

# PENGARUH MEDIA NYATA DALAM METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM*SOLVING LEARNING (PSL) TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG SISWA KELAS III SDN BANGSAL I KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

### ARTIKEL SKRIPSI

DiajukanuntukMemenuhi Sebagian Syarat guna MemperolehGelarSarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh:

**MELISA FITRIANI** NPM: 12.1.01.10.0035

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2016



Skripsi oleh:

**MELISA FITRIANI** NPM: 12.1.01.10.0035

judul:

PENGARUH MEDIA NYATA DALAM METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING LEARNING (PSL) TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG SISWA KELAS III SDN BANGSAL I KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

> telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

> > tanggal: 25/ Juli/ 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Abdul Aziz Hunaifi. S.S. M.A.

NIDN:0704078402

Br. Subardi Agan, M.Pd. NIDN:0703046001



Skripsi oleh:

#### MELISA FITRIANI NPM: 12.1.01.10.0035

judul:

PENGARUH MEDIA NYATA DALAM METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING LEARNING (PSL) TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG SISWA KELAS III SDN BANGSAL I KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

> telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri

> > pada tanggal: 08/ Agustus/ 2016

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua

: Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.

2. Penguji I : Drs. Yatmin, M.Pd.

3. Penguji II : Dr. Subardi Agan, M.Pd.

Setyawati, M.Pd.

NIDN. 0716046202



## PENGARUH MEDIA NYATA DALAM METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM*SOLVING LEARNING (PSL) TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN KELILING DAN LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG SISWA KELAS III SDN BANGSAL I KEDIRI TAHUN AJARAN 2015/2016

## **Melisa Fitriani** NPM: 12.1.01.10.0035

FKIP-PGSD
Email: melisafitriani4@gmail.com
Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A. dan Dr. Subardi Agan, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan media Nyata dan metode pembelajaran *Problem Solving Learning*,siswa diajak untukberfikir secara real atau nyatadan dilatih bertanggung jawab atas ketuntasan materi yang diajarkan.Penerapan metode pembelajaran *Problem Solving Learning* itu dapat berjalan maksimal dengan didukung oleh media pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah: (1)Untuk mendeskripsikan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III dengan menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL)di SDN Bangsal I Kediri.(2)Untuk mendeskripsikan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III dengan tanpa menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL) di SDN Bangsal I Kediri. (3)Untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh penggunaan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL)terhadap kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III SDN Bangsal I Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Teknik pengumpulan data daninstrumennya adalah RPP dan tes yang telah divalidasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan menggunakan uji-T pada taraf signifikan 5%.

Simpulan penelitian ini adalah: (1) Kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III dengan menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL)sudah baik karena seluruh siswa telah tuntas dalam pembelajaran dengan nilai diatas KKM yang ditentukan yaitu75 dan mendapat nilai rata-rata 83,8. (2) Kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III dengan tanpa menerapkanmedia Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL)masih berada di bawah nilai KKM yang ditentukan yaitu 75 dan mendapat nilai rata-rata 74,39. (3) Ada pengaruh signifikan penggunaan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL)terhadap kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III dengan hasil  $t_{hitung}$  0,2582  $\geq t_{tabel}$  0,23 dengan taraf signifikan 5%, maka signifikan, akibatnya  $H_0$  ditolak.

Kata Kunci :Problem Solving Learning (PSL),Media Nyata, Keliling danLuas Persegi dan Persegi Panjang.



## I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian ilmu yang di dalamnya terdapat karakteristik ilmu aksiomatik. deduktif. formal. hierarkis. abstrak, dan bahasa simbol. Secara umum tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah memberikan penekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap, serta memberikan penekanan pada keterampilan dalam penerapan Matematika, baik dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan lainnya maupun dalam kehidupan seharihari. Manfaat dari pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah mengembangkan pola pikir matematis yang sistematis, logis, dan kritis dengan penuh kecermatan. Berdasarkan berbagai manfaat Matematika di pembelalajaran atas, pembelajaran Matematika sangat penting untuk diajarkan dengan baik.

Namun faktanya, selama ini mata pelajaran Matematika masih menjadi momok bagi peserta didik, karena kebanyakan mereka menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, padahal hal tersebut bisa jadi karena konsep pertama yang diperoleh anak tentang matematika adalah salah, image matematika susah sehingga menjadikan anak tidak suka matematika. Hal ini disebabkan karena belum adanya penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat. Sedangkan sebagian besar media pembelajaran Matematika hanya diperoleh dari buku, LKS, dan yang lainnya, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien karena hanya monoton menggunakan media pembelajaran itu saja.

Melihat kondisi di atas, guru seharusnya dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Media pembelajaran dipandang mempunyai peran penting dalam memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Gagne dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2013: 4) secara implisit mengatakan bahwa:

"Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain pembelajaran adalah komponen media sumber belajar atau wahana fisik yang materi instruksional mengandung dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Media pembelajaran yang ada pada saat ini sangat bermacam-macam dan bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan dapat digunakan pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang adalah media nyata. Penerapan



media nyata dalam pembelajaran itu dapat berjalan maksimal dengan didukung oleh metode pembelajaran, karena metode pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar bisa memiliki tujuan yang sistematis.

Pada kelas III semester 2 terdapat Standar Kompetensi 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang. Dengan tujuan tersebut diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang dengan tepat.

Permasalahan dalam pembelajaran di atas, perlu segera dipecahkan. Hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kegiatan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang yaitu metode pembelajaran Problem Solving Learning. Metode pembelajaran menstimulasi siswa dalam berpikir dan menuntut untuk lebih sering melakukan praktik, sehingga siswa akan semakin mudah untuk menyelesaikan masalah. Hanlie Murray, Alwyn Olivier, dan Piet Human (dalam Miftahul Huda, 2014: 273) mengemukakan bahwa:

"Pembelajaran Penyelesaian-Masalah (Problem Solving Learning/ PSL) merupakan salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajaran menjadikan masalah (problem) sebagai isu utamanya. Akan tetapi, dalam praktiknya, **PSL** lebih banyak diterapkan untuk pelajaran matematika".

Dari beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa mata pelajaran Matematika materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III SDN Bangsal I Kediri sudah tepat bila dalam pembelajarannya menggunakan proses media Nyata dan metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL). Hal ini dikarenakan, pada penggunaan media Nyata, siswa diajak untuk berfikir secara real atau nyata, sehingga siswa lebih memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan pada penggunaan metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) siswa diajak untuk terlibat langsung dalam merumuskan, menguraikan, mencari hasil dan menemukan solusi, akhir penyelesaian dari masalah yang dihadapi.

Berdasarkan uraian di atas, diambil judul penelitian "Pengaruh Media Nyata Dalam Metode Pembelajaran *Problem Solving Learning* (PSL) terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Keliling dan Luas Persegi



dan Persegi Panjang Siswa Kelas III SDN Bangsal I Kediri Tahun Ajaran 2015/2016".

### II. METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena dalam rancangan penelitian ini merupakan rancangan paling efektif dalam menunjukkan hubungan sebab akibat. Sedangkan untuk desain penelitian ini menggunakan salah satu bentuk dari Quasi Eksperimental Design, yaitu Nonequivalent Control Group Design.

Pola desain penelitian teknik eksperimen, menurut Sugiono (2013: 116), sebagai berikut:

berikut.			
Kelompok	Tes Awal (Pree- test)	Perlakuan	Tes Akhir (Post- test)
Eksperimen	$X_1$	Y	$\mathbf{X}_2$
Kontrol	$K_1$	-	$K_2$

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Bangsal 1 Kediri tahun ajaran 2015/2016. SDN Bangsal 1 memiliki kelas paralel, kelas III-A sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning*, lalu kelas III-B sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol dengan tanpa menggunakan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem Solving Learning*.

Validasi instrumen adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid jika alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Untuk itu sebelum diujikan instrumen harus divalidasi terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut adalah cara memperoleh data dari tiap-tiap variabel:

## a) Uji Validitas

Validitas butir soal atau validitas item (tes) digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan masing-masing butir soal. Sehingga dalam penelitian ini dapat ditentukan butir-butir soal yang gagal dan yang diterima tingkat validitas ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar.

## b) Uji Reliabilitas

reliabilitas menunjukkan pada suatu bahwa pengertian suatu instrumen penelitian cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitasnya menggunakan rumus Spearman-Brown. Uji-t korelasi digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media nyata dalam metode pembelajaran problem solving learning dengan tanpa penggunaan media nyata dalam metode pembelajaran problem solving learning terhadap kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Sebelum uji-t dilakukan

Melisa Fitriani| 12.1.01.10.0035 FKIP - PGSD



akan dicari normalitas data dan homogenitas dari sampel yang hasilnya akan dihitung dengan menggunakan program SPSS16.0 for windows.

Selanjutnya untuk pengujian hipotesis, digunakan konvensi yang akan diterapkan secara suksesif mulai dari taraf signifikan 5%. Adapun kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- Jika nilai rata-rata < KKM 75, berarti: tidak signifikan, artinya terbukti tidak benar.
- 2. Jika nilai rata-rata ≥ KKM 75, berarti: sangat signifikan, artinya terbukti benar.
- 3. Jika t-hitung  $\geq$  t-tabel taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak dengan signifikan, berarti hipotesis alternative ( $H_a$ ) terbukti benar.

Jika t-hitung < t-tabel taraf signifikan 5% maka gagal menolak  $H_0$  dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) terbukti tidak benar.

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

Kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas III A sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata kelas  $(M_x) = 83.8$ , standar deviasi  $(SD_x) = 118.78$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa dengan menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran

Problem Solving Learning (PSL) di SDN Bangsal I Kediri tahun ajaran 2015/2016 (kelas eksperimen) dapat mencapai nilai rata-rata > 75. Sesuai dengan pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) di SDN Bangsal I Kediri tahun ajaran 2015/2016 pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dinyatakan berhasil karena nilai rata-rata siswa bisa mencapai ≥ 75 yaitu 84,4.

Kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang untuk kelas kontrol yaitu kelas III B dengan tanpa menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) di SDN Bangsal I Kediri tahun ajaran 2015/2016 memperoleh nilai rata-rata kelas (My) = 74,39, standar deviasi (SDy) = 133,63. Sesuai dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa, dengan tanpa menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) di SDN Bangsal I Kediri tahun ajaran 2015/2016 (kelas kontrol) mendapat nilai rata-rata < 75. Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa dengan tanpa menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) di SDN Bangsal I Kediri tahun ajaran 2015/2016 untuk siswa kelas III B dinyatakan belum berhasil atau kurang



mampu karena nilai rata-rata siswa kelas III B tidak mencapai ≥ 75 yaitu 74,39.

Dari data yang diperoleh untuk nilai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi dan persegi panjang kedua kelas tersebut dapat diketahui bahwa kelas III A yaitu kelas dengan menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) mendapat hasil yang lebih baik dari pada kelas III B yaitu kelas dengan tanpa menerapkan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem* (PSL). Hal Solving Learning ini menunjukkan bahwa penggunaan media Nyata dalam metode pembelajaran *Problem* Solving Learning (PSL) lebih diterapkan pada materi keliling dan luas dan persegi panjang persegi apabila dibandingkan dengan tanpa penggunaan media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL). Penggunaan media Nyata dalam Metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) lebih tepat digunakan pada materi keliling dan luas persegi dan persegi karena media dan metode panjang pembelajaran ini lebih menekankan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya media Nyata dalam metode pembelajaran Problem Solving Learning (PSL) menciptakan suasana belajar siswa dalam situasi yang nyata atau sesuai dengan keadaan yang dilihat bahkan

dialami oleh siswa. Siswa terlibat langsung dan mengalami apa yang akan mereka pelajari sehingga siswa akan lebih mudah mengingat dan mengeksplorasikan idenya, serta siswa lebih mampu memahami mata pelajaran Matematika karena dapat belajar dengan lebih kongkrit.



#### IV. DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, SyaifulBahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Fauziddin, Mohammad. 2012. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*. Kediri.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mubarok, Kahfi. 2014. Penerapan Model Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas IV Materi Masalah Sosial SD 2 Adiwarno Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2013/ 2014. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Jawa Tengah: Universitas Muria Kudus.
- Munadi, Yudhi. (Ed). 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan.

- Permana, Erwin Putera. 2011. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Kotes 01 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI (UNP).
- Sugiono. 2013. *Dasar-Dasar Statistik*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI (UNP).
- Sugiyono. 2010. Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi, 1998. *Metodologi Penelitian* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuniarto, Yoni. 2007. Ensiklopedi Matematika. Bandung: PT. Sinergi Pustaka Indonesia.
- Zaman, Wahid Ibnu. 2014. *Kemampuan Mendeskripsikan*. Kediri: Unp Kediri.