

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan merupakan suatu persoalan yang selalu dihadapi oleh setiap manusia baik secara individu maupun non individu. Masalah merupakan suatu keadaan ketika seseorang terdorong untuk menyelesaikannya namun orang tersebut kesulitan dalam penyelesaian tersebut. Dengan kata lain orang tersebut tidak mengetahui secara langsung cara apa yang dapat digunakan untuk menyelesaikannya¹. Ketika seseorang menghadapi permasalahan maka mereka harus mencari jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal penting dalam kehidupan, karena dengan adanya keterampilan pemecahan masalah yang tinggi permasalahan akan cepat terselesaikan.

Oleh karena itu, melatih keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik sangat penting dilakukan guna meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka dalam berbagai bidang. Hal ini sejalan dengan pendapat Russeffendi yang mengatakan bahwa “kemampuan pemecahan masalah amatlah penting dalam matematika, bukan saja bagi mereka yang di kemudian hari akan mendalami atau mempelajari matematika, melainkan juga

¹ Dewi Asmarani dan Ummu Sholihah, *Metakognisi Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Tulungagung dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan langkah-Langkah Polya dan De-Corte*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2017), hal. 15.

bagi mereka yang akan menerapkannya dalam bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari”².

Pendidikan merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Di dalam pendidikan, kemampuan siswa akan diasah melalui permasalahan yang disajikan sesuai materi, sehingga siswa mampu meningkatkan berbagai kompetensi yang dimilikinya. Menurut Dahar, kemampuan untuk memecahkan masalah pada dasarnya merupakan tujuan utama proses pendidikan³. Kemampuan pemecahan masalah dapat menghasilkan pengetahuan yang nyata dan logis, karena dengan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman konkrit dan pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Menurut Branca pemecahan masalah merupakan tujuan umum dalam pembelajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya artinya kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika⁴. Ini berarti kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika, melalui pemecahan masalah peserta didik memiliki kemampuan dasar yang lebih dari sekedar kemampuan berpikir, membuat cara

² 1 Ruseffendi, E.T, Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA, (Bandung: Tarsito, 2006), hal. 341

³ Tina Sri Sumartini, *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*, dalam *Jurnal “Mosharafa”*, Volume 5, Nomor 2, Mei 2016, 148-158

⁴ Neng Fia Nisa Fitria, dkk., *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Materi Segitiga dan Segiempat*, dalam *Edumatica Volume 08 Nomor 01 April 2018*, hal. 49-57

penyelesaian masalah, mempertajam kekuatan analisis dan kekuatan kritis pada peserta didik.

Selain itu, dilihat pandangan islam menganggap bahwa masalah adalah sarana untuk memperbaiki diri dan intropeksi diri agar menjadi pribadi yang lebih baik. Allah SWT memberikan masalah atau cobaan terhadap hambanya pastilah dengan maksud yang sangat baik yaitu agar kita lebih beriman dan betaqwa kepada Allah SWT, seperti apa yang dijelaskan pada QS. Al Baqarah: 155-157 yang menjabarkan bahwa seorang yang berusaha dengan ikhlas menyelesaikan masalah tersebut dan mau bersabar kepada Allah maka Allah senantiasa akan memberikan keberkatan yang sempurna dan rahmat bagi mereka. Meskipun demikian, Allah tidak akan memberikan masalah di atas kemampuan hambanya. Hal tersebut dijelaskan dalam cuplikan QS. Al-Baqarah: 286 yang berbunyi:

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya: Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

Dengan demikian, dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting dikuasai bagi seseorang khususnya bagi peserta didik. Sehingga, jika peserta didik tidak menguasai atau dalam arti lain tidak mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis, maka akan memiliki dampak pada kehidupan siswa itu sendiri. Adapun meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dapat

dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, menyusun perangkat pembelajaran yang inovatif dan mencari model pembelajaran yang mendukung berjalannya proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran menurut permendikbud No. 103 tahun 2014 “Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis pengaturan, dan budaya.” Model pembelajaran yang baik adalah bisa memfasilitasi siswa atau memberikan kesempatan kepada siswa atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajarnya di dalam kelas. Dalam pemilihan model pembelajaran guru tidak boleh sembarangan dalam menentukannya. Guru harus memperhatikan materi, tujuan yang dicapai, dan kondisi baik siswa maupun tempat belajar. Salah satu model pembelajaran yang sering diterapkan dalam K13 ini adalah *Problem Based Learning*. Menurut Fahrurrozi dan Sukrul Hamdi *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran dimana siswa terlibat dalam situasi pemecahan masalah yang autentik dengan desain proses penelitian dalam bentuk organisasi atau kelompok yang menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan masalah yang sedang dihadapi dalam proses investigasi dan penyelidikan⁵.

⁵ Fahrurrozi dan Sukrul Hamdi, *Model Pembelajaran Matematika*, (Pancor Selong Lombok Timur: Universitas Hmazanwadi Press, 2017), hal. 66

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini karena model pembelajaran ini berhubungan dengan situasi yang nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Selain itu dengan model pembelajaran *problem based learning* siswa di dorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* diperlukan guru yang mampu menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya interaksi dan pertukaran ide baik guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Oleh karena itu, guru harus menyajikan permasalahan yang memicu pertanyaan maupun informasi yang menjadi langkah penyelesaian permasalahan yang sedang dihadapi di kelas.

Dalam penerapan pembelajaran matematika, *problem based learning* digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini sejalan dengan, penelitian yang dilakukan Ratna Marlina, dkk., bahwa pendekatan Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi skala dan perbandingan. Dimana nilai rata-rata yang dihasilkan siklus II lebih tinggi yakni 85,7 daripada siklus I yakni 61,9⁶.

Keberhasilan pembelajaran, mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, atau

⁶ Ratna Marlina, dkk., Penerapan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII Mts pada Materi Perbandingan dan Skala, dalam Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, Volume 1, No. 2, Maret 2018, 113-122

nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Fungsi ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan dalam suatu materi ajar sebelum pindah ke materi ajar selanjutnya. Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan komponen guru dan siswa. Dengan demikian pemahaman terhadap kriteria keberhasilan belajar, standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum penting dipahami oleh Pengawas.

Dalam mengetahui keberhasilan mengajar dan seberapa jauh penguasaan materi yang diterima oleh siswa, seorang guru akan melakukan evaluasi belajar yang biasanya dilakukan tes secara tertulis. Namun sering kita temukan bawasannya soal-soal yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik soal untuk mengukur tingkat penguasaan pemecahan masalah matematis siswa. Dimana, soal-soal yang diberikan seharusnya memiliki struktur dari tingkat yang termudah sampai tingkat yang lebih sulit. Soal-soal seperti ini bisa disebut konsep superitem. Sejalan dengan Suyatno menjelaskan pembelajaran superitem adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan tugas kepada siswa secara bertingkat atau bertahap dari yang sederhana hingga kompleks, berupa pemecahan masalah⁷.

⁷ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka, 2009, hal. 77

Konsep superitem memiliki persamaan dan perbedaan dengan metode *drill*. Persamaanya merupakan sama-sama suatu cara mengajar dalam bentuk latihan atau kebiasaan-kebiasaan. Sedangkan perbedaannya adalah konsep superitem, berbentuk kebiasaan-kebiasaan dalam mengerjakan latihan soal mulai dari yang mudah hingga soal yang sulit. Sedangkan metode *drill* berbentuk kebiasaan-kebiasaan dalam bentuk keterampilan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nita Risma Yanti, dkk. (2016) , dimana penelitian ini mendapatkan hasil bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada penerapan model *problem based learning* berbantu tes superitem dengan model *problem based learning* (2) aktivitas siswa pada penerapan model *problem based learning* berbantu tes superitem lebih aktif daripada aktivitas siswa pada penerapan model *problem based learning* (3) siswa memberikan respon positif terhadap penerapan aktivitas siswa pada penerapan model *problem based learning* berbantu tes superitem⁸.

Untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar perlu adanya media pembelajaran yang mendukung. Apa lagi pada masa pandemi covid 19 ini, pemerintah mewajibkan warga negaranya untuk melakukan pembatasan interaksi sosial atau *social distancing*. Pembatasan interaksi sosial ini banyak berdampak pada segala aspek kehidupan utamanya pendidikan di Indonesia. Dengan adanya keadaan ini, mengharuskan kegiatan belajar

⁸ Nita Risma Yanti, dkk., *Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Tes Superitem terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan*, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 7 No. 2, Oktober 2016: 147-155

mengajar menggunakan sistem daring atau dalam jaringan. Penggunaan teknologi sebenarnya bukan tanpa masalah, tetapi masih banyak faktor yang menghambat pelaksanaan daring yakni:

a. Penguasaan teknologi yang masih kurang

Tidak semua guru yang faham akan teknologi, hal ini akan menyebabkan kesulitan dalam pemberian pembelajaran. Begitu pula berlaku pada siswa yang memiliki pengetahuan yang kurang terhadap IT tentu mereka akan kesulitan menerima pembelajaran.

b. Keterbatasan sarana dan prasarana

Kepemilikan perangkat pendukung teknologi juga menjadi permasalahan sendiri. Tidak tersedianya perangkat pendukung maka tidak bisa melakukan pembelajaran secara daring.

c. Jaringan internet

Setiap wilayah tentu memiliki kekuatan jaringan yang berbeda. Jika jaringan terganggu, proses pembelajaran pasti juga terganggu.

d. Biaya

Dampak terhadap ekonomi juga banyak dirasakan oleh orang tua. Belum lagi pelaksanaan pembelajaran secara daring juga memerlukan biaya yang lebih dari biasanya.

Berdasarkan wawancara dari beberapa siswa di SMP Negeri 1 Wates, pembelajaran matematika pada saat ini menggunakan sistem daring atau dalam jaringan dengan menggunakan platform google classroom dan grup whatsapp. Materi yang diberikan hanya berupa file pdf, word, ppt, dan

sesekali guru mengirim video yang dirasa kurang menarik tentang tata cara penyelesaian dari soal. Dari hasil pembelajaran tersebut, banyak siswa yang kurang faham pada materi dan kurang tertarik untuk belajar dikarenakan media yang digunakan kurang variatif. Untuk meningkatkan pemahaman materi pada siswa dan ketertarikan belajar siswa, menggunakan media pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu solusinya. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif yang dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif.

Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna⁹. Sedangkan interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bersifat saling melakukan aksi. Menurut Rudi Yulio Arindiono, Nugrahadhi Ramadhani, media interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari electronic text, graphics, moving images, dan sound, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat¹⁰. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif merupakan alat mengajar guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi baik dalam

⁹ Endro Joko Wibowo, *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV*, dalam *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI, Vol 2 No 1 – Maret 2013*, hal. 75-78

¹⁰ Rudi Yulio Arindiono, Nugrahadhi Ramadhani, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*, dalam *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, Vol. 2, No.1, (2013), 28-32

bentuk digital maupun non digital yang memerlukan respon atau tindakan dari peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ricardus Jundu, dkk. (2019) menyatakan bahwa Media pembelajaran yang dihasilkan memberikan manfaat bagi anak SD di desa Popo terutama dalam kemampuan matematisnya. Siswa lebih mudah untuk memahami berbagai konsep matematika karena dibantu media pembelajaran interaktif. Guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa¹¹.

Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah materi geometri, geometri merupakan cabang matematika yang ada pada setiap jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara umum geometri adalah merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

Berikut beberapa alasan mengapa geometri perlu diajarkan menurut Usiskin pertama, geometri merupakan bidang matematika yang mengaitkan bentuk fisik dunia nyata. Kedua, geometri satu-satunya yang memungkinkan dapat divisualisasikan. Ketiga, geometri dapat memberikan contoh yang tidak

¹¹ Ricardus Jundu, dkk., *Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai*, dalam *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(2), 2019, 221-225

tunggal tentang sistem matematika. Selain itu menurut Bobango mengatakan bahwa salah satu tujuan dari pembelajaran geometri adalah untuk menciptakan siswa menjadi pemecah masalah yang baik¹². Dari beberapa argumen tersebut dapat diambil kesimpulan geometri merupakan cabang ilmu matematika yang penting untuk dipelajari dan memiliki keterkaitan dengan dunia nyata. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Konsep Superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Geometri.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan konsep superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi geometri?
2. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan konsep superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi geometri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari permasalahan ini adalah

¹² Khusnul Safarina, dkk., *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele*, dalam *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol.1, No.1, April 2014:9-20

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan konsep superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi geometri.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan konsep superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi geometri.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi dunia pendidikan

Diharap penelitian ini mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, serta menjadi referensi dalam model pembelajaran di kelas.

2. Guru

Memberikan masukan untuk menentukan metode yang akan diambil, meningkat mutu pembelajaran di kelas serta memberikan alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Siswa

Mengatasi rasa kejenuhan dan rasa ingin tahu dalam pembelajaran di kelas. Membantu siswa dalam memahami materi geometri dan membangun persepsi bahwa matematika itu mudah.

4. Penelitian lain

Bahan pertimbangan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.

E. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

- a. Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Konsep Superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Geometri”. Adapun rincian dari variabel-variabel tersebut sebagai berikut:
 - a) Variabel bebas (X): Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Konsep Superitem dan Media Pembelajaran Interaktif
 - b) Variabel terikat (Y): Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa
- b. Pembatasan Masalah

Karena terlalu luasnya masalah yang teridentifikasi dan untuk memberi arah yang jelas dalam proses penelitian, maka dalam hal ini diadakan pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah tersebut adalah

- a) Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Konsep Superitem dan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa
- b) Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Wates
- c) Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah Geometri yang di khusukan pada Geometri bidang (Garis dan Sudut).

F. Penegasan Istilah

Untuk mencegah kesalah fahaman dalam menafsirkan istilah pada judul, maka diuraikan secara singkat terkait istilah pada judul.

1. Secara Konseptual

a. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran¹³.

b. Model *Problem Based Learning*

Menurut Made Wena, bahwa model PBL merupakan “Strategi pembelajaran dengan menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan”¹⁴.

c. Superitem

Suyatno menjelaskan pembelajaran Superitem merupakan konsep pembelajaran dengan cara memberikan tugas kepada siswa secara bertingkat atau bertahap dari yang sederhana hingga kompleks, berupa pemecahan masalah¹⁵.

d. Media pembelajaran interaktif

Menurut Hamid media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan

¹³ Muh arif, Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Dan Mempraktikkan Cara Membuat Komunikasi Tulis Di Smk Widya Praja Ungaran, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan,2015), hal 4

¹⁴ Made Wena, Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

¹⁵ Suyatno, Menjelajah Pembelajaran Inovatif, Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka, 2009, hlm. 77

kepada pemlajar, apakah itu orang, alat atau bahan¹⁶. Sedangkan interaktif menurut Warsita adalah komunikasi dua arah¹⁷.

2. Secara Operasioanal

a. Model pembelajaran *problem based learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa secara aktif dalam kegiatan di dalamnya dengan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui permasalahan, peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Problem Based Learning dimulai oleh adanya masalah (dapat dimunculkan oleh siswa atau guru), kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang telah diketahui dan yang perlu diketahui untuk memecahkan masalah tersebut.

b. Superitem

Superitem merupakan konsep dalam penyusunan soal dari yang sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks. Penyusunan soal ini tentu dilakukan oleh guru untuk diberikan kepada siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Siswa nantinya akan mengerjakan soal sesuai urutan yang diberikan oleh guru.

c. Media pembelajaran interaktif

¹⁶ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*, dalam Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, hal. 187-200

¹⁷ *Ibid.*, hal. 187-200

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu multimedia yang digunakan guru dalam penyampaian materi kepada siswa agar tercipta pemahaman yang mendalam, serta melibatkan interaksi dari siswa. Media pembelajaran interkatif ini akan dibuat menggunakan aplikasi *power point*, *Ispring* sebagai alat bantu membuat kuis, dan disebarlink dari *google drive*.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah dalam membaca skripsi ini, maka dipandang perlu adanya sistematika pembahasan. Pembahasan dalam skripsi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

a) Bagian awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman kata pengantar, dan halaman daftar isi

b) Bagian utama

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau tujuan penelitian, identifikasi dan pembatasan masalah, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berisi terori-teori (model pembelajaran, model pembelajaran *problem based learning*,

konsep superitem, dan kemampuan pemecahan masalah matematis), penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi informasi tentang rancangan penelitian, variabel yang digunakan peneliti, informasi populasi, sampel, sampling yang digunakan peneliti, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi hasil Penelitian, berisi tentang deskripsi data, temuan hasil penelitian, dan analisis data.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang rumusan masalah yang telah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.