



**PENGARUH MODEL PBL BERBASIS STEAM BERBANTUAN MEDIA
MONKABICO TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SISWA KELAS V SD**

Skripsi

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

FIRDA AFITA JIHANIFA

201933105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023



**PENGARUH MODEL PBL BERBASIS STEAM BERBANTUAN MEDIA
MONKABICO TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

FIRDA AFITA JIHANIFA

201933105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali terlihat mustahil, kita baru yakin jika kita telah berhasil melakukannya dengan baik”

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Padekur dan Ibu Sujinah, yang selalu memberikan do'a, dukungan dan curahan kasih sayang tiada henti.
2. Kakak-kakakku tersayang Fendi Aji Muliana dan Faudany Agustiya, serta adiku tersayang Fariha Rahma Indahsari, yang senantiasa menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Sumaji, M.Pd. dan Ibu Lovika Ardana Riswari, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, memberikan arahan, masukan dan saran untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Skripsi ini penulis persembahkan untuk diri sendiri yang telah hebat berjuang sejauh ini selama pengerjaan skripsi dan berhasil bertahan hingga penyelesaian skripsi.
5. Sahabatku tersayang Fatinatuz Zakiya yang telah meluangkan waktu menjadi tempat bercerita, selalu ada dalam suka maupun duka, serta memberi semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Sahabat kuliahku Hana Kurnia Putri, Feti Indriyani, Ika Vusfita Ari Prastiwi, Ari Putri Lestari, dan Afi Choirina Muqtafia yang telah menemani selama empat tahun menempuh pendidikan sarjana dan bersedia memberi bantuan serta dukungan tiada henti.
7. Teman seperjuanganku Rifqiana Fatchiyah Sofwan yang telah bersedia membantu dokumentasi selama penelitian skripsi.

8. Teman-teman PGSD kelas C angkatan 2019 beserta teman-teman seperjuangan yang telah berjuang bersama dalam suka dan duka.
9. Organisasiku tercinta Forum Mahasiswa Islam (FORMI UMK) dan Generasi Baru Indonesia Bank Indonesia (GENBI UMK) yang telah menjadi tempat belajar untuk mengembangkan diri serta mengukir prestasi.
10. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus sebagai tempat menempuh pendidikan sarjana selama empat tahun.




PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Firda Afita Jihanifa (NIM 201933105) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 26 Agustus 2023

Pembimbing I



Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0628098002

Pembimbing II



Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

NIDN. 0624089301

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.


NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Firda Afita Jihanifa (NIM 201933105) ini telah dipertahar
depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pen
Guru Sekolah Dasar.


Kudus, 08 September 2023

Tim Penguji


Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd.

Ketua

NIDN. 0628098002


Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.

Anggota

NIDN. 0624089301


Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd.

Anggota

NIDN. 0628048601


Danni Agung Santoso, S.Pd., M.Pd.

Anggota

NIDN. 0611098602

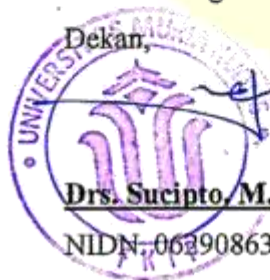
Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, hidayah, dan berkat karunia-Nya sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model PBL Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Sarjana Universitas Muria Kudus.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari banyak bimbingan, masukan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian penyelesaian studi. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin penelitian dan mengesahkan dalam skripsi ini.
2. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah kesempatan dan arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Program Sarjana PGSD Universitas Muria Kudus, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
4. Dr. Sumaji, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, serta meluangkan waktu dan tenaga dalam penyusunan skripsi.
5. Lovika Ardana Riswari, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, serta meluangkan waktu dan tenaga dalam penyusunan skripsi.
6. Nur Puji Handayani, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN 1 Getas Pejaten yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

7. Eko Supariyanti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 1 Loram Kulon yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Sri Setyoningsih, S.Pd. selaku guru kelas V SDN 1 Getas Pejaten yang telah memberikan pendampingan dan membantu peneliti dalam proses penelitian.
9. Faudany Agustiya, S.Pd.,M.Pd. selaku guru kelas V SDN 1 Loram Kulon yang telah memberikan pendampingan dan membantu peneliti dalam proses penelitian.
10. Semua pihak yang telah berpartisipasi dalam mendukung penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik dalam isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan berkontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, 26 Agustus 2023

Peneliti



Firda Afita Jihanifa

NIM. 201933105

ABSTRACT

Jihanifa, Firda Afita. 2023. *The Effect of STEAM-Based PBL Model Assisted by MONKABICO on Mathematics Problem Solving Ability of Class V Students*. Elementary School Teacher Education Departement, Tecaher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisors : (1) Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd. (2) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Key Words: PBL, STEAM, *Mathematics Problem Solving*, Monopoly, *Qr Code*

This research is motivated by the low ability of students' mathematical problem solving, with classical problem solving at SD Se-Gugus Ismoyo still low.. The aims of this study were (1) to analyze the effect of the STEAM-based PBL model assisted by MONKABICO media and the PBL model without media on students' mathematical problem solving abilities; (2) to analyze differences in the increase in the mathematical problem-solving abilities of students who get learning through the STEAM-based PBL model assisted by MONKABICO media and students who get learning through the PBL model without media.

The PBL Model is a learning model with a process of using problems. STEAM is a learning approach combining various scientific disciplines. MONKABICO media is a math monopoly game based on a QR Code Card as a medium for reflecting on learning. Mathematical problem solving ability is the ability to use skills to reason problems, develop alternatives to solve problems.

Quasy Experimental quantitative research with a Pretest-Posttest Control Group Design with a research population of class V of Ismoyo Elementary School, Jati District, Kudus Regency for the 2022/2023 academic year, totaling 108 students. The research samples were 31 students at SDN 1 Loram Kulon and 30 students at SDN 1 Getas Pejaten with a nonprobability sampling technique in the form of purposive sampling. The data collection technique is a test. The data analysis used is the normality test, homogeneity test, and research hypothesis test (linear regression test, N-Gain score and t-test).

The research results prove that (1) there is a difference in the influence between the STEAM-based PBL model assisted by MONKABICO media and the PBL model without media on mathematical problem solving abilities (experimental class $t_{count} 14.884 > t_{table} 2.040$, and control class $t_{count} 8.541 > t_{table} 2.042$, so H_0 is rejected), and (2) there is a difference in the increase in mathematical problem solving abilities of students who receive learning through the STEAM-based PBL model assisted by MONKABICO media and students who receive learning through the PBL model without media (N-gain for the experimental class is 0.53 in the medium category and N-gain for the control class is 0, 38 medium categories. As well as the t-test Sig value $0.000 \leq 0.05$ and $t_{count} 10.671 \geq t_{table} 2.001$, then H_0 is rejected).

In this research, teachers should be able to apply the STEAM-based PBL model assisted by MONKABICO media because it has been proven to be

influential. Apart from that, further research needs to be carried out so that its application can be more relevant and in line with current developments.



ABSTRAK

Jihanifa, Firda Afita. 2023. *Pengaruh Model PBL Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V SD*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (1) Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd. (2) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Kata Kunci: PBL, STEAM, Pemecahan Masalah Matematis, Monopoli, Kode QR

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan ketuntasan klasikan Se-gugus Ismoyo rendah. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk menganalisis perbedaan pengaruh antara model PBL berbasis STEAM berbantuan media MONKABICO dengan model PBL tanpa media terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa; (2) untuk menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model PBL berbasis STEAM berbantuan media MONKABICO dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui model PBL tanpa media.

Model PBL adalah model pembelajaran dengan proses menggunakan masalah. STEAM adalah pendekatan pembelajaran menggabungkan berbagai disiplin ilmu. Media MONKABICO adalah permainan monopoli matematika berbasis *Card QR Code* sebagai media merefleksikan pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan menggunakan keterampilan, untuk menalar masalah, menyusun alternatif menyelesaikan masalah.

Penelitian kuantitatif *Quasy Eksperimental* desain *Pretest-Postest Control Group Design* dengan populasi penelitian kelas V SD Se-gugus Ismoyo Kecamatan Jati Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2022/2023 108 siswa. Sampel penelitiannya SDN 1 Loram Kulon 31 siswa dan SDN 1 Getas Pejaten 30 siswa dengan *Nonprobability Sampling* bentuknya *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data adalah tes. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis penelitian (uji regresi linier, *N-Gain score* dan *uji-t*).

Hasil penelitian membuktikan (1) terdapat perbedaan pengaruh antara model PBL berbasis STEAM berbantuan media MONKABICO dengan model PBL tanpa media terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis (kelas eksperimen $t_{hitung} 14,884 > t_{tabel} 2,040$, dan kelas kontrol $t_{hitung} 8,541 > t_{tabel} 2,042$, maka H_0 ditolak), dan (2) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui model PBL berbasis STEAM berbantuan media MONKABICO dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui model PBL tanpa media (*N-gain* kelas eksperimen 0,53 kategori sedang dan *N-gain* kelas kontrol 0,38 kategori sedang. Serta *uji-t* nilai Sig $0,000 \leq 0,05$ dan $t_{hitung} 10,671 \geq t_{tabel} 2,001$, maka H_0 ditolak).

Penelitian ini sebaiknya guru dapat menerapkan model PBL berbasis STEAM berbantuan media MONKABICO karena terbukti berpengaruh. Selain

itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut lagi agar penerapannya dapat semakin relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LOGO.....	ii
JUDUL.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vi
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRACT.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Tujuan Penelitian.....	14
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	14
1.4.2 Manfaat Praktis.....	15
1.5 Definisi Operasional.....	16
1.5.1 Model Problem Based Learning (PBL).....	16
1.5.2 Pendekatan STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics</i>).....	16
1.5.3 Media MONKABICO (Monopoli Matematika Berbasis <i>Card QR Code</i>).....	16
1.5.4 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18

2.1	Kajian Teoretis.....	18
2.1.1	Model Pembelajaran Problem Based Learning	18
2.1.1.1	Hakikat Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..	18
2.1.1.2	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	19
2.1.1.3	Tahapan Pembelajaran Model <i>Problem Based Learning</i>	20
2.1.1.4	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	22
2.1.2	Pendekatan STEAM	24
2.1.2.1	Hakikat STEAM.....	24
2.1.2.2	Komponen STEAM.....	25
2.1.2.3	Kelebihan STEAM.....	27
2.1.3	Media MONKABICO (Monopoli Matematika Berbasis <i>Card Qr Code</i>)	28
2.1.3.1	Hakikat Media MONKABICO	28
2.1.3.2	Langkah-Langkah Penggunaan Media MONKABICO ...	34
2.1.3.3	Kelebihan Media MONKABICO.....	35
2.1.3.4	Implementasi Model PBL Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO	36
2.1.4	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	38
2.1.4.1	Hakikat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	38
2.1.4.2	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ..	39
2.1.5	Pembelajaran Matematika	41
2.1.5.1	Hakikat Matematika	41
2.1.5.2	Ruang Lingkup Matematika.....	43
2.1.5.3	Materi Matematika	45
2.1	Penelitian Relavan	47
2.2	Kerangka Berpikir.....	52
2.3	Hipotesis Penelitian	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		56

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
3.2	Rancangan Penelitian.....	56
3.2.1	Jenis Penelitian	56
3.2.2	Variabel Penelitian	57
3.2.2.1	Variabel Bebas (Variabel Independen).....	57
3.2.2.2	Variabel Terikat (Variabel Dependen).....	57
3.3	Populasi dan Sampel.....	57
3.3.1	Populasi Penelitian	57
3.3.2	Sampel Penelitian	58
3.3.3	Teknik Sampling	58
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.4.1	Dokumentasi.....	60
3.4.2	Wawancara	60
3.4.3	Observasi	60
3.4.4	Tes	61
3.4.4.1	Tes Awal (<i>Pretest</i>)	61
3.4.4.2	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	61
3.5	Instrumen Penelitian	62
3.5.1	Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian	62
3.5.1.1	Uji Validitas	62
3.5.1.2	Uji Reliabilitas.....	67
3.5.1.3	Taraf Kesukaran Soal	68
3.5.1.4	Daya Pembeda.....	69
3.6	Teknik Analisis Data.....	70
3.6.1	Uji Prasyarat	70
3.6.1.1	Uji Normalitas	70
3.6.1.2	Uji Homogenitas	71
3.6.2	Uji Analisis Data	72
3.6.2.1	Uji Hipotesis 1 (Uji Regresi Linier Sederhana)	72
3.6.2.2	Uji Hipotesis 2 (Uji <i>N-Gain</i> dan Uji <i>Independen Sample t Test</i>).....	75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Deskripsi Data.....	79
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	80
4.2 Pengujian Hipotesis	88
4.2.1 Analisis Data	88
4.2.1.1 Analisis Data Tahap Awal.....	88
4.2.1.2 Analisis Data Tahap Akhir	91
4.2.2 Uji Hipotesis Penelitian.....	94
4.2.2.1 Uji Hipotesis 1.....	94
4.2.2.2 Uji Hipotesis 2.....	98
4.3 Pembahasan.....	102
4.3.1 Terdapat Perbedaan Pengaruh antara Model PBL Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO dengan Model PBL Tanpa Media Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....	102
4.3.2 Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kedua Kelas.....	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan	117
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Ketuntasan Klasikal Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V	7
Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Kegiatan Model Problem Based Learning Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO	37
Tabel 2. 2 Langkah-Langkah Kegiatan Model Problem Based Learning Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO	43
Tabel 3. 1 <i>Quasy Eksperimental Design</i>	56
Tabel 3. 2 Ketuntasan Klasikal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V Gugus Ismoyo Tahun Ajaran 2022/2023	59
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Validitas Kelayakan Media	64
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Media	64
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Validitas Ahli Materi	65
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 3. 7 Interpretasi Validitas Instrumen Tes	66
Tabel 3. 8 Hasil Validitas Butir Soal	66
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	67
Tabel 3. 10 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran Soal	68
Tabel 3. 11 Hasil Taraf Kesukaran Butir Soal	68
Tabel 3. 12 Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen	69
Tabel 3. 13 Hasil Daya Pembeda Butir Soal	70
Tabel 3. 14 Rentang Predikat Besarnya Pengaruh Pada <i>R Square</i>	75
Tabel 3. 15 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	76
Tabel 3. 16 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	76
Tabel 4. 1 Rincian Jumlah Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	79
Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Penelitian	80
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Data Awal Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	88
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Data Awal.....	90
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Data Akhir Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	91
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir	94
Tabel 4. 9 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Kelas Eksperimen	95
Tabel 4. 10 Hasil Uji <i>R Square</i> Kelas Eksperimen	96
Tabel 4. 11 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Kelas Kontrol	96
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>R Square</i> Kelas Kontrol.....	97
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis 2 (Uji <i>N-Gain Score</i>).....	98
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas Eksperimen.....	99
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas Kontrol	100
Tabel 4. 16 Uji <i>Independent Samples Test</i> Data <i>N-Gain</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik PISA Indonesia Tahun 2000 – Tahun 2018.....	3
Gambar 2. 1 Papan Monopoli	31
Gambar 2. 2 Dadu	31
Gambar 2. 3 Pioner	31
Gambar 2. 4 Kartu Tantangan.....	32
Gambar 2. 5 Kartu Kejutan	32
Gambar 2. 6 Kartu Belajar	32
Gambar 2. 7 Kartu Hak Milik	33
Gambar 2. 8 Dana Uang Monopoli	33
Gambar 2. 9 Bangun Ruang Kubus.....	45
Gambar 2. 10 Bangun Ruang Balok	46
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir	54
Gambar 4. 1 Orientasi Masalah (Kelas Eksperimen).....	82
Gambar 4. 2 Orientasi Masalah (Kelas Kontrol)	82
Gambar 4. 3 Mengorganisasikan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	83
Gambar 4. 4 Mengorganisasikan Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	83
Gambar 4. 5 Investigasi Mandiri dan Kelompok (Kelas Eksperimen)	84
Gambar 4. 6 Investigasi Mandiri dan Kelompok (Kelas Kontrol).....	85
Gambar 4. 7 Menyajikan Hasil Karya (Kelas Eksperimen).....	85
Gambar 4. 8 Menyajikan Hasil Karya (Kelas Kontrol)	86
Gambar 4. 9 Mengevaluasi Pemecahan Masalah (Kelas Eksperimen).....	87
Gambar 4. 10 Mengevaluasi Pemecahan Masalah (Kelas Kontrol)	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	128
Lampiran 2 Daftar Nama siswa Kelas V SDN 1 Getas Pejaten.....	129
Lampiran 3 Daftar Nama siswa Kelas V SDN 1 Loram Kulon.....	130
Lampiran 4 Nilai Tes KPMM Pra Penelitian Kelas V SDN 1 Getas Pejaten.....	131
Lampiran 5 Nilai Tes KPMM Pra Penelitian Kelas V SDN 1 Loram Kulon	133
Lampiran 6 Nilai Tes KPMM Pra Penelitian Kelas V SDN 2 Getas Pejaten	135
Lampiran 7 Nilai Tes KPMM Pra Penelitian Kelas V SDN 4 Getas Pejaten	137
Lampiran 8 Kisi-Kisi Wawancara Guru Pra Penelitian.....	139
Lampiran 9 Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian SDN 1 Getas Pejaten	142
Lampiran 10 Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian SDN 1 Loram Kulon.....	146
Lampiran 11 Kisi-Kisi Wawancara Siswa Pra Penelitian.....	150
Lampiran 12 Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian SDN 1 Getas Pejaten	153
Lampiran 13 Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian SDN 1 Loram Kulon	159
Lampiran 14 Kisi-Kisi Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas.....	164
Lampiran 15 Lembar Observasi Pembelajaran di SDN 1 Getas Pejaten	165
Lampiran 16 Lembar Observasi Pembelajaran di SDN 1 Loram Kulon	167
Lampiran 17 Kisi-Kisi Tes KPMM Pra Penelitian	169
Lampiran 18 Soal KPMM Pra Penelitian.....	171
Lampiran 19 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Pra Penelitian	175
Lampiran 20 Kelompok Kelas Eksperimen	183
Lampiran 21 Kelompok Kelas Kontrol.....	184
Lampiran 22 Bahan Ajar Pertemuan 1	185
Lampiran 23 Bahan Ajar Pertemuan 2.....	189
Lampiran 24 Bahan Ajar Pertemuan 3.....	192
Lampiran 25 Silabus Kelas Eksperimen	197
Lampiran 26 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	213
Lampiran 27 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	220
Lampiran 28 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3.....	227
Lampiran 29 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	234

Lampiran 30 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2	241
Lampiran 31 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3	248
Lampiran 32 Silabus Kelas Kontrol	255
Lampiran 33 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	271
Lampiran 34 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	278
Lampiran 35 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	285
Lampiran 36 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	292
Lampiran 37 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	300
Lampiran 38 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	308
Lampiran 39 Kisi-Kisi Soal Validasi <i>Pretest-Posttest</i> KPMM.....	316
Lampiran 40 Soal Validasi Uji Coba <i>Pretest-Posttest</i> KPMM.....	318
Lampiran 41 Soal <i>Pretest-Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah.....	325
Lampiran 42 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest-Posttest</i>	329
Lampiran 43 Kisi-Kisi Aktivitas Belajar Siswa.....	337
Lampiran 44 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	339
Lampiran 45 Lembar Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	342
Lampiran 46 Lembar Penilaian Validasi Instrumen <i>Pretest-Posttest</i>	346
Lampiran 47 Hasil Validasi Instrumen <i>Pretest-Posttest</i> Validator 1.....	349
Lampiran 48 Hasil Validasi Instrumen <i>Pretest-Posttest</i> Validator 2.....	352
Lampiran 49 Hasil Validasi Instrumen <i>Pretest-Posttest</i> Validator 3.....	355
Lampiran 50 Hasil Validasi Instrumen Kelayakan Media Validator 2.....	358
Lampiran 51 Hasil Validasi Instrumen Kelayakan Media Validator 3.....	362
Lampiran 52 Hasil Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen.....	366
Lampiran 53 Hasil Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol	370
Lampiran 54 Hasil <i>Posttest</i> Tertinggi Kelas Eksperimen.....	375
Lampiran 55 Hasil <i>Posttest</i> Terendah Kelas Eksperimen.....	379
Lampiran 56 Hasil <i>Posttest</i> Tertinggi Kelas Kontrol.....	381
Lampiran 57 Hasil <i>Posttest</i> Terendah Kelas Kontrol	384
Lampiran 58 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Soal.....	386
Lampiran 59 Hasil Uji Taraf Kesukaran Butir Soal.....	388
Lampiran 60 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal	390

Lampiran 61 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	392
Lampiran 62 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	394
Lampiran 63 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	396
Lampiran 64 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	397
Lampiran 65 Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i>	398
Lampiran 66 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	399
Lampiran 67 Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i>	400
Lampiran 68 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	401
Lampiran 69 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Kelas Eksperimen.....	402
Lampiran 70 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Kelas Kontrol	403
Lampiran 71 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Kelas Eksperimen	404
Lampiran 72 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Kelas Kontrol	405
Lampiran 73 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Tiap Indikator Kelas Eksperimen	406
Lampiran 74 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Tiap Indikator Kelas kontrol.....	407
Lampiran 75 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data <i>N-Gain</i>	408
Lampiran 76 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	409
Lampiran 77 Surat Keterangan Penetapan Pembimbing Skripsi	414
Lampiran 78 Surat Keterangan Selesai Penelitian	415
Lampiran 79 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1	417
Lampiran 80 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2	420
Lampiran 81 <i>Letter Of Acceptance</i> (LOA) Artikel Jurnal).....	424
Lampiran 82 Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	425
Lampiran 83 Permohonan Ujian Skripsi.....	426
Lampiran 84 Pernyataan Skripsi	427
Lampiran 85 Daftar Riwayat Hidup.....	428