

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan dapat mempengaruhi segala aspek kepribadian maupun kehidupan seseorang. Selain itu, pendidikan juga menjadi salah satu faktor penunjang majunya sebuah peradaban bangsa sehingga pendidikan yang bermutu menjadi perhatian penting bagi sebuah bangsa, salah satunya Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan oleh bangsa Indonesia dari tahun ke tahun diupayakan oleh pemerintah. Salah satunya dengan memperbaiki kurikulum yang digunakan di sekolah. Pada saat ini kurikulum nasional yang digunakan adalah kurikulum merdeka namun hanya diterapkan di kelas 1 dan IV, untuk kelas lainnya masih menggunakan kurikulum 2013. Sebagaimana yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.67 tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menegaskan bahwa kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar di desain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi masa lalu dan masa depan serta memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Pembelajaran matematika perlu diberikan pada semua jenjang mulai dari tingkat dasar tentunya yang memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan memiliki kemampuan kritis, kreatif, logis, sistematis, mampu memecahkan masalah, dan kemampuan bekerja sama (Kasri, 2018). Kemampuan ini diperlukan supaya siswa dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup dalam situasi masa depan yang akan datang (Irmayanti et al., 2022)

Pada Permendikbud No 21 tahun 2016 menyebutkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Dalam kehidupan tidaklah asing

terkait kemampuan pemecahan masalah dikarenakan dalam melakukan kegiatan selalu berkaitan dengan proses memecahkan masalah mulai dari hal yang sederhana sampai pada hal yang kompleks (Mauliyda, 2020). Selain itu, kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika karena dalam kegiatan pembelajarannya siswa belajar tentang konsep-konsep matematika dengan menekankan pada pengembangan cara berpikir siswa (Ermawati & Zuliana, 2020).

Di samping itu, saat ini kemampuan pemecahan masalah di Indonesia sendiri masih tergolong rendah. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di Indonesia dapat diketahui selain dari jurnal yang ada, juga diperoleh dari hasil survei kemampuan yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Standart Assesment*) dan TIMSS (*Trends in Intrernational Mathematics and Science Study*) sebanyak 79 negara berpartisipasi dalam survei tersebut yang menyelenggarakan PISA pada tahun 2018, sedangkan TIMSS melakukan survei pada tahun 2015 yang diikuti oleh 49 negara. Rata-rata nilai matematika siswa yang diperoleh Indonesia pada tahun 2018 saat mengikuti PISA adalah 379 dengan rata-rata skor internasional 591. Dibandingkan dengan hasil PISA sebelumnya pada tahun 2015 Indonesia mengalami penurunan karena pada tahun 2015 skor PISA Indonesia adalah 386. Hasil TIMSS terbaru yang diikuti Indonesia tahun 2015 rata-rata skor Indonesia adalah 397 dengan skor internasional 500 dan menduduki peringkat 44 dari 49 negara. Dibandingkan tahun 2011, Indonesia mengalami peningkatan dengan skor rata-rata TIMSS Indonesia adalah 386 dengan skor internasionalnya adalah 500 dan menempati peringkat 38 dari 42 negara. Satu dari indikator kognitif yang diukur dengan survei PISA dan TIMSS adalah kemampuan pemecahan masalah (Damarjati, Wanabuliandari, & Rahayu, 2022)

Pemecahan masalah matematika merupakan suatu usaha siswa dalam menyelesaikan masalah khususnya pada pelajaran matematika yang memfokuskan penggunaan metode, strategi dan prosedur yang dapat dibuktikan secara sistematis (Rahmatiya & Miatusun, 2020). Pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah pada siswa masih kurang, sesuai dengan hasil penelitian yang telah

dilakukan oleh (Yustianingsih et al., 2017) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siswa terkait memahami masalah yang berbentuk kontekstual masih kurang. Hal ini terjadi dikarenakan siswa belum terbiasa untuk menyelesaikan soal-soal kontekstual. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siswa perlu difokuskan pada pembelajaran matematika supaya siswa dapat mengembangkan ide-idenya dalam membentuk kemampuan baru dan mengembangkan keterampilan matematikanya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas V di SDN 2 Blimbingrejo yaitu Bapak Kusnin, S.Pd yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Oktober 2022 bahwa KKM SDN 2 Blimbingrejo adalah 65. Kenyataan yang terjadi pada saat melakukan prasiklus terkait materi pengolahan data diketahui dari 11 siswa hanya 3 siswa yang dinyatakan tuntas KKM, dan 8 siswa dinyatakan tidak tuntas KKM. Persentase siswa yang dinyatakan tuntas KKM adalah 27,27%. Sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas KKM sebesar 72,72%. Berdasarkan hasil dari skor rata-rata klasikal pada masing-masing tahapan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, diperoleh kriteria tahapan memahami masalah mencapai rata-rata 66,05 dengan kriteria cukup, tahapan merencanakan penyelesaian masalah mencapai rata-rata 52,72 dengan kriteria perlu bimbingan, tahapan melaksanakan rencana penyelesaian masalah mencapai rata-rata 38,63 dengan kriteria perlu bimbingan dan pada tahapan memeriksa kembali hasil penyelesaian masalah mencapai rata-rata 29,09 dengan kriteria perlu bimbingan. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN 2 Blimbingrejo dikatakan masih perlu bimbingan.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran matematika saat ini masih jarang menggunakan model dan media pembelajaran karena membutuhkan waktu yang lama dan materi yang diberikan cukup banyak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih konvensional, menggunakan ceramah dan penugasan. Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran sederhana seperti pembelajaran kelompok juga

digunakan. Namun, ini hanya dilakukan sebagai selingan agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang berbasis ceramah. Untuk membantu siswa menyelesaikan masalah pemecahan masalah matematis, biasanya dimulai dengan latihan soal cerita, kemudian siswa yang berhasil mengajar siswa lain. Namun metode ini dikatakan masih belum efektif karena setiap siswa memiliki kecerdasan, kreativitas dan gaya kognitif yang berbeda-beda sehingga tidak semua siswa mampu menerima, mengolah dan menyampaikan kembali apa yang telah diajarkan, baik yang diajarkan oleh teman maupun gurunya sendiri (Rifa'i, 2021).

Fakta dan informasi yang diperoleh adalah penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan siswa cenderung pasif, media pembelajaran yang digunakan hanya berhubungan dengan lingkungan sekitar dan kurang menarik, serta rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika yang dikarenakan ada yang belum lancar membaca dan beberapa masih ada yang kesulitan memahami soal-soal berbentuk cerita yang menyebabkan siswa mendapat nilai di bawah KKM. Sistem pengajaran yang demikian menyebabkan siswa kurang aktif berpartisipasi dan memahami materi secara maksimal dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dikhawatirkan siswa akan kesulitan untuk meningkatkan kemampuannya.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, dari tingkatan rendah, sedang dan tinggi, mereka mengatakan bahwa ada yang suka dan tidak begitu suka matematika karena sulit dipahami, banyak hitungan, dan membosankan. Namun untuk siswa yang menyukai pelajaran matematika, ia terlihat biasa saja ketika diberi soal latihan dan mampu menyelesaikannya dengan baik. Ketika wawancara, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih dikatakan perlu bimbingan karena belum mampu mengelola dan menggali kemampuannya sendiri dengan baik. Bahkan saat menjawab pertanyaan, seringkali hanya menjawab tanpa mengikuti prosedur.

Selain itu, saat melakukan observasi pembelajaran di kelas, masih ditemukan banyaknya siswa yang tidak menyukai mata pelajaran matematika sehingga menyebabkan kegiatan proses belajar mengajar siswa masih cenderung pasif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran

secara konvensional, di mana siswa hanya mendengarkan instruksi guru dan mengerjakan tugas yang diberikan. Tugas yang diberikan hanya menggunakan hafalan siswa dan rumus yang telah diberikan oleh guru. Begitu juga dengan kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

(Maulana, 2021) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau dikenal dengan semboyan *learning by doing*. Bertindak mengubah perilaku berarti melakukan suatu aktivitas atau kegiatan. Tidak ada pembelajaran jika tidak ada aktivitas karena tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Oleh karena itu aktivitas siswa merupakan asas yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah semua kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dimaksud yaitu lebih menekankan pada siswa, karena dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar yang aktif (Masitoh, 2019).

Terdapat teori menurut Maulyda (2020) yang menyatakan bahwa dalam kehidupan manusia tidaklah asing dengan kemampuan pemecahan masalah dikarenakan setiap kegiatan selalu berkaitan dengan proses memecahkan masalah mulai dari hal yang sederhana sampai hal yang kompleks. Namun pada kenyataan di lapangan kemampuan memecahkan masalah siswa dikatakan masih kurang terutama dalam hal memahami masalah soal yang berbentuk kontekstual dikarenakan siswa belum terbiasa menyelesaikan masalah tersebut. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang direncanakan, seorang pendidik harus dapat mempertimbangkan model pembelajaran yang efektif. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan maka solusi yang dirancang oleh peneliti dalam memperbaiki pembelajaran untuk mengatasi suatu masalah khususnya pada pengajaran matematika yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Means End Analysis* berbantuan media *Flipchart*.

Model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang membangun pengetahuan siswa sendiri. Bentuk atau model pembelajaran inovatif yang digunakan sebagai alternatif terhadap pemaparan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Means Ends Analysis* dalam proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran *Means Ends Analysis* didasari dengan alasan bahwa model tersebut pada awalnya dirancang khusus untuk pembelajaran matematika khususnya tentang pemecahan masalah (Mulasari, Wulandari, & Putra, 2020). Model pembelajaran *Mean Ends Analysis* adalah pengembangan jenis pemecahan masalah dalam menemukan berbagai cara untuk diselesaikan berdasarkan prosedur dengan melalui penyederhanaan masalah (sebagai pedoman) untuk menentukan metode yang efektif dalam suatu masalah (Sahrudin, 2016).

Hal ini sejalan dengan pendapat Hartini & Lianti (2015:21) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Means Ends Analysis* merupakan pengembangan dari metode pemecahan masalah hanya saja permasalahan yang dihadapi dibagi menjadi sub-sub mata pelajaran yang lebih sederhana kemudian dikaitkan kembali ke tujuan utama. Dalam model pembelajaran *Means Ends Analysis* ini, siswa tidak hanya dinilai dari hasil pekerjaannya, tetapi juga dinilai dari proses kerjanya. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Means Ends Analysis* merupakan pengembangan suatu jenis pemecahan masalah yang dapat memudahkan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi melalui petunjuk atau metode yang diberikan dan dapat menggunakan caranya sendiri dengan menyesuaikan prosedur sehingga tercapailah tujuan akhir. Selain itu, model *Means Ends Analysis* juga jarang digunakan oleh peneliti lain. Dengan memilih model tersebut memang sudah sesuai dengan prosedurnya dan tidak diragukan lagi karena pada mulanya model *Means Ends Analysis* memang sudah dirancang untuk menyelesaikan permasalahan matematika sehingga dengan menggunakan model *Means Ends Analysis* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widyastuti et al (2021), menemukan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Means Ends Analysis* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada soal cerita matematika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus dengan pencapaian persentase target siswa yaitu 80% siswa yang dinyatakan terampil.

Selain itu, penggunaan media perlu dilakukan, karena karakteristik siswa di sekolah lebih suka bermain (Wanabuliandari et al., 2016). Peneliti akan menggunakan media pembelajaran yaitu berupa gambar yang diberi nama *Flipchart*, karena sesuai dengan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas V SDN 2 Blimbingrejo belum pernah menggunakan media *Flipchart* pada proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan berfungsi untuk memudahkan penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi seberapa lama proses pembelajaran berlangsung. Barkah (2021:196) menjelaskan *Flipchart* adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatan dan penggunaannya relatif mudah.

*Flipchart* juga dikatakan efektif karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara langsung disajikan seperti album yang diikat bagian atasnya berisi gambar-gambar data sesuai materi penyajian data. Penyajian informasi ini dapat berupa gambar, huruf, diagram, angka dll. Selain itu *Flipchart* dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan dan mudah dibawa kemana saja. Hal tersebutlah yang menjadi pertimbangan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran *Flipchart*. Selain sekolah yang menjadi subjek penelitian memang belum pernah menggunakan media tersebut, media *Flipchart* juga disajikan dengan materi yang simpel dan jelas sesuai materi yang disajikan serta cara penggunaan media *Flipchart* mudah diaplikasikan pada siswa. Dengan adanya media *Flipchart* ini, dapat mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung, di mana nantinya siswa akan menyelesaikan permasalahan matematika dengan memanfaatkan media tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azizah, Charlian, & Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa di kelas V MI At-Taqwa Rancaekek pada pembelajaran Tematik 7 setelah penggunaan media *Flipchart* pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini diketahui dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dan II.

Media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model *Means Ends Analysis* dalam penelitian ini adalah *Media Flipchart*. Hal ini dikarenakan *Flipchart* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat memberikan pelajaran yang ringkas dan praktis, dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun, dapat digunakan di *outdoor* maupun *indoor*, bahan pembuatannya relatif mudah dan mudah dibawa (Suminah, 2022). Selain itu, model pembelajaran *Means Ends Analysis* juga dapat memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berkontribusi dalam kelompoknya dan dapat mengembangkan sikap kerja sama siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan menggunakan media *Flipchart*, sehingga dalam proses pembelajaran siswa dituntut lebih berperan aktif dan melatih siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dengan berbagai cara.

Berdasarkan masalah yang dialami siswa terdapat hubungan antara kemampuan pemecahan masalah dengan aktivitas belajar siswa, di mana dalam proses pembelajaran ketika memecahkan kemampuan pemecahan masalah matematis, siswa diminta untuk berpartisipasi aktif, mampu bekerja sama dengan kelompok, mampu menyelesaikan masalah dengan sesuai prosedur dan mampu mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai pembelajaran. Selain itu, tanpa adanya aktivitas siswa dalam memecahkan masalah matematis, kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik, karena pembelajaran yang dilakukan pasif seperti siswa hanya mendengarkan dan mengikuti perintah dari guru saja.

Selain terdapat hubungan antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan aktivitas belajar siswa, terdapat juga hubungan antara model *Means Ends Analysis* dan media *Flipchart* dikarenakan tanpa adanya model *Means Ends Analysis*, kegiatan siswa tidak terencana dengan baik dari proses

awal hingga akhir pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan proses berjalanya kegiatan pembelajaran secara terstruktur mulai dari awal sampai akhir. Selain itu dengan adanya media bantu yaitu media *Flipchart*, siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi lebih giat untuk belajar serta dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami suatu materi yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, aktivitas belajar siswa dalam memahami konsep pemecahan masalah matematis perlu adanya model dan media pembelajaran yang efektif untuk menunjang kegiatan siswa sehingga terciptalah hasil belajar yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penerapan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa perlu dibuktikan melalui sebuah penelitian. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian mengenai “Penerapan Model *Means Ends Analysis* berbantuan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa Kelas V SD”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi penyajian data di kelas V SDN 2 Blimbingrejo?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi penyajian data di kelas V SDN 2 Blimbingrejo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian, berdasarkan pernyataan masalah sebelumnya.

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi penyajian data di kelas V SDN 2 Blimbingrejo.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi penyajian data di kelas V SDN 2 Blimbingrejo.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan wawasan baru terkait penggunaan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* yang dapat dipraktekkan di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Dengan diterapkan model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart* diharapkan siswa dapat memahami kemampuan pemecahan masalah matematika yang berkaitan materi penyajian data karena dalam pembelajaran, siswa dilibatkan secara langsung dengan diberikan suatu masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa serta dengan adanya bantuan media, siswa akan lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dengan giat.

b) Bagi guru

Guru dapat mengenal salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu dengan menggunakan model *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart*. Selain itu dapat dijadikan sebagai informasi atau inovasi baru dalam perbaikan proses pembelajaran dan sebagai masukan dalam peningkatan aktivitas belajar siswa.

c) Bagi sekolah

Dengan adanya salah satu model pembelajaran *Means Ends Analysis*, pihak sekolah dapat menggunakan model ini sebagai acuan pembelajaran pemecahan masalah matematika. Selain itu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan model tersebut.

d) Bagi peneliti

Memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model yang sesuai dengan kurikulum sehingga dapat menjadi acuan atau dasar penelitian selanjutnya dalam pengajaran di kelas.

### 1.5 Ruang Lingkup

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami isi penelitian ini, peneliti perlu membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Model dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Means Ends Analysis* berbantuan media *Flipchart*.
2. Penelitian ini fokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan aktivitas belajar siswa pada materi penyajian data (tabel, diagram gambar, diagram batang dan diagram garis)
3. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang masih menerapkan Kurikulum 2013 sehingga memiliki Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut.

### Kompetensi Inti:

- KI 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### Kompetensi Dasar:

#### Matematika

- 3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.
  - 4.8 Mengorganisasikan dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis.
4. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 2 Blimbingrejo Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.
  5. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 2 Blimbingrejo semester genap tahun ajaran 2022/2023.

## **1.6 Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu model pembelajaran *Means Ends Analysis* dan media *Flipchart* sebagai variabel bebas serta kemampuan memecahkan masalah matematis dan aktivitas belajar siswa sebagai variabel terikat. Untuk mengarahkan peneliti dalam pengumpulan data, perlu adanya definisi operasional dalam penelitian ini, yaitu.

### **1.6.1 Model Pembelajaran *Means Ends Analysis***

*Means Ends Analysis* dapat diartikan sebagai suatu strategi yang menganalisis suatu masalah dengan berbagai cara sehingga diperoleh hasil atau tujuan akhir. *Means Ends Analysis* merupakan model pembelajaran yang dalam penerapannya merencanakan tujuan secara keseluruhan, di mana tujuan tersebut dijadikan beberapa tujuan yang pada akhirnya menjadi beberapa langkah atau tindakan berdasarkan konsep yang berlaku.

### **1.6.2 Media *Flipchart***

Media *Flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang seperti kalender atau album yang disusun seperti *Flipbook* yang diikat bagian atasnya. Media *Flipchart* ini termasuk media visual berbahan kertas dengan ukuran berkisar 45x60 cm berisi gambar, huruf, angka yang berhubungan dengan pokok materi yang diajarkan.

### **1.6.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa**

Kemampuan pemecahan masalah matematis dapat diartikan sebagai kemampuan dasar seseorang dalam memikirkan suatu masalah yang dihadapi dengan mencari jalan keluarnya.

### **1.6.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang melibatkan siswa selama proses belajar, mulai dari kegiatan fisik hingga non-fisik. Kegiatan ini dapat terjadi di dalam ruangan maupun di luar ruangan dan dapat mengubah perilaku siswa.