

**KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN PADA KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIKA**

**Nurhaswinda¹, Amy Hastika², Nindhia Iqlima Meywanthi³, Asra Hapiza⁴,
Alya Mukhbita⁵**

¹²³⁴⁵Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

[¹nurhaswinda01@gmail.com](mailto:nurhaswinda01@gmail.com) [²hastikaamy070@gmail.com](mailto:hastikaamy070@gmail.com) [³nindhaiqlima0@gmail.com](mailto:nindhaiqlima0@gmail.com)

[⁴pizapiza418@gmail.com](mailto:pizapiza418@gmail.com) [⁵mukhbitaalya441@gmail.com](mailto:mukhbitaalya441@gmail.com)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kajian literatur tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kemampuan pemecahan masalah matematika. Penulisan ini menggunakan metode kajian literatur dengan melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu untuk menjawab pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian terdahulu yang sudah terkumpul selanjutnya diidentifikasi, dikaji, serta dibuat kesimpulan dari literatur yang relevan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik melalui media pembelajaran. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran bisa digunakan guru dengan menyesuaikan karakteristik siswa yang ada di dalam kelas. Media disesuaikan dengan pola pemecahan masalah untuk dapat meningkatnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja, media cetak berbasis permainan, dan siswa menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan warna dan gambar serta aturan yang jelas.

Keyword : Media Pembelajaran, Kemampuan Pemecahan Masalah

PENDAHULUAN

Perubahan zaman dari waktu ke waktu yang semakin berkembang memberikan dampak terhadap dunia pendidikan. Perubahan dari segi kurikulum, sikap, dan cara mengajar sehingga pola pikir guru juga harus lebih modern dari sebelumnya.¹ Guru

¹ Linda Zuliana, Yuyun Yunarti, and Dwi Laila Sulistiowati, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Kontekstual Pada Materi Relasi Dan Fungsi," *LINEAR: Jurnal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2021): 84–95.

dituntut untuk bisa melakukan perubahan dengan berinovasi dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar, salah satunya pada pembelajaran matematika. Pentingnya matematika untuk dipelajari, sehingga termuat di dalam kurikulum pendidikan Nasional termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat memahami materi matematika yang diajarkan serta mempunyai kecakapan matematis yang berguna untuk menghadapi tantangan global. Sabandar menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memahami materi matematika yang diajarkan, dengan tujuan utamanya agar peserta didik memiliki kemampuan penalaran matematis, komunikasi matematis, koneksi matematis, representasi matematis dan pemecahan masalah matematis, serta perilaku tertentu yang harus siswa peroleh setelah ia mempelajari matematika.²

Kemampuan pemecahan masalah berarti kecakapan menerapkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya ke dalam situasi yang berbeda. Kemampuan memecahkan masalah sangat dibutuhkan oleh siswa. Karena pada dasarnya siswa dituntut untuk berusaha sendiri mencari solusi dari masalah serta pengetahuan yang menyertainya. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya. Kenyataan di lapangan pembelajaran matematika masih cenderung berfokus pada buku teks, masih sering dijumpai guru matematika masih terbiasa pada kebiasaan mengajarnya dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran seperti: menyajikan materi pembelajaran, memberikan contoh-contoh soal dan meminta siswa mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat dalam buku teks yang mereka gunakan dalam mengajar dan kemudian membahasnya bersama siswa.³ Melalui proses pembelajaran seperti ini, kecil kemungkinan kemampuan matematis siswa dapat berkembang.

Permasalahan di atas, jika diabaikan akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai dan secara umum kemampuan-kemampuan yang diharapkan dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran tidak

² Rezi Ariawan and Hayatun Nufus, "Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa," *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)* 1, no. 2 (2017): 82–91, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>.

³ Baiq Sarlita Kartiani Fakultas Lalu Jaswandi, "Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Transformasi* 7, no. September (2021).

akan tercapai. Oleh karena itu, perlu upaya mengatasi masalah terkait kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, dimana merupakan tanggung jawab guru untuk memikirkan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan mengadakan suatu media pembelajaran saat proses belajar.

Media pembelajaran menurut Arsyad yaitu sesuatu yang menyalurkan pesan maupun informasi kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁴ Menurut Rayandra penggunaan media dalam pembelajaran memiliki 4 kelebihan yaitu: 1) Sebagai sumber belajar yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pembelajar kepada pembelajar. 2) Sosio-kultural, yakni media dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik. 3) Sebagai Psikomotorik yakni media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik. 4) Memberikan pengalaman belajar yang kongkret dan langsung kepada peserta didik.⁵ Pemahaman dari para peserta didik bervariasi tergantung dari media yang digunakan. Dengan demikian bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kemampuan pemecahan masalah matematika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan studi literatur atau studi kepustakaan. Metode ini peneliti lakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia.⁶ Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Studi literatur berkaitan dengan menyelesaikan

⁴ Septy Nurfadillah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang," *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2021): 117–34.

⁵ Taufikurrahman and Nurhaswinda, "Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING* 3, no. 1 (2021): 1–6.

⁶ Lina Lutfiyana, Emi Pujiastuti, and Iqbal Kharisudin, "Systematic Literature Review : Resiliensi Matematis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. November (2023): 2167–77.

persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya.⁷ Studi literatur merupakan suatu studi deskriptif untuk menggabungkan informasi yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti untuk dikumpulkan dan dimanfaatkan.⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, serta membuat kesimpulan dari literatur yang relevan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui media pembelajaran. Tahapan tinjauan pustaka secara sistematis yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (conducting), dan pelaporan (reporting).⁹

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan dasar yang diperlukan oleh siswa dalam mempelajari matematika adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan melakukan identifikasi terhadap unsur-unsur yang telah diketahui, ditanyakan, dan diperlukan kemudian dilanjutkan dengan membuat atau memodelkan matematika serta memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah, menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh.¹⁰ Soedjadi menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu keterampilan peserta didik agar mampu menggunakan kegiatan matematik untuk memecahkan masalah matematika, masalah dalam ilmu lain, dan masalah dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Donaldson dalam bahwa mengajar melalui pemecahan masalah adalah cara yang sangat efektif untuk membantu siswa mendapatkan pemahaman konsep matematika.¹² Selanjutnya untuk mengukur keberhasilan pembelajaran tersebut dapat dilihat dari

⁷ Nurmajumitasari, "Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi FPB Dan KPK Di Sekolah Dasar," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2023): 299–306.

⁸ I Made Indra P. and Ika Cahyaningrum, *Buku Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Deepublish, 2019).

⁹ Nur Farihin, Stevanus Budi Waluya, and Isti Hidayah, "Systematic Literature Review : Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran," *Systematic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran*, no. November (2023): 246–61.

¹⁰ Regilsa Fariz and Nuriana Rachmani Dewi, "Kajian Teori : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Prisma* 5 (2022): 304–10.

¹¹ Muhamad Akbar Apriadi, Rahmatika Elindra, and Muhammad Syahril Harahap, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sebelum Dan Sesudah Masa Pandemi Covid-19," *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 1 (2021): 133–44.

¹² Putri Lathifah and Fitriana Yolanda, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Euclid* 10, no. 4 (2024): 680–93.

capaian tujuan siswa yang dirinci sebagai indikator. Berikut indikator kemampuan pemecahan masalah matematis menurut Polya.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis¹³

Indikator	Deskripsi
Memahami masalah	Siswa mampu menuliskan secara jelas apa yang diketahui dan ditanyakan di dalam soal.
Menyusun strategi atau rencana penyelesaian	Siswa mampu menentukan langkah dalam menyelesaikan masalah seperti memilih rumus serta membuat tabel dan grafik.
Menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana yang telah dibuat	Siswa mampu membuat perencanaan atau melaksanakan rencana yang sudah dibuat. Penyelesaian masalah dilakukan secara urut dan sistematis
Memeriksa kembali jawaban	Siswa mengkaji ulang setiap langkah pemecahan masalah yang telah dibuat dan melakukan perbandingan menggunakan cara yang lain

Sedangkan, menurut Kesumawati dalam indikator kemampuan pemecahan masalah matematis adalah sebagai berikut: 1. Menunjukkan pemahaman masalah, meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, 2. Mampu membuat atau menyusun model matematika, meliputi kemampuan merumuskan masalah situasi sehari-hari dalam matematika, 3. Memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah, meliputi kemampuan memunculkan berbagai kemungkinan atau alternatif cara penyelesaian rumus-rumus atau pengetahuan mana yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah tersebut, 4. Mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh, meliputi kemampuan mengidentifikasi kesalahan-kesalahan perhitungan, kesalahan

¹³ Fariz and Dewi, "Kajian Teori : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis."

penggunaan rumus, memeriksa kecocokan antara yang telah ditemukan dengan apa yang ditanyakan, dan dapat menjelaskan kebenaran jawaban tersebut.¹⁴

Beberapa pendapat di atas kurang lebih mengandung makna yang sama yaitu untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pertama siswa harus dapat menunjukkan bahwa ia telah memahami masalah dengan cara mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan. Kedua yaitu siswa dapat merumuskan masalah dengan cara membuat model matematikanya. Ketiga yaitu memilih dan menerapkan strategi untuk memecahkan masalah dengan cara memunculkan berbagai kemungkinan atau alternatif cara penyelesaian dengan rumus-rumus atau pengetahuan mana yang dapat digunakan dan menerapkannya. Dan yang terakhir yaitu siswa dapat memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh dan menjelaskannya kembali.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bahan dan alat yang mengandung dan berisi segala informasi dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁵ Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran matematika sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Media pembelajaran yang unsur-unsurnya memuat media meliputi teks, audio, video, animasi, dan grafis serta memungkinkan siswa sebagai pengguna untuk berinteraksi melalui fitur-fitur yang tersedia disebut sebagai media interaktif.¹⁶ Media yang menarik tidak akan memberikan tekanan kepada peserta didik dalam belajar sehingga mereka akan tetap nyaman saat belajar tanpa adanya unsur keterpaksaan.¹⁷ Media pembelajaran memiliki tugas sebagai guru dan menjadi sumber belajar bagi siswa.¹⁸

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

¹⁴ Rahmatika Elindra and Mega Sari Simanjorang, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Penggunaan Model Team Assisted Individulization (TAI) Di SMK Negeri 1 Lumut," *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 1, no. 1 (2018).

¹⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03, no. 01 (2018): 171–87.

¹⁶ Kenny Geraldo Tatahue, Mario Tulenan Parinsi, and Alfrina Mewengkang, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Amurang," *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 3, no. April (2023): 228–37.

¹⁷ Aan Putra and Ines Feltia Milenia, "Systematic Literature Review : Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika," *Mathema Journal* 3, no. 1 (2021): 30–43.

¹⁸ Dwi Agustin Irmawati, *Media Pembelajaran Matematika* (Pemeral edukreatif, n.d.).

merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.¹⁹ Sedangkan menurut Heinich, dkk (1985) menyatakan media-media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran.²⁰ Media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa itulah yang disebut dengan media pembelajaran.²¹ Siswa merasakan pembelajaran konseptual yang menyenangkan, sesuai dengan yang alaminya membuat siswa merasakan pembelajaran sesuai dengan keadaan sebenarnya. Mengintegrasikan media pembelajaran dengan permainan merupakan salah satu konseptual media yang dapat memberikan rasa senang bagi siswa.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu; 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan, dan lain-lain.²² Media pembelajaran membantu guru dalam mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan membantu meningkatkan motivasi peserta dalam belajar aktif, dan bagi siswa, media dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

¹⁹ Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2018).

²⁰ Ana Nurhasanah, Reksa Adya Pribadi, and Suhayati, "Efektivitas Penggunaan Media Papan Musi (Multi Fungsi) Pada Materi KPK Dan FPB Kelas IV SD," *Jurnal Ilmiah Telaah* 7, no. 1 (2022): 61–65.

²¹ Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, and Moch Miftachul Huda, "Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK DanFPB Di Sekolah Dasar," *EdiBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2019): 43–51.

²² Abdul Wahab et al., *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Sebuah strategi yang baik dalam memaksimalkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan merupakan salah satu tujuan penggunaan media pembelajaran. Media juga dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal atau dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka.²³ Media pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, aktif, dan semangat dalam belajar bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematikanya. Berikut hasil penelitian terdahulu terkait hasil pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kemampuan pemecahan masalah matematika.

Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh Andriani & Wahyudi, 2023 menyatakan media permainan ular tangga berbasis misi dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di tingkat sekolah dasar.²⁴ Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh Nurhaswinda et al., 2024 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi FPB dan KPK.²⁵ Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh Farihin et al., 2023 menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah berbantuan media pembelajaran memberikan pengaruh positif dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.²⁶

Selanjutnya hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh Rahmawati et al., 2024 menyatakan bahwa penerapan model problem based learning berbantuan media pembelajaran dengan Camtasia Studio dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.²⁷ Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh Fariz & Dewi, 2022 menyatakan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif

²³ Nawika Trisnawati and Purwanto, "Pengaruh Penggunaan Media Papan Ajaib Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Pada Tema Selalu Berhemat Energi Siswa Kelas IV Sdn Lidah Kulon IV/467 Surabaya," *JPGSD* 3, no. 2 (2015).

²⁴ Friska Andriani and Wahyudi, "Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD," *Jurnal Educatio* 9, no. 4 (2023): 1869–75, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>.

²⁵ Nurhaswinda et al., "Hubungan Media Pembelajaran Dengan Materi FPB Dan KPK Pada Siswa SD," *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 1 (2024): 11–15.

²⁶ Farihin, Waluya, and Hidayah, "Systematic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran."

²⁷ Amaliza Rahmawati et al., "Kajian Literatur: Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Camtasia Studio," *Prisma* 7 (2024): 510–16.

berbantuan articulate storyline 3 pada model pembelajaran preprospec berbantuan TIK dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.²⁸ Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh Harefa & Laia, 2021 menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran audio video siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan, kemampuan pemecahan masalah matematika siswa baik.²⁹ Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,516 > 1,721$). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio video mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Aan Putra mendapati hasil bahwa media komik dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran bisa digunakan guru dengan menyesuaikan karakteristik siswa yang ada di dalam kelas. Rasa senang akan membuat siswa mendapatkan konsep pembelajaran yang baik dan bisa memahami pembelajaran tersebut. Media yang dibutuhkan dapat digunakan dimana saja, media cetak berbasis permainan, dan siswa menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan warna dan gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Friska, and Wahyudi. "Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD." *Jurnal Educatio* 9, no. 4 (2023): 1869–75. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>.
- Apriadi, Muhamad Akbar, Rahmatika Elindra, and Muhammad Syahril Harahap. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sebelum Dan Sesudah Masa Pandemi Covid-19." *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 1 (2021): 133–44.

²⁸ Fariz and Dewi, "Kajian Teori : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis."

²⁹ Darmawan Harefa and Hestu Tansil Laia, "Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 07, no. 02 (2021): 329–38.

- Ariawan, Rezi, and Hayatun Nufus. "Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa." *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)* 1, no. 2 (2017): 82–91. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>.
- Elindra, Rahmatika, and Mega Sari Simanjorang. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Penggunaan Model Team Assisted Individulization (TAI) Di SMK Negeri 1 Lumut." *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)* 1, no. 1 (2018).
- Farihin, Nur, Stevanus Budi Waluya, and Isti Hidayah. "Systematic Literature Review : Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran." *Systematic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran*, no. November (2023): 246–61.
- Fariz, Regilsa, and Nuriana Rachmani Dewi. "Kajian Teori : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Prisma* 5 (2022): 304–10.
- Harefa, Darmawan, and Hestu Tansil Laia. "Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 07, no. 02 (2021): 329–38.
- Hatim, Muhammad, Misbahul Hadi, and Moch Miftachul Huda. "Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK DanFPB Di Sekolah Dasar." *EdiBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasr* 1, no. 1 (2019): 43–51.
- I Made Indra P., and Ika Cahyaningrum. *Buku Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Deepublish, 2019.
- Irmawati, Dwi Agustin. *Media Pembelajaran Matematika*. Pernal edukreatif, n.d.
- Karunia Eka Lestari, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 2018.
- Lalu Jaswandi, Baiq Sarlita Kartiani Fakultas. "Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Transformasi* 7, no. September (2021).
- Lathifah, Putri, and Fitriana Yolanda. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Euclid* 10, no. 4 (2024): 680–93.
- Linda Zuliana, Yuyun Yunarti, and Dwi Laila Sulistiowati. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Kontekstual Pada Materi Relasi Dan Fungsi." *LINEAR: Jurnal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2021): 84–95.
- Lutfiyana, Lina, Emi Pujiastuti, and Iqbal Kharisudin. "Systematic Literature Review : Resiliensi Matematis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. November (2023): 2167–77.
- Nurfadillah, Septy, Tio Saputra, Tasya Farlidya, Sihury Wellya Pamungkas, and Raihan Fadhlurrahman Jamirullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media

- Poster Pada Materi ‘Perubahan Wujud Zat Benda’ Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang.” Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 3, no. 1 (2021): 117–34.
- Nurhasanah, Ana, Reksa Adya Pribadi, and Suhayati. “Efektivitas Penggunaan Media Papan Musi (Multi Fungsi) Pada Materi KPK Dan FPB Kelas IV SD.” Jurnal Ilmiah Telaah 7, no. 1 (2022): 61–65.
- Nurhaswinda, Yolanda, Siska Kartika Ningsih, Siti Mulyani, and Indra Saputra. “Hubungan Media Pembelajaran Dengan Materi FPB Dan KPK Pada Siswa SD.” Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 1, no. 1 (2024): 11–15.
- Nurmajumitasari. “Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi FPB Dan KPK Di Sekolah Dasar.” Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika 3, no. 2 (2023): 299–306.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Misykat 03, no. 01 (2018): 171–87.
- Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia. “Systematic Literature Review : Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika.” Mathema Journal 3, no. 1 (2021): 30–43.
- Rahmawati, Amaliza, Erik Setiawan, Rizka Putri Finanda, and Bambang Eko. “Kajian Literatur : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Camtasia Studio.” Prisma 7 (2024): 510–16.
- Tatahue, Kenny Geraldo, Mario Tulenan Parinsi, and Alfrina Mewengkang. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Amurang.” EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi 3, no. April (2023): 228–37.
- Taufikurrahman, and Nurhaswinda. “Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar.” JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING 3, no. 1 (2021): 1–6.
- Trisnawati, Nawika, and Purwanto. “Pengaruh Penggunaan Media Papan Ajaib Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Pada Tema Selalu Berhemat Energi Siswa Kelas IV Sdn Lidah Kulon IV/467 Surabaya.” JPGSD 3, no. 2 (2015).
- Wahab, Abdul, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Rani Febriyanni, Natalia Rosalina Rawa, Louise M. Saija, and Agung Wicaksono. Media Pembelajaran Matematika. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.