salah satu bagian yang utama dalam mencapai tujuan pembangunan suatu bangsa. Karena dengan pendidikan manusia dapat mengubah dan menentukan arah hidupnya akan kemana dan seperti apa. Begitupun dengan pencapaian suatu

pembangunan dalam suatu negara yang tidak lepas dengan sumber daya manusianya. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas maka pembangunan suatu negara tidak diragukan lagi. Sebagaimana visi dan misi yang terdapat dalam System Pendidikan Nasional UU RI No. 20 tahun 2003 yang menyatakan "Terwujudnya system pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah".

Selain itu, melalui pendidikan manusia menjadi lebih berkembang dan maju dalam suatu peradaban dan lebih berakhlak dalam kehidupan sosial. Setidaknya, orang jika beraakhlak serta memiliki common senses dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Sebab dimanapun manusia berada tidak akan terlepas dari kegiatan sosialnya. Konsisten dengan ini, setiap generasi dalam tantangan suatu pendidikanpun semakin kompleks, terutama di level sekolah dasar yang menjadi tonggak awal setiap individu dalam menempuh proses pendidikan. Seperti yang terdapat dalam kutipan Undang-undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Th. 2003 Bab II Pasal 3 tentang dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan, disebutkan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab".

Pendidikan bermakna dan efektif adalah dimana dengan bimbingan dan sumber guru, siswa secara aktif berpartisipasi dalam konstruksi pengetahuan dan aktif belajar. Pendidika bermakna lebih dari sekedar mengembangkan kecerdasan kognitif. Namun di samping itu juga dengan kecerdasan afektif dan selanjutnya digerakkan secara psikomotorik guna membentuk manusia yang mampu membina unsur-unsur dalam segala bidang dalam menghadapi kesulitan hidup.

Selanjutnya, dalam mengajarkan anak-anak di sekolah membutuhkan referensi yang dapat digunakan sebagai landasan untuk pelatihan. Selain itu, guru harus terbiasa dengan strategi pengajaran yang efektif, terutama untuk siswa sekolah dasar. Kemampuan untuk membaca, menulis, dan menghitung adalah tujuan dasar, dan disebut tujuan utama karena ini menyimpulkan apakah kemampuan yang berbeda dimungkinkan. Kemampuan ini ditunjukkan dalam kemampuan dan penggunaan bahasa yang meliputi membaca, mengarang dan berbicara, serta kemampuan matematika yang meliputi kemampuan menjumlah, mengambil dan membagi struktur numerik, mengukur dan memahami.

Tidak hanya itu, proses KBM diantara guru dengan siswa juga sangat berpengaruh satu sama lain. Dimana kegiatan dalam proses tersebut terdapat dua aspek yang harus diperhatikan antara lain adalah materi dan karakteristik siswa. Karena mengkoordinasi dan mengatur situasi belajar di sekitar lingkungan siswa, dapat membantu siswa tumbuh dan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan mereka, terutama dalam matematika.

Nasution (Subarinah, 2006: 1) mengungkapkan kata matematika berkaitan dengan Bahasa Sanskerta yaitu "medha" atau "widya" yang artinya kepandaian, ketahuan, dan inteligensi. Definisi matematika dipaparkan juga oleh para ahli. Menurut Ruseffendi (1991:261), matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Pendapat dari Johnson dan Rising yang kutip dari Ruseffendi (Suwangsih dan Tiurlina, 2010; Subarinah, 20) mengungkapkan bahwa matematika adalah bahasa yang "didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya menggunakan simbol. Selain itu, Kline (Suwangsih dan Tiurlina, 2010; Subarinah, 2006) berpendapat bahwa matematika bukan pengetahuan tersendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu untuk membantu manusia dalam menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Menurut beberapa definisi tersebut, istilah "matematika" dapat dipahami merujuk pada ilmu pengembangan konsep dengan menelaah cara berpikir yang logis dan masuk akal. Karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena, oleh sebab itu matematika disebut sebagai ilmu pengetahuan.

Namun, siswa cenderung membenci dan bahkan takut pada pelajaran matematika. Pernyataan ini benar adanya, sebab bahwa matematika dalam banyak kasus dipandang sebagai ilmu yang menggaris bawahi kemampuan untuk berpikir secara normal dengan prinsip-prinsip yang keras dan teruji serta benar. Terlepas dari kenyataan bahwa matematika diajarkan di semua tingkat pelatihan dan merupakan komponen ukuran seseorang dalam mencapai suatu keberhasilan dalam jenjang pendidikan tertentu. Akibat dari keadaan tersebut, matematika tidak hanya dimanfaatkan untuk penunjang karir tetapi juga sebagai acuan untuk pendidikan selanjutnya. Selain itu, persainganpun tidak pernah berhenti pada suatu aspek saja, bahkan mengharuskan setiap individu untuk dapat terus-menerus menghasilkan konsep-konsep baru dalam pendekatan yang mengharuskan bisa selalu memunculkan ide-ide baru dalam solusi alternatif suatu permasalahan yang dihadapkan.

Pemecahan masalah adalah salah satu sudut utama dalam rencana pendidikan aritmatika yang mengharapkan siswa untuk menerapkan dan mengkoordinasikan berbagai ide dan kemampuan, ilmu pengetahuan., juga sebagai pengambilan keputusan yang sangat penting dalam pengembangan

pemahaman konseptual (Tarzimah, Tambycik & Meerah, 2010; Kapur, 2015, UI Hassan & Jabbar, 2015). Hal ini sesuai dengan standar dan prinsip National Council of Teachers of Mathematics(NCTM) yang ditujukan untuk mencapai standar isi, siswa harus memiliki lima keterampilan inti dalam matematika yaitu kemampuan memecahkan masalah, penalaran, komunikasi, penelusuran pola atau hubungan, dan representasi (NRC, 2012; Cope, 2015). Begitupun OECD (2017) dan Mellone, Verschaffel & Dooren (2017) pernah menyampaikan bahwa kemampuan memecahkan masalah sangat penting, tidak hanya tentang matematika, tetapi untuk memperdalam keterampilan dalam memahami serta memecahkan masalah pada situasi nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.

Diantara beberapa siswa yang mampu menjawab soal-soal pemecahan masalah, masih ada siswa yang kurang dalam memahami konsep pemecahan masalah. Sehingga siswa mengalami keraguan bahkan kesulitan ketika dihadapkan pada persoalan mengenai pemecahan masalah. Karena terlihat pada gambar tersebut bahwa nilai yang seharusnya diperoleh setiap nomor dengan jawaban benar adalah 20, yang didapatkan dari skor pada setiap indikator adalah 5. Namun pada gambar tersebut siswa tersebut hanya memperoleh nilai 15 dengan skor pada indikator 1 memperoleh 5 karena siswa dapat menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Pada indikator ke-2 siswa memperoleh skor 3 karena perencanaan penyelesaian masalah kurang tepat. Untuk indikator yang ke-3 diperoleh skor 3 sebab dalam perencanaan pemecahan masalah kurang tepat meski dengan jawaban setengah benar. Dan untuk indikator yang ke-4 memperoleh skor 4. Karena meski setengah jawaban benar namun disitu siswa tidak menafsirkan hasil akhir dari pertanyaan yang terdapat pada soal sehingga tidak terlihat kesimpulan yang tepat.

Di SDN Ungaran 01, studi pendahuluan dan observasi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa mengungkapkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah, bahkan siswa yang memahami konsep pemecahan masalah tidak sepenuhnya memahami. Jadi masih ada beberapa siswa yang tidak menuliskan jawaban apa-apa dalam kolom jawaban, atau yang tidak memiliki perencanaan apapun untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara apa pun bahkan tidak mendapatkan jawaban apa pun yang dapat dituangkan dalam kolom jawaban yang tersedia. Karena kemampuan pemecahan masalah siswa terkait dengan kemampuan pemahaman mereka. Berdasarkan analisis sebelumnya, diperoleh nilai rata-rata dari hasil observasi siswa kelas V SDN Ungaran 01 tentang kemampuan pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Kemampuan pemecahan masalah siswa SDN Ungaran 01

Kelas	Nilai rata-rata
VA	69,89
VB	54,67

Dari skor kemampuan pemecahan masalah di atas yang masih tidak sesuai harapan, dapat dilihat bahwa siswa di kelas tersebut masih lemah dalam kemampuan pemecahan masalah. Karena hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai pada mata pelajaran matematika tersebut tidak tuntas atau tidak memenuhi syarat ketuntasan minimal atau KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami pemecahan masalah. Hasil rata-rata kelas VA 69,89 dan kelas VB memperoleh rata-rata 54,28, maka penulis dapat menentukan untuk kelas VA sebagai kelas kontrol karena rata-ratanya lebih tinggi dan kelas VB sebagai kelas eksperimen karena diperoleh nilai rata-rata lebih rendah dari kelas VA. Dalam menangani masalah, siswa diharapkan dapat memahami proses pemecahan masalah dengan dapat memilih dan mengenali situasi dan prinsip yang berlaku, mencari spekulasi, mengetahui kegiatan yang hendak dilakukan untuk mengatasinya, dan terampil dalam memilih apa yang diperoleh dalam soal serta bagaimana soal tersebut diselesaikan (Sarmiento, Alfonso dan Conde, 2017). Seperti yang ditunjukkan oleh Polya (1988), jawaban untuk pemecahan masalah mencakup 4 langkah dalam penyelesaian, yaitu: (1) memahami masalah (see); 2) penyusunan atau perencanaan penyelesaian pemecahan masalah (plan); (3) Melaksanakan perencanaan pemecahan masalah (do); dan (4) melakukan evaluasi dengan memeriksa kembali penyelesaian yang telah diperoleh (check). (Florida Department of Education, 2010; Ersoy, 2016). Adapun hasil persentase belajar siswa dari analisa di atas terhadap indikator pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-rata Kemampuan pemecahan masalah siswa SDN Ungaran 01

Kelas	Indikator				Rata-Rata
	Memahami masalah	Merencanakan masalah	Melaksanakan pemecahan masalah	Memeriksa kembali	
VA	80,35%	68,57%	66,85%	64,14%	69,9%
VB	55,85%	52,85%	57,71%	52,71%	54,7%

Dilihat dari persentase tabel diatas, maka diperoleh rata-rata nilai pada kelas VA yaitu 69,9% dan kelas VB adalah 54,7%. Dari uraian yang telah disusun peneliti, cenderung bahwa salah satu penyebab tidak kurangnya pemecahan masalah pada siswa adalah karena pembelajaran di kelas justru menonjolkan pemahaman siswa tanpa menyertakan kemampuan berpikir dalam menyusun pemecahan masalah. Jarang siswa diberi kesempatan untuk menemukan alternatif dari apa yang diajarkan guru. Kemampuan siswa untuk memecahkan masalah masih rendah sebagai akibat dari kurangnya guru untuk mendorong mereka mengembangkannya

pemahaman mereka sendiri tentang materi. Siswa tidak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, sehingga mereka tidak dapat memikirkan cara lain untuk mendeteksi atau mencari tahu apa masalahnya. (National Reserach Council, 2012). hal ini akan berdampak pada siswa yang nantinya kesulitan menerapkan konsep untuk menyelesaikan soal non-rutin pada contoh soal juga akan dihadapi.

Berdasarkan fenomena dari studi pendahuluan pada analisa tersebut yang dilakukan di SDN Ungaran 01, diperlukan adanya inovasi untuk mengatasi hal tersebut dalam pembelajaran matematika khususnya pada mata pelajaran matematika. Sebab metode yang tepat dapat membawa siswa untuk lebih mudah dalam menyerap materi dan salah satunya ialah metode pemecahan masalah (Problem Solving).

Suatu metode untuk membantu siswa memecahkan masalah disebut pemecahan masalah. Tindakan memecahkan masalah dan hasilnya (solusinya) adalah dua sisi dari definisi yang sama dalam hal pemecahan masalah. Diharapkan ketika dihadapkan pada suatu tantangan, siswa akan dapat menerapkan kemampuan pemecahan masalah mereka untuk menghasilkan solusi, memperluas cakupan pemikiran mereka (Djamarah & Zain, 2010) menguatkan pernyataan tersebut dengan menyatakan bahwa metode pembelajaran pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara mandiri guna memperoleh suatu konsep penyelesaian sehingga kemudian mampu menerapkan konsep tersebut pada berbagai masalah.

Dari pengamatan yang sudah dilakukan, guru di SDN Ungaran 01 sudah menerapkan model pembelajaran problem solving khususnya pada mata pelajaran matematika. Model pembelajaran problem solving ini kerap kali guru terapkan kepada siswa supaya siswa dapat memecahkan masalah terhadap soal yang dihadapkan pada siswa seperti pada kegiatan diskusi yang kemudian siswa diberi soal latihan terkait pemecahan masalah khususnya pada materi yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah. Disini beberapa siswa masih merasa kesulitan jika dihadapkan pada persoalan tidak rutin untuk memahaminya sehingga memicu pertanyaan siswa dalam memecahkan masalah.

2. METODE PENELITIAN

Salah satu teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, yang merupakan strategi penelitian untuk menguji hipotesis tertentu dengan memeriksa hubungan antar variabel-variabel. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas VA dan VB SDN Ungaran 01. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes (observasi dan kuesioner/angket). Untuk pengolahan data awal menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Dan untuk menganalisis data digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t test.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model pembelajaran problem solving yang ditunjang media papan petualangan peneliti menggunakan uji analisis independent sample t test dengan program SPSS versi 25,0. Untuk hasil uji independent sample t test yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Uji *Independent Sample T-Test*

No.	Kelas	Rata-Rata	Nilai Sig. Hitung
1.	Kontrol	75,12	0,002
2.	Eksperimen	82,58	0,002

nilai sig hitung tersebut adalah $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1 . Sehingga *mean* kelas kelompok eksperimen berbeda dengan *mean* kelas kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut artinya terdapat perbedaan terhadap kualitas pembelajaran antara pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah menggunakan media papan petualangan dengan model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematis siswa kelas V. *Mean* kelompok eksperimen yaitu 82,58 > dari *mean* kelompok kontrol yaitu 75,12. Terdapat perbedaan rata-rata antara kualitas pembelajaran kelas eksperimen dengan hasil kelas kontrol sebesar 7,46. Disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan media papan petualangan mampu memberikan perubahan peningkatan yang signifikan dibandingkan model pembelajaran *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematis siswa kelas V.

b. Pembahasan

Problem Solving adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah. Pendekatan ini berusaha menyediakan situasi belajar yang menantang, menyenangkan, dan kontekstual (Haryati, 2023). Pada model ini, siswa diarahkan untuk belajar melalui aktivitas pemecahan masalah, dan guru bertindak sebagai fasilitator belajar. Model ini berfokus pada pemecahan masalah yang memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan cara

mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, meneliti, menyimpulkan, dan mengambil tindakan yang diperlukan. Aktivitas ini diarahkan dan diawasi oleh guru. Guru juga bertanggung jawab untuk mengarahkan siswa ke arah proses pemecahan masalah yang tepat, menyediakan bimbingan, memberikan masukan, dan menilai hasil belajar. Dalam penelitian ini, model pembelajaran pemecahan masalah berbasis media papan petualangan terbukti lebih efektif dalam mengajarkan cara memecahkan masalah kepada siswa. Nilai rata-rata klasikal siswa yang mendapat perlakuan lebih tinggi dari nilai rata-rata klasikal siswa yang tidak mendapat perlakuan, seperti terlihat pada tabel 3. Model pembelajaran problem solving pada siswa mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan bantuan media papan petualangan berhasil digunakan untuk meningkatkan siswa dalam kemampuan memecahkan masalah yang lebih baik. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran pemecahan masalah berdasarkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan media papan petualangan, sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Akibatnya, siswa kelompok eksperimen menemukan instruksi pemecahan masalah lebih tinggi.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi 84,23% dibandingkan siswa kelas kontrol yaitu 77,88%. "Pengembangan Media Petualangan Matematika (Petamatika) Pada Materi Keliling dan Bangun Bangun Datar Untuk Kelas IV SD" oleh Dini Fitria Sari dan Meita Fitriawanawati (2020) mendukung kesimpulan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persetujuan dari ahli media mendapat nilai 78,33 pada klasifikasi "Terbalik", persetujuan dari ahli materi mendapat nilai 81,67 pada klasifikasi "Luar biasa" dan persetujuan dari ahli pembelajaran mendapat nilai 90 pada kelas "Sangat Baik". Nilai rata-rata pada kategori "Sangat Baik" untuk siswa dan guru pada uji coba lapangan skala kecil adalah 87,16, sedangkan nilai rata-rata pada kategori "Sangat Baik" untuk uji coba skala besar adalah 94,91. Media Petualangan Matematika (Petamatika) dinilai layak untuk digunakan pada materi keliling dan luas bangun datar untuk kelas IV Sekolah Dasar dengan memperoleh skor rata-rata 86,41 dari 100 dari para ahli, peserta didik dan guru.

Model pembelajaran problem solving untuk kemampuan pemecahan masalah siswa yang ditunjang

dengan media papan petualangan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah dengan bimbingan guru maupun secara individu di rumah masing-masing karena efektif digunakan untuk meningkatkan nilai siswa mengenai pemecahan masalah. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen, dengan menggunakan model pembelajaran problem solving yang didukung media papan petualangan, responden lebih mudah menjawab pertanyaan persoalan guru dan memberikan respon bahwa memenuhi standar yang sangat tinggi, yaitu 76,92%.

Model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan media papan petualangan bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah informasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sehingga siswa merasa lebih mudah memecahkan suatu persoalan terutama pada soalsoal non-rutin dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen 84,23% > 77,88% kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol dan respon siswa yang diberi perlakuan juga sangat baik dengan persentase 76,92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan media papan petualangan pada kelas eksperimen terdapat perbedaan terhadap penerapan model pembelajaran problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas kontrol.

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Penggunaan media papan petualangan dalam mengajarkan keterampilan pemecahan masalah matematika kelas V terhadap pemecahan masalah dapat memberikan perbedaan pada hasil yang diperoleh. Hal ini dibuktikan dengan tingkat signifikansi yang menunjukkan tingkat signifikansi $0,002 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan petualangan untuk pembelajaran kemampuan pemecahan masalah siswa sesuai dengan model pembelajaran pemecahan masalah dapat memberi pemahaman lebih dalam pada pembelajaran matematika kelas V secara signifikan. Dengan perolehan skor masing-masing kelas rata-rata 82,58 pada kelas eksperimen dan 75,12 pada kelas kontrol.

b. Rekomendasi

Beberapa rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan kepada pihak terkait ialah: (1) guru dapat

menggunakan model pembelajaran problem-solving berbasis media papan petualangan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, (2) siswa didorong lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat dan mengemukakan ide kreatif untuk memecahkan suatu masalah, sehingga perlu peningkatan penggunaan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menantang., (3) kegiatan ini memberi manfaat yang signifikan sehingga diharapkan guru dan siswa dapat menerapkannya secara berkesinambungan

5. DAFTAR PUSTAKA

- Areana, I Nyoman. (2012) Implementasi Polya's Pada Problem Solving Tentang Aplikasi Integrasi Dalam Jurnal Fisika. *Jurnal Magister Scientiae*. No. 32
- Haryati, Linda Feni. (2023). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Educhild (Pendidikan dan Sosial)*. Vol. 12. No. 1, Februari 2023, (23-28)
- Muhammad, Guntur Maulana., Ari Septian, & Mastika Insani Sofa. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Creative *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 7(3).
- Mustadi, A; dkk. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press. ISBN.
- Octavia, A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sari, Dini Fitria & Meita Fitriawanati. (2018). Pengembangan Media Petualangan Matematika (Petamatika) Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*. Vol. 1(1). ISSN:2614-1620
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 175 – 180.
- Utami, W., Waluya, S., & Mashuri, M. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Gallery Walk Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/ujme.v3i2.4466>
- Wijaya, S. H. (2022). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Research & Learning in Elementary Education*, 6, 3736 – 3746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2736>