

dwi retno m

by Yoannes Romando Sipayung

Submission date: 21-Mar-2022 02:10AM (UTC-0400)

Submission ID: 1660493100

File name: PENGARUH_MODEL_PBL_DWI_RETNO_MELATHI.doc (139K)

Word count: 2930

Character count: 19294

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA

Dwi Retno Melathi^{1✉}, Lisa Virdinarti Putra²

Universitas Ngudi Waluyo
email: dwiretnmelathii@gmail.com¹, lisavirdinartiputra@gmail.com²

Info Artikel

Keywords: kemampuan pemecahan masalah, mode problem based learning, permainan monopoli

Abstract

Purpose: to determine the effect of the problem based learning model with the help of the monopoly game.

Design/methodology/approach: experiment/quasi experiment/non-equivalent control group design

Findings: sig. 0,015 < 0,05

This study aims to determine the effect of the problem based learning model with the help of monopoly game learning media on the problem solving abilities of fourth grade students at SDN Jepatlor. This type of research is an experiment with a quasi-experimental method in the form of a nonequivalent control group design. The population is class IV SDN Jepatlor and the sample is class IV A as the experimental class and class IV B as the control class. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and simple linear regression test. The results of this study indicate that there is an effect of using a problem based learning model with the help of a monopoly game on students' problem solving abilities. This is indicated by a significance result of 0.015 < 0.05 using a simple linear regression test.

Abstrak

Tujuan: untuk mengetahui pengaruh model problem based learning dengan berbantuan permainan monopoli.

Desain/metode/pendekatan: eksperimen/quasi experiment/non-equivalent control group design.

Hasil penelitian: hasil signifikansi 0,015 < 0,05.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media pembelajaran permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor. Jenis penelitian ini eksperimen dengan metode *quasi experiment* dengan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Dengan populasinya kelas IV SDN Jepatlor dan sampelnya kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Dengan teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil signifikansi sebesar 0,015 < 0,05 dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

PENDAHULUAN 26

Pendidikan merupakan upaya yang sadar dan terencana untuk mewujudkan atmosfer pembelajaran dan proses pembelajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki karakter spiritual, agama dan kontrol diri, kepriadian, intelijen dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Sanjaya, 2008). Pemecahan masalah adalah suatu pemikiran terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik (Mawaddah, 2015). Pemecahan masalah merupakan pendekatan pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk mau berpikir, menganalisa suatu permasalahan sehingga dapat menentukan pemecahannya (Rahmawati, 2015).

Permasalahan rendahnya kemampuan pemecahan masalah di SDN Jepatlor merupakan salah satu permasalahan yang banyak terjadi di Indonesia. Menurut wawancara dengan guru dan observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Jepatlor masih rendahnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Dan juga kemampuan pemecahan masalah yang belum berkembang secara optimal. Hal ini didasari pada tes soal pemecahan masalah dan pada penjelasan guru mata pelajaran matematika di SDN Jepatlor tersebut yang mengatakan bahwa para siswa telah mengalami kesulitan jika diminta untuk menyelesaikan soal yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Kesalahan yang sering dialami oleh siswa adalah ketidaktepatan dalam memahami soal dan juga membuat penyelesaian matematis.

6 Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, perlu didukung oleh model pembelajaran yang tepat. Salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah (Sumartini, 2016). Oleh karena itu guru diharuskan untuk dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa yang terlibat secara aktif dalam proses belajarnya. Salah satu strategi pembelajaran alternatif yang memungkinkan pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan salah satu model atau strategi pembelajaran dimana siswa diajak untuk berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dalam kegiatan proses belajar mengajar.

8 Kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata sehingga dapat siswa dengan mudah untuk menyelesaikan persoalan dan juga kehidupan di dunia nyata. Kesiapan siswa yang terbiasa menghadapi permasalahan dalam suatu pembelajaran, akan mampu mempersiapkan mental yang lebih baik bagi siswa dalam menghadapi persoalan di dunia nyata. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan ketrampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah dan keterampilan intelektualnya (Sumartini, 2016).

Berdasarkan masalah diatas, peneliti berpendapat bahwa agar guru dapat memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Pembelajaran yang dilaksanakan sebisa mungkin dapat melatih ketrampilan memecahkan masalah

siswa. Dengan itu guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada saat proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) merupakan kegiatan kegiatan pembelajaran yang mengarah pada solusi untuk masalah mulai dari penyediaan masalah yang sesuai dengan peristiwa di lingkungan nyata, proses pembelajaran dalam bentuk distribusi kelompok dapat merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah yang sedang dibahas. Setiap kelompok menentukan materi yang terkait dengan masalah dan juga dapat merumuskan dan menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, mendorong kegiatan pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, karena tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga penting bagi siswa untuk memberikan penjelasan. Dan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli ini menjadikan sarana bantu belajar siswa dan guru. Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain dapat membantu siswa untuk mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* -nya secara seimbang. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dapat berpotensi untuk meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran.

Hubungan kemampuan pemecahan masalah dengan *Problem Based Learning* yaitu bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan berpikir, pemecahan masalah dan ketrampilan

intelektual. Siswa dapat mencapai sikap yang baik dan kemampuan yang tinggi dalam kinerja mereka dalam proses belajar dengan PBL (Chaeriani dkk, 2015:109). Selain itu, PBL juga merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah pada dunia nyata sebagai suatu konteks peserta didik untuk belajar lebih aktif, berpikir kritis, dan keterampilan intelektual dalam pemecahan masalah.

Hubungan Model *Problem Based Learning* dengan permainan monopoli yaitu dengan diterapkannya model *Problem Based Learning*, peserta didik dituntut untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan disajikannya masalah yang konkret peserta didik lebih praktis pada saat melakukan penyelidikan masalah secara baik dengan mandiri maupun berkelompok. Jadi, secara tidak langsung peserta didik sudah memakai kemampuan untuk memecahkan masalah melalui menganalisis masalah yang ada.

Kemampuan pemecahan masalah siswa masih sangat rendah, dari sampel dapat dilihat bahwasannya peserta didik tidak bisa merencanakan untuk penyelesaian. Serta peserta didik tidak membuat kesimpulan setiap pekerjaan yang telah dilakukannya. Dari sampel diatas terlihat peserta didik hanya melaksanakan rencana saja. Sehingga, dari empat indikator pemecahan masalah mereka hanya terdapat satu indikator saja dan masih banyak dari mereka yang hasilnya kurang benar. Sehingga dapat dikatakan juga peserta didik belum paham mengenai soal yang ada dan bagaimana langkah – langkahnya untuk mengerjakannya. Dari analisis diatas dapat

dirincikan rata – rata setiap indikator sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data awal kemampuan pemecahan masalah siswa

kelas IV SDN Jepatlor

Kelas	indikator				Nilai
	Memahami masalah	Merencanakan penyelesaian	Melaksanakan rencana	Membuat kesimpulan	
IV A	44,1%	44,95%	40,8%	49,15%	44,75%
IV B	50,8%	44,95%	52,45%	44,15%	48,08%
Rata - Rata	47,45%	44,95%	46,62%	46,65%	46,41

Sehingga dari pemaparan di atas peneliti ingin mengetahui efektifitas model *Problem Based Learning* dengan berbantuan permainan monopoli jika diterapkan di dalam proses pembelajaran ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk meneliti yaitu menggunakan kuantitatif, karena bertujuan untuk mengungkapkan efektifitas model *Problem Based Learning* dengan berbantuan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode

penelitian eksperimen. Dengan desain yang digunakan yaitu *Quasi Experiment* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dikarenakan peneliti tidak memilih sampel secara random. Didalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dilaksanakan *pretest* dimana nanti akan dinilai hasilnya. Dan diakhir penelitian dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Jepatlor dengan sampel kelas IV A SDN Jepatlor dan kelas IV B SDN Jepatlor. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan tes. Dengan teknik analisis data menggunakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik yang digunakan untuk mengukur pengaruh model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas kemudian diuji menggunakan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk dapat mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diukur dengan menggunakan uji regresi linear sederhana, terdapat ada tabel dibawah ini:

Tabel.2 Hasil uji regresi linear sederhana

Model	Unstandardized		Standarized Coefficient	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25.595	15.804		1.620	0,118
Model PBL	0.768	0.294	0,463	2.615	0,015

Dari hasil tabel diatas 2.1 menunjukkan bahwa nilai isgnifikasi $0,015 < 0,05$. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan model problem based learning dengan berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor.

Berdasarkan dari hasil uji coba regresi linear sederhana model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa daripada pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pada saat proses belajar mengajar berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat melihat hal yang telah dilakukan siswa cenderung lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran yaitu pada kelas eksperimen dikarenakan pada kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran monopoli yang mana dapat menambah kemampuan pemecahan masalah siswa juga dapat menambah semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Vikagustanti, dkk.,(2014) permainan monopoli

dapat mengembangkan minat belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Penggunaan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan inovasi yang interaktif, pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Priatama(2014) juga menjelaskan bahwa permainan monopoli adalah peran yang sangat penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dalam memperkuat konsep belajar siswa.

Dalam pembelajaran yang berbantuan permainan monopoli siswa bersemangat untuk memainkannya dan menjawab pertanyaan yang terdapat dibawah permainan monopoli, pertanyaan tersebut mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa. Sehingga dalam mengerjakan pertanyaan – pertanyaan mengenai pemecahan masalah siswa dapat mengatasi pertanyaan – pertanyaan tersebut. Hal itu diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Sudarna (2021) yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dan juga penelitian yang akan dilakukan oleh Putri (2019) menunjukkan hasil bahwa model *problem based learning* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Selain itu Suryani, dkk(2021), yang menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat membuat siswa bermain sambil mempelajari materi. Hal ini bertujuan untuk mengatasi

kebosanan ketika pembelajaran dalam belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar karena pada dasarnya anak – anak SD cenderung masih menyukai bermain.

3 Cara penggunaan media permainan monopoli pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membagi kelas menjadi empat kelompok.
2. Kemudian kocok terlebih dahulu kartu dana, kartu umum, kartu kesempatan dan kartu *punishment*.
3. Lalu tempatkan kartu dana, kartu umum dan kartu *punishment* secara terbalik ditempat yang sudah disiapkan.
4. Meminta salah satu siswa untuk menjadi bank.
5. Selanjutnya membagikan uang sebagai modal awal kepada tiap pemain sebesar Rp. 300.000,00.
6. Pendidik berperan sebagai mediator dan hakim yang memutuskan benar atau salahnya jawaban dari peserta didik.
7. Pemain melempar dadu secara bergantian. Dan pemain yang mendapatkan mata dadu paling banyak maka dia yang berjalan diurutan pertama.
8. Jika pemain berhenti pada salah satu kotak, maka pemain wajib menjawab pertanyaan ada pada petaknya. Tetapi, jika pemain salah menjawabnya atau tidak bisa menjawab maka pemain harus mengambil kartu *punishment* ditempatnya dan pemain harus

menjawab pertanyaan singkat yang berada di kartu *punishment*.

9. Pemain bisa membeli tanah apabila ketika bermain berhenti dipetak yang belum dimiliki oleh pemain yang lain, maka pemain bisa mendirikan rumah atau hotel dipetak tersebut.
10. Dan jika pemain yang lain berhenti pada petak yang sudah dibeli dan tanah tersebut sudah didirikan rumah atau hotel maka pemain yang lain harus membayar sewa tanah, rumah atau hotel dengan tarif yang telah ditetapkan pada kartu hak milik.
11. Jika pemain berhenti pada petak dana umum dan kesempatan, maka pemain harus mengambil kartu tersebut dan harus menjalankan perintahnya.
12. Jika pemain berhenti pada petak penjara, maka pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan sampai pemain yang lain berjalan satu putaran.
13. Jika pemain berhenti pada kotak bebas parker, maka pemain bisa bebas untuk memilih untuk berhenti pada kotak yang diinginkan kecuali *start*.
14. Jika pemain telah melewati petak *start*, maka pemain berhak mendapatkan hadiah dari bank sebesar Rp. 5.000,00.
15. Pemenang ditentukan dari banyaknya uang yang telah didapatkan. Apabila pemain mempunyai rumah dan hotel maka bisa ditukarkan dengan uang di bank.

Berdasarkan dari tentang tata cara menggunakan media permainan monopoli diatas

dapat dilihat bahwasannya yang mempunyai uang sisa banyak maka dia yang menang dalam permainan ini. Didalam permainan monopoli ini juga peneliti menggunakan model pembelajaran yaitu *problem based learning*. Dalam pembelajaran menggunakan model ini mampu menambah wawasan yang dimiliki siswa dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Ketika peserta didik sebelum menggunakan media permainan monopoli ini, peserta didik diberi pertanyaan – pertanyaan yang mana pertanyaan – pertanyaan itu nantinya akan mereka ketahui jawabannya didalam permainan monopoli.

Sehingga dengan diberi permasalahan diawal akan membuat tingkat keingin tahaan peserta didik menjadi meningkat dan dapat menambah semangat peserta didik untuk cepat menjalankan permainan monopoli tersebut.

Model pembelajaran *Problem Based learning* menekankan pada keaktifan siswa sehingga pembelajaran ini berorientasi pada proses belajar siswa atau *student-center learning*. Di dalam model ini siswa dituntun untuk memecahkan masalah suatu masalah dengan sendiri dan dibantu dengan bimbingan pendidik. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* ini dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tujuan *Problem Based Learning* yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri. (Trianto, 2010)

Model pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan pengetahuan yang mereka miliki atau akan dipelajari. Masalah yang disampaikan dalam model pembelajaran berbasis masalah, bukanlah masalah "biasa" atau tidak hanya "latihan". Masalah dalam PBL menuntut penjelasan tentang suatu fenomena. Fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kemudian menemukan alternatif alternatif.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model *problem based learning* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan diberikan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari siswanya sehingga pertanyaan tersebut dapat mudah dimengerti oleh siswanya sendiri.

Media Permainan Monopoli dengan model *Problem Based Learning* dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Permainan monopoli merupakan suatu permainan papan, yang mengharuskan para pemain berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan (Umayah & Harmanto, 2019). Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam

proses belajar mengajar. Monopoli merupakan permainan lama yang sudah mendunia.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan telah dilakukan uji regresi sederhana yang mana uji tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor, setelah dilakukan uji regresi linear sederhana dan juga berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dikelas IV A SDN Jepatlor dan kelas IV B SDN Jepatlor mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap penggunaan model *problem based learning* dengan berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,015, dengan nilai signifiikasi tersebut bahwasanya nilai signifikansi itu masih $< 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Araújo F. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi*.
- Davidi, E. I. N. (2018). *Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan MISSIO, 10(1), 59–69
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, I. G., & Negara, O. (2021). *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(2), 168–174
- Dwi, I. M., Arif, H., & Sentot, K. (2013). *Pengaruh Strategi Problem Based Learning Berbasis Ict Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 9(1), 8–17.
- Indriani, M. N., & Mariani, S. (2018). *The Implementation of PBL (Problem Based Learning) Model Assisted by Monopoly Game Media in Improving Critical Thinking Ability and Self Confidence*. Journal of Primary Education, 0, 200–208.
- Kilroy, D. A. (2004). *Problem based learning*. Emergency Medicine Journal, 21(4), 411–413.
- Lubis, WA, Ariswoyo, S., & Syahputra, E. (2020). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik dan Pendekatan Penemuan Terbimbing Berbantuan Autograph*. Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3 (1), 1–12.
- Putra, L. V., & Sipayung, Y. R. (2019). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Melalui Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan Powtoon*. Seminar Pendidikan Nasional, 1(1), 1–10.
- Putri, R. S., Suryani, M., & Jufri, L. H. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*

- Siswa. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 331-340.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). *Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia*. JIPMat, 2(2).
- Rahmadani, R. (2019). *Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl)*. Lantanida Journal, 7(1), 75.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). *Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Monopoli*. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 185–193..
- Siti Isnaeni. (2018). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Metode Problem Solving Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran*.
- Sulistiowati, C. (2010). *Pengaruh Permainan Ice...*, Charolina Sulistiowati, FKIP UMP, 2014. 1962, 7–29.

ORIGINALITY REPORT

50%
SIMILARITY INDEX

50%
INTERNET SOURCES

30%
PUBLICATIONS

21%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unw.ac.id:1254 Internet Source	5%
2	media.neliti.com Internet Source	3%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	3%
5	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source	2%
6	journal.unnes.ac.id Internet Source	2%
7	www.slideshare.net Internet Source	2%
8	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1%
9	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%

10	jurnal.unw.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	1 %
12	123dok.com Internet Source	1 %
13	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %
15	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
17	proceeding.uim.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
19	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
20	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
21	e-journal.adpgmiindonesia.com Internet Source	1 %

22	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
23	docplayer.info Internet Source	1 %
24	id.scribd.com Internet Source	1 %
25	Islamiati Safitri, Karimah Karimah, Emi Sulistri, Dina Anika Marhayani. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	1 %
26	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
27	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
28	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
29	ejournal.almaata.ac.id Internet Source	1 %
30	indochembull.com Internet Source	1 %
31	eprints.umg.ac.id Internet Source	1 %

32	core.ac.uk Internet Source	<1 %
33	lppmstianusa.com Internet Source	<1 %
34	Yerizon Yerizon, Putri Wahyuni, Ahmad Fauzan. "PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI GENDER DAN LEVEL SEKOLAH", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
35	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
36	Friska Efendi, Yanti Fitria, Farida F, Hadiyanto Hadiyanto. "Perbedaan Model Problem Based Learning dengan Discovery Learning terhadap Higher Order Thingking Skills dan Self Directed Learning di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1 %
37	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
38	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	<1 %
39	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

40

repository.ikipgribojonegoro.ac.id

Internet Source

<1 %

41

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

42

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

43

hitamputih.co.id

Internet Source

<1 %

44

vibdoc.com

Internet Source

<1 %

45

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

46

jbasic.org

Internet Source

<1 %

47

scholar.unand.ac.id

Internet Source

<1 %

48

Citra Maesari, Rusdial Marta, Yusrina Yusrina. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2020

Publication

<1 %

49	Hela Dhera Antafani, Kartika Yuni Purwanti. "Efektivitas Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media VBSC untuk Meningkatkan Penalaran Siswa SD/MI", Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2021 Publication	<1 %
50	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
51	fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
52	j-cup.org Internet Source	<1 %
53	journal.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
54	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
55	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
56	yusrintosepu.wixsite.com Internet Source	<1 %
57	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1 %
58	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

59

Faridah Bahiyatun Nisa, Mohammad Mukhlis, Maswar Maswar. "ANALISIS HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN LOGIS MATEMATIS DENGAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA", Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 2020

Publication

<1 %

60

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On