

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
*CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA  
*ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU**



Oleh:

**CICI SAPUTRI  
NIM. 22011021942**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**1445 H./2023 M.**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
*CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA  
*ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

**CICI SAPUTRI  
NIM. 22011021942**

Tesis Ini ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan  
Untuk Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER PGMI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**1445 H./2023 M.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN**

Tesis dengan Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA  
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

**CICI SAPUTRI**  
NIM 22011021942

Disetujui dan disahkan untuk diuji dalam sidang seminar hasil

**Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.** (Pembimbing I)

Tanggal: 05 Juli 2023

**Dr. Mhmd Habibi, M.Pd** (Pembimbing II)

Tanggal: 05 Juli 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

**Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.**  
NIP. 196802061993032001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGESAHAN**

Tesis dengan Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

**CICI SAPUTRI**  
**NIM. 22011021942**

Telah diseminarkan pada Tanggal 13 Juli 2023 dan disetujui oleh:

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

(Penguji I)



Dr. Mhmd Habibi, M.Pd

(Penguji II)



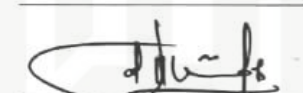
Dr. Rian Vebrianto, M.Ed

(Penguji III)



Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

(Penguji IV)



Mengetahui

Ketua Prodi Magister PGMI



Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd  
NIP. 196802061993032001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
BERBANTUAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP  
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

**CICI SAPUTRI**

**NIM. 22011021942**

Telah diuji pada hari Rabu tanggal 26 Juli 2023 dan disetujui oleh:

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. (Penguji I)

Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag. (Penguji II)

Dr. Herlina, M.Ag. (Penguji III)

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. (Penguji IV)

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr.Kadar, M.Ag.  
NIP. 19740704 199803 1 001

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cici Saputri  
Nomor Induk Mahasiswa : 22011021942  
Program Studi : Magister PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, UIN SUSKA Riau

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 27 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan



CICI SAPUTRI  
NIM. 22011021942

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirabbil'alamin

Sujud syukur hamba hanya kepada-Mu Ya Allah yang melimpahkan karunia ini Yang telah memberikan nikmat iman, dan nikmat islam kepada hamba semoga ini akan menjadi karunia terindah yang penuh Ridho-Mu . Dalam hidup hamba dan keluarga yang hamba cintai Hidup dan matikan hamba dijalan-Mu ya Rabb walau tak jarang kerikil perjalanan menyandang setiap langkah hidupku, mengantarkanku pada takdir-Mu dan membuatku sadar bahwa sesuatu itu akan indah pada waktunya

Kupersembahkan karya kecil ini untuk mereka yang tak pernah lupa mendo'akan ananda, membimbing, memberikan kasih sayang, memberi inspirasi, memberi motivasi demi kesuksesan ananda.

Ayah dan Ibu tersayang yang selalu ada saat suka maupun duka. Untuk Ayahanda (Alm) (Yuhardis) dan Ibunda (Nurmadiana), Abang (Edo Saputra), Tante (Rajuna Yulita), Paman (Hambali), dan Paman (Alizar) Bibi (Ijasmianti) serta keluarga besar ananda tercinta yang amat berharga. Semoga Allah mengumpulkan kita kembali di syurgaNya Allah, Amin Ya Rabb.

Para guru-guru ananda yang senantiasa mengajari ananda untuk menjadi lebih baik, terimakasih atas semua pengorbanan dan jasa-jasamu

Untuk sahabat, terima kasih telah menemani hari-hari ananda. Semoga persahabatan ini selalu terjalin sampai akhir nanti, Aamiin.

Jazakumullah khairan katsiran.



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji Syukur senantiasa penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru”**. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat ridho Allah SWT dan terimakasih buat kedua orang tua, keluarga besar dan orang-orang tercinta yang senantiasa berkorban dan berdoa untuk ananda menjadi orang yang berguna serta dapat mewujudkan cita-cita yang diimpikan. Terima kasih atas semua cinta dan kasih sayang kepada ananda dalam menyelesaikan proposal tesis ini. Bantuan moril dan nonmoril keluarga penulis, serta bimbingan dari berbagai pihak baik moral maupun material. Selain itu, pada dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hairunas., M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Ibu Dr. H. Nurhasnawati, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Pd. Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
4. Bapak Dr. Rian Vebrianto, M.Ed., selaku Penasehat Akademis yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
5. Ibu Dr. H. Nurhasnawati, M.Pd pembimbing I Tesis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritikan sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
6. Bapak Dr. Mhmd Habibi M.Pd pembimbing II Tesis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritikan sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Teman seperjuangan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020 yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan dalam penyusunan tesis ini.
9. Kakak Yeni Artika, S.Pd yang mensupport dan membantu dalam pengerjaan tesis ini.
10. Bapak Ripi Hamdani, M.Pd dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yang mensupport dan membantu dalam pengerjaan tesis ini.
11. Ibuk Sari Herlina, M.Pd dosen Prodi Pendidikan Matematika yang mensupport dan membantu dalam pengerjaan tesis ini.
12. Kepada semua pihak yang membantu dan mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung terselesaikan tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu kiranya menjadi amal sholeh disisi Allah SWT. Aamiin

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa hasil karya ini masih jauh dari kesempurnaan, maka untuk menyempurnakannya penulis berharap terus

dilakukan perbaikan melalui karya tulisan lebih lanjut. Akhirnya kepada Allah SWT jualah segala kemuliaan dan kebesaran, marilah kita selalu berserah diri kepada-Nya. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan dimasa kini dan mendatang serta pembaca sekalian. Aamiinyaarobbalalamiin.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Pekanbaru,  
Penulis,

2023

**Cici Saputri**  
**NIM. 22011021942**

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## ABSTRAK

### **Cici Saputri, (2023): Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan secara umum untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi atas rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini adalah *Quasi Experiment*, populasi seluruh siswa kelas IV sekolah dasar negeri 147 pekanbaru, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari penelitian menunjukkan rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai 86,47 dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai 74,03. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan uji t-test dari nilai kemampuan pemecahan masalah matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka berlaku keputusan jika  $\text{sig} \leq 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Atau dapat juga dilihat dari nilai thitung yaitu 5,610 yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari nilai ttabel 5% yaitu 1,694. Maka berlaku kaidah keputusan jika thitung  $\geq$  ttabel  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *Model Creative Problem Solving, Media Articulate Storyline, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.*



## ABSTRACT

**Cici Saputri, (2023): The Effect of Using Creative Problem Solving Learning Models Assisted by Articulate Storyline Media on the Problem Solving Ability of Grade IV Students of Elementary Schools in Pekanbaru City**

This study aims in general to determine whether there is a significant effect of using the Creative Problem Solving learning model assisted by Articulate Storyline media on students' problem solving abilities. This research is motivated by the low ability of students' problem solving in learning Mathematics. This research is a Quasi Experiment, the population is all students of class IV public elementary school 147 Pekanbaru, the sample in this study is students of class IV A as the experimental class and IV B as the control class. Retrieval of data in this study using tests, and documentation. Based on the results of research conducted using the Creative Problem Solving model assisted by Articulate Storyline media on students' problem solving abilities on the circumference and area of flat shapes at Pekanbaru State Elementary School it can be concluded that the results of the study showed that the average score of problem solving abilities of students in the experimental class was higher with a score of 86.47 compared to the control class with a value of 74.03. Based on the results of data analysis carried out by the t-test of the mathematical problem solving abilities of the experimental class and the control class, a significance value of  $0.000 < 0.05$  is obtained, so the decision applies if  $\text{sig} < 0.05$   $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Or it can also be seen from the tcount value, which is 5.610, which turns out to be a value greater than the 5% ttable value, which is 1.694. Then the decision rule applies if  $\text{tcount} > \text{ttable}$   $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is an effect of using the Creative Problem Solving model assisted by Articulate Storyline media on students' problem-solving abilities on the circumference and area of flat shapes at Pekanbaru State Elementary School.

**Keywords:** *Creative Problem Solving Model, Articulate Storyline Media, Mathematical Problem Solving Ability.*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

جيجي سافوتري، (٢٠٢٣): تأثير استخدام نموذج التعلم الإبداعي لحل المشكلات بمساعدة وسائط عرض القصة المفصلة على القدرة على حل المشكلات لدى طلاب الصف الرابع بالمدارس الابتدائية في مدينة بيكانبارو

تهدف هذه الدراسة بشكل عام إلى تحديد ما إذا كان هناك تأثير كبير لاستخدام نموذج التعلم الإبداعي لحل المشكلات بمساعدة وسائط Articulate Storyline على قدرات الطلاب في حل المشكلات. الدافع وراء هذا البحث هو ضعف قدرة الطلاب على حل المشكلات في تعلم الرياضيات. هذا البحث عبارة عن شبه تجريبية، السكان جميعهم من طلاب الصف الرابع الابتدائي العام 147 بيكانبارو، العينة في هذه الدراسة هي طلاب الصف الرابع (أ) بصفتهم الفصل التجريبي، والرابع (ب) بصفتهم الفئة الضابطة. استرجاع البيانات في هذه الدراسة باستخدام الاختبارات والتوثيق. بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه باستخدام نموذج حل المشكلات الإبداعي بمساعدة وسائط Articulate Storyline على قدرات الطلاب على حل المشكلات في محيط ومساحة الأشكال المسطحة في مدرسة Pekanbaru الابتدائية الحكومية، يمكن الاستنتاج أن نتائج الدراسة أظهرت أن متوسط درجات قدرات حل المشكلات للطلاب في الفصل التجريبي كان أعلى بدرجة 86.47 مقارنة بفترة التحكم بقيمة 74.03. بناءً على نتائج تحليل البيانات التي تم إجراؤها بواسطة اختبار t لقدرات حل المشكلات الرياضية للفئة التجريبية وفترة التحكم، يتم الحصول على قيمة معنوية قدرها  $0.000 < 0.05$ ، لذلك يتم تطبيق القرار إذا تم رفض  $H_0 < 0.05$  sig وتم قبول  $H_a$ . أو يمكن رؤيتها أيضًا من قيمة tcount، وهي 5.610، والتي تبين أنها قيمة أكبر من قيمة الجدول 5٪، وهي 1.694. ثم يتم تطبيق قاعدة القرار إذا تم رفض  $H_0 > tcount$  وتم قبول  $H_a$ ، مما يعني أن هناك تأثيرًا لاستخدام نموذج حل المشكلات الإبداعي بمساعدة وسائط Articulate Storyline على قدرات الطلاب في حل المشكلات في محيط ومساحة الأشكال المسطحة في مدرسة Pekanbaru الابتدائية الحكومية.

الكلمات المفتاحية: نموذج حل المشكلات الإبداعي، وسائل الإعلام التفصيلية، القدرة على حل المشكلات الرياضية.



**DAFTAR ISI**

**PENGESAHAN** ..... i

**PERSEMBAHAN**..... ii

**KATA PENGANTAR**.....iii

**ABSTRAK** .....vi

**DAFTAR ISI**.....ix

**DAFTAR TABEL** .....xi

**DAFTAR GAMBAR**.....xiii

**DAFTAR LAMPIRAN** .....xiv

**BAB I PENDAHULUAN**

    A. Latar Belakang Masalah..... 1

    B. Defenisi Istilah ..... 8

    C. Identifikasi Masalah ..... 8

    D. Pembatasan Masalah ..... 9

    E. Rumusan Masalah ..... 9

    F. Tujuan Penelitian ..... 9

    G. Manfaat Penelitian ..... 10

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

    A. Kajian Teori..... 12

    B. Kajian Penelitian yang Relevan ..... 35

    C. Kerangka Pikir ..... 37

    D. Konsep Operasional ..... 38

    E. Hipotesis Penelitian..... 42

**BAB III METODE PENELITIAN**

    A. Jenis Penelitian..... 44

    B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 45

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
D. Variabel Penelitian .....	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	46
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	51
G. Teknik Analisis Data .....	59

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	65
B. Hasil Uji Hipotesis .....	75
C. Pembahasan dan Analisis .....	83
D. Keterbatasan Penelitian .....	109
E. Implikasi .....	110

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	111
B. Saran .....	112

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP PENULIS**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Indikator Pemecahan Masalah.....	39
Tabel II.2. Langkah-langkah Pembelajaran Media <i>Articulate Storyline</i> .....	40
Tabel II.3. Langkah-langkah <i>Creative Problem Solving</i> .....	42
Tabel III.1. Desain Penelitian.....	44
Tabel III.2. Kisi-Kisi Instrumen Penyusunan Soal Kemampuan Pemecahan Masalah .....	47
Tabel III.3. Kriteria Validitas.....	52
Tabel III.4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Pemecahan Masalah .....	53
Tabel III.5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Awal Matematika .....	53
Tabel III.6. Kriteria Reliabilitas Tes .....	55
Tabel III.7. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	55
Tabel III.8. Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal.....	56
Tabel III.9. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Kemampuan Pemecahan Masalah .....	56
Tabel III.10. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Kemampuan Awal Matematis .....	57
Tabel III.11. Proporsi Daya Pembeda Soal .....	58
Tabel III.12. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal Kemampuan Pemecahan Masalah .....	58
Tabel III.13. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal Kemampuan Awal Matematis .....	59
Tabel III.14. Rancangan Anova Dua Jalur .....	63
Tabel IV.1. Gambaran Umum Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa ( <i>Pretest</i> ) .....	66
Tabel IV.2. Gambaran Umum Kemampuan Awal Matematis Kelas Eksperimen .....	68
Tabel IV.3. Gambaran Umum Kemampuan Awal Matematis Kelas Kontrol .....	69
Tabel IV.4. Gambaran Umum Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa ( <i>Posttest</i> ).....	70
Tabel IV.5. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	72



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.6. Hasil Uji Homogenitas Varians .....	72
Tabel IV.7. Hasil Uji Beda Kemampuan Awal.....	73
Tabel IV.8. Hasil Uji Normalitas Postest.....	74
Tabel IV.9. Hasil Uji Homogenitas Varians .....	75
Tabel IV.10. Hasil Uji Beda Kemampuan Akhir (Hipotesis 1) .....	76
Tabel IV.11. Hasil Uji Anova Dua Jalur (Hipotesis 2) .....	78
Tabel IV.12. Hasil Uji T Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis .....	79
Tabel IV.13. Hasil Uji Anova Dua Jalur (Hipotesis 3) .....	81
Tabel IV.14. Hasil Uji T Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	82



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Soal Persegi .....	16
Gambar II.2. Skema Model 4D .....	25
Gambar II.3. Kerangka Berpikir .....	38
Gambar III.1. Variabel Penelitian .....	46
Gambar III.2. Alur Pengujian Hipotesis .....	61
Gambar IV.1. Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sebelum Treatment (%) .....	67
Gambar IV.2. Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Setelah Treatment (%) .....	71
Gambar IV.3. Peningkatan Kemampuan Awal Matematis Siswa Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan Media <i>Articulate Storyline</i> .....	97
Gambar IV.4. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan Media <i>Articulate Storyline</i> Ditinjau Dari Jenis Kelamin.....	102

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Matematika Kelas IV .....	121
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama.....	124
Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua .....	130
Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Pertama .....	136
Lampiran 5. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Kedua .....	142
Lampiran 6. Soal Kemampuan Awal Matematis .....	148
Lampiran 7. Soal Pemecahan Masalah Matematika .....	151
Lampiran 8. Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	153
Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan Pemecahan Masalah .....	154
Lampiran 10. Pedoman Penskoran Soal Pemecahan Masalah Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar.....	157
Lampiran 11. Tampilan Media <i>Articulate Storyline</i> Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar (Kelas Batas) .....	170
Lampiran 12. Kisi-kisi angket ahli media <i>Articulate Storyline</i> Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas IV.....	182
Lampiran 13. Lembar validasi media <i>Articulate Storyline</i> Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas IV .....	183
Lampiran 14. Tabulasi Hasil Uji Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah .....	186
Lampiran 15. Tabulasi Hasil Uji Instrumen Kemampuan Awal Matematis.....	190
Lampiran 16. Tabulasi Data Pretest .....	194
Lampiran 17. Tabulasi Data Posttest .....	199
Lampiran 18. Tabulasi Data Kemampuan Awal Matematis .....	205
Lampiran 19. Uji Normalitas Data.....	207
Lampiran 20. Uji Homogenitas Data .....	209
Lampiran 21. Uji Test T.....	213
Lampiran 22. Uji Tes Anova Dua Jalur .....	215
Lampiran 23. Dokumentasi.....	219
Lampiran 24. Surat-Surat .....	224

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika pada pemecahan masalah siswa sangat dipengaruhi banyak faktor, antara lain: minat belajar siswa, keprofesionalan guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik, sarana dan prasarana pembelajaran, metode pengajaran, media pembelajaran dan lain-lain. Model pembelajaran dan media pembelajaran merupakan salah satu sarana prasarana untuk keberhasilan pemecahan masalah siswa pada materi matematika.

Pentingnya pemecahan masalah mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari kemampuan pemecahan masalah siswa yang didapatkan oleh siswa. Proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk memecahkan masalah selain dapat meningkatkan keterampilan intelektual, kemampuan tersebut juga dapat digunakan siswa ketika menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Mengajarkan penyelesaian masalah kepada siswa, memungkinkan siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Pendapat Joyce, dkk sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Santrock (2012) yang menyatakan bahwa memecahkan masalah berkaitan dengan penemuan cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan (Nila Vitasari, 2017).

Zubaidah Mengatakan dalam ruang kelas, penekanan pembelajaran matematika masih pada belajar keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan formula spesifik atau algoritma, sehingga siswa kurang terlatih untuk menyelesaikan yang sebenarnya masalah. Sehingga dalam menyelesaikan masalah, siswa masih cenderung pasif dan menunggu jawaban yang diberikan oleh guru (Riska & Zubaidah, 2018).

Peneliti menemukan pemecahan masalah siswa rendah dilapangan disebabkan situasi pembelajaran matematika yang terjadi dilapangan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdasarkan wawancara dan tes yang akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas, pengambilan subjek wawancara dilakukan berdasarkan kemampuan siswa tinggi, sedang dan rendah yang diperoleh dari nilai semester serta melakukan tes pada siswa bahwa dalam kegiatan pembelajaran disebabkan masih kurangnya menggunakan metode serta penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yakni siswa kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, siswa kesulitan memahami makna dari bahasa soal, siswa kesulitan memilih serta merencanakan strategi yang akan dilaksanakan untuk memecahkan masalah mengambil keputusan dan sulit mengubah soal materi keliling dan luas bangun datar ke penyelesaian soal dan siswa kesulitan memeriksa kembali solusi dari pemecahan masalah sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh siswa, sehingga lebih banyak didominasi dengan menggunakan metode konvensional dan media buku dan papan tulis membuat siswa menjadi jenuh dan tidak aktif. Dalam belajar Matematika sangat membutuhkan adanya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, namun dalam hal ini belum maksimal (wawancara Buk Fauziah Guru Kelas IV, 2023).

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga keberhasilan siswa dalam belajar sangat minim hal tersebut sebagai akibat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, siswa lebih banyak mendengarkan, menulis dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran kurang menarik dan hanya dibayangkan saja.

Dari uraian di atas dapat dipaparkan gejala sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu mengidentifikasi dan memahami soal pada suatu masalah yang disajikan pada soal.
2. Siswa belum mampu merancang dan merencanakan solusi untuk memecahkan soal.



- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
3. Siswa belum mampu memilih strategi mana yang tepat untuk memecahkan masalah pada soal.
  4. Siswa belum mampu melaksanakan strategi pemecahan masalah sesuai dengan apa yang dirancang dan direncanakan sebelumnya.
  5. Siswa belum mampu mengecek kembali solusi yang digunakan sebelumnya sudah sesuai atau belum dengan strategi yang direncanakan.

Dapat dilihat bahwa matematika dipelajari oleh siswa mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi menjadi sebuah bukti bahwa matematika mengambil peranan dalam menunjukkan pola pikir siswa harus mampu mempelajari karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari. Ilmu matematika yang bersifat universal harus dipelajari siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika (Habibi, Darhim & Turmudi, 2018).

Hidayat mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika merupakan inti kemampuan dasar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pemecahan masalah perlu dikembangkannya dalam memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya (Hidayat & Sariningsih, 2018).

Banyak orang menganggap bahwa langkah-langkah dalam pemecahan masalah matematika sangat sederhana. Namun, walaupun sederhana, terkadang masih banyak siswa-siswa yang tidak memahami langkah tersebut bahkan mengabaikannya. Kemampuan pemecahan masalah matematika dapat membantu siswa untuk selalu menganalisis sebuah informasi dan menyusun berbagai alternatif penyelesaian. Sebagaimana menurut Harahap bahwa pemecahan masalah matematika merupakan suatu aktivitas kognitif yang kompleks, sebagai proses untuk mengatasi suatu masalah yang ditemui dan untuk menyelesaikannya diperlukan sejumlah strategi (Harahap & Surya, 2017).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Peran guru untuk memilih, menetapkan, merancang dan memodifikasi pembelajaran matematika menjadi sangat mempengaruhi bagaimana siswa belajar matematika di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk merancang pembelajaran matematika semenarik mungkin untuk menciptakan kesan yang menyenangkan ketika mempelajari matematika sehingga dapat menunjang kemampuan matematis siswa, yakni kemampuan pemecahan masalah (Nataya Agustinova & Granita, 2021).

Saputra & Mashuri (2015) mengemukakan *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tinggi, karena model ini memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk memecahkan masalah matematika dengan caranya sendiri (Febrianti, Wahyuningtyas, & Ratnawati, 2020). Guru tidak boleh mengabaikan peran media pembelajaran. Harus diakui bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi positif dalam membantu siswa memahami materi matematika yang abstrak menjadi konkret. Ada banyak media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran seperti gambar, audio, video dan multimedia. Saat ini media berbasis TIK memang menjadi isu dalam dunia pendidikan.

Hal ini juga dijelaskan oleh Hidayatullah dkk., (2011) menyarankan bahwa Program Pelatihan Nasional Untuk Guru Pendidik Pada *ICT-Pedagogy Integration Workshop* yang diadakan oleh APEID, UNESCO dan SEAMEOLEC pada tahun 2006 di Jakarta menunjukkan pentingnya mengintegrasikan keterampilan TIK/TKK dengan keterampilan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan (Fahira & Budiyanto, 2020).

Pentingnya penggunaan TIK dalam literasi matematika juga disampaikan dalam PRISMA, (Prosedur Seminar Nasional Matematika 2018) menjelaskan bahwa penggunaan TIK dalam literasi matematika sangat penting sesuai dengan tujuan literasi matematika yaitu menganalisis, memecahkan dan menafsirkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, penggunaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

model dan media dalam matematika menjadi penting karena dapat membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran.

Menurut Rafmana (2018) *Articulate Storyline* dikembangkan pada tahun 2012, merupakan suatu software media pembelajaran sebagai media presentasi dengan menggunakan template yang telah disiapkan dalam software dan dapat pula membuat template sendiri. Tujuan penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media presentasi materi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembuatan media presentasi berbasis *Articulate Storyline* ini kolaborasi antara kemampuan teknis dan kemampuan seni sehingga menghasilkan presentasi yang menarik siswa agar menyimak materi yang dipresentasikan. Media ini disajikan dengan audio, visual, dan video. Kelebihan dari software ini adalah siswa tidak hanya disajikan gambar dan suara, tetapi siswa juga dapat memberi respon aktif, sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

*Articulate storyline 3* tidak kalah menarik dengan aplikasi pengembangan media pembelajaran lainnya seperti power point atau adobe flash, karena aplikasi ini sangat mudah digunakan terutama bagi orang awam. *Articulate Storyline 3* dengan memanfaatkan fitur - fitur seperti memuat teks, audio, video, animasi, gambar dan template tes evaluasi sehingga media pembelajaran terlihat sangat menarik. Selain itu pada template kuis sangat berguna bagi guru karna dapat mengukur langsung kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Wayan, 2023).

*Software Articulate Storyline* dalam penyampaian materi karena aplikasi ini berbasis multimedia yaitu dengan memadukan berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas dalam file digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Media pembelajaran tersebut diberi nama Aplikasi ARTS (*Articulate Storyline*) pada aplikasi ini dilengkapi dengan *content* gambar, video dan animasi dapat memberikan pengetahuan yang konkret, lebih lengkap dan kontekstual. Aplikasi ARTS ini juga dapat dijalankan oleh peserta





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

didik secara mandiri, sehingga peserta didik dapat terlibat langsung dengan medianya (Elviana, Neni, & Nurul, 2021).

Dengan demikian solusi yang ditawarkan peneliti yakni menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat mengembangkan atau meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan pembentukan sikap peserta didik adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbasis media *Articulate Storyline*. Menurut Bakharuddin, *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui Teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir. Keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir (Aris Shoimin, 2019).

Saputra & Mashuri (2015) mengemukakan *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tinggi, karena model ini memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk memecahkan masalah matematika dengan caranya sendiri (Nur dkk., 2020). Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan untuk pemecahan masalah siswa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dimana siswa dapat berperan dalam penggunaan media tersebut adalah media pembelajaran interaktif karena dengan media pembelajaran interaktif siswa akan diberikan kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran (Tampubolon & Manurung, 2022).

Program multimedia interaktif dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam aktivitas pembelajaran yang menerapkan beragam metode



pembelajaran seperti presentasi, latihan berulang, demonstrasi, pemecahan masalah atau *problem solving* dan simulasi.

Metode pembelajaran pemecahan masalah merupakan metode yang bertujuan untuk melatih pengguna program multimedia interaktif agar memiliki kemampuan dalam menemukan solusi yang diperlukan dalam mengatasi suatu masalah. Dalam menerapkan metode pembelajaran ini, perancang multimedia perlu memastikan bahwa calon pengguna telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi dan keterampilan yang diperlukan untuk digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan (Benny A. Pribadi, 2019).

Selanjutnya secara spesifik pendapat oleh Erickson mengatakan Fitur Interaktif *Storyline* juga membantu untuk menghasilkan latihan pengambilan keputusan bagi siswa, termasuk pembelajaran berbasis skenario (atau pembelajaran berbasis masalah) dan aktivitas "pilih petualangan Anda sendiri". *Articulate Storyline* dapat membantu instruktur membuat pengalaman belajar yang hidup dan menarik yang memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui pemecahan masalah dan kegiatan membangun keterampilan. *Articulate* digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna) (Erickson, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul: **“PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU”**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## B. Defenisi Istilah

1. Menurut Sumartini (2016) mengatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan pembelajaran untuk memecahkan atau mencari jalan keluar dari kesulitan-kesulitan yang dihadapi sehari-hari dalam pembelajaran yang dihadapi mencari jalan penyelesaian untuk mencapai tujuan yang direncanakan (Usman dkk., 2022).
2. Menurut Purnama & Asto (2014) *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media pembelajaran komunikasi atau presentasi yang menggunakan fitur yang mudah dan menarik. Media pembelajaran ini menggunakan software aplikasi yang memberikan feedback tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (Darnawati, Jamiludin, Batia, & Irawaty, 2019).
3. *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran menggunakan penyelesaian masalah yang inovatif dan kreatif untuk memperoleh solusi dari permasalahan, dimana guru menyajikan beberapa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari mengundang rasa minat belajar yang tinggi pada diri siswa, memberikan kesempatan siswa untuk meneliti fenomena/masalah, memberikan soal untuk mengarahkan siswa menghasilkan ide secara kreatif menyusun strategi pemecahan masalah untuk memperoleh solusi (Partayasa dkk., 2020).

## C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada langkah awal memecahkan permasalahan yang ada pada soal siswa belum mampu mengidentifikasi dan memahami soal.
2. Pada memecahkan soal siswa belum memahami bagaimana merancang dan merencanakan solusi yang cocok untuk soal.
3. Pada pemilihan strategi siswa belum bisa menentukan strategi mana yang tepat untuk memecahkan masalah pada soal.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4. Pada saat akan melaksanakan strategi yang telah dipilih siswa belum bisa menggunakan strategi pemecahan masalah sesuai dengan apa yang dirancang dan direncanakan sebelumnya.
5. Pada langkah terakhir pada saat siswa mengecek kembali solusi yang digunakan sebelumnya belum sesuai dengan strategi yang direncanakan.

#### D. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi pada pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas persegi, persegi panjang yaitu pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru.

#### E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru?

Berikut secara lebih lanjut penelitian ini memiliki rumusan khusus sebagai berikut:

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari jenis kelamin siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru?



## F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan secara umum sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak terhadap penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan secara khusus sebagai berikut:

2. Untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak terhadap penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.
3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak terhadap penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari jenis kelamin siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

## G. Manfaat Penelitian

Dengan ditemukannya tujuan penelitian sebagaimana di atas, diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap keilmuan khususnya model sesuai abad 21 dan media yang termasuk multimedia interaktif yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan media *Articulate Storyline*.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran terutama model pembelajaran dan media multimedia interaktif yang sesuai dengan perkembangan abad 21.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta meningkatkan hasil, minat serta prestasi siswa melalui model dan media yang ditampilkan dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam melaksanakan proses belajar-mengajar pada masa yang akan datang serta meningkatkan pemahaman tentang penting model dalam pembelajaran dan media pembelajaran salah satunya multimedia interaktif yang digunakan.
- d. Bagi sekolah, bisa meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran yang merupakan ciri pembelajaran abad 21 dengan menggunakan model pembelajaran dan media dalam pembelajaran yang mengikuti zaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kemampuan Pemecahan Masalah

###### a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Anderson (2009) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai suatu keterampilan individu dalam menganalisis, menafsirkan, menalar, memprediksi, mengevaluasi, dan merefleksikan (Nengsih & Sa'dijah, 2019). Sedangkan menurut Polya bahwa pemecahan masalah adalah usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai (Usman dkk., 2022).

Sedangkan menurut Metallidou menjelaskan bahwa pemecahan masalah (*Problem Solving*) adalah sebuah perilaku yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan yang membutuhkan kemampuan berfikir untuk mendeskripsikan masalah dan membutuhkan sejumlah metode atau strategi untuk memecahkan masalah tersebut dalam rangka mencapai tujuan yang dimaksud (Suhartono, 2018).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan kognitif yang dapat digunakan secara penuh untuk mencari dan menemukan sebuah solusi dan tujuan yang diinginkan.

###### b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator kemampuan pemecahan masalah menurut NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) adalah: mengetahui unsur-unsur yang akan diidentifikasi yang ditanyakan dan memerlukan kecukupan unsur yang dibutuhkan, merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis, menyelesaikan berbagai masalah dengan menerapkan strategi (sejenis dan masalah baru) dalam atau



diluar matematika, dan menjelaskan atau mengartikan hasil sesuai permasalahan asal (Usman dkk., 2022).

Selanjutnya, menurut Polya terdapat empat langkah yang dilakukan siswa dalam memecahkan masalah, yaitu: pertama, memahami masalah yaitu dengan kompetisi siswa dalam memahami apa yang mereka ketahui, apa nilai yang tercantum berhubungan yang terkait dengan yang mereka cari, kedua merencanakan strategi pemecahan masalah yaitu kemampuan siswa dalam mengenali cara penyelesaian yang dipakai serta strategi apa yang diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, ketiga melaksanakan strategi pemecahan masalah yaitu kemampuan siswa menerapkan cara penyelesaian tergantung yang telah direncanakan sebelumnya, keempat mengecek kembali solusi yang diperoleh, yaitu kemampuan siswa untuk memeriksa kembali langkah-langkah yang sebelumnya dipakai dalam menyelesaikan masalah (Usman dkk., 2022).

Sejalan dengan Polya, Wickelgren mengemukakan langkah-langkah pemecahan masalah yang terdiri dari 4 langkah pemecahan masalah, yaitu: pertama, menganalisis dan memahami masalah yakni siswa membuat gambar atau coret-coretan secara sederhana mencoba memahami masalah untuk mencari masalah apa yang akan dipecahkan. Kedua, merancang dan merencanakan solusi yakni, dalam menentukan apa yang akan dilakukan dengan merencanakan solusi secara berurutan sesuai dengan hasil yang akan diharapkan. ketiga, mencari solusi dari masalah yakni menentukan berbagai masalah yang setingkat, yaitu menyusun ulang beberapa bagian masalah dengan cara berbeda dengan menambah bagian yang diperlukan serta mengatur kembali masalah memecahkan soal secara bertahap serta merencanakan modifikasi secara umum dari masalah sebenarnya, serta memecahkan masalah melalui masalah yang hampir mirip. Keempat, memeriksa solusi yakni, menggunakan pemeriksaan secara khusus

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





dan umum terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaian yang digunakan dan pengembangannya (Nila Vitasari, 2017).

Menurut John Dewey ada 5 tahapan pemecahan masalah yang diberikan yakni: pertama, pengenalan yaitu siswa tahu bahwa soal yang disajikan merupakan suatu masalah serta mengenali materi dan tingkat kesulitan dalam soal. Kedua, pendefinisian yaitu tahap ini digunakan untuk mengartikan yang diketahui maupun hal yang ditanyakan informasi yang terdapat pada pertanyaan dalam bentuk kalimat. Ketiga, Perumusan yaitu siswa mampu memikirkan langkah penyelesaian yang sesuai dengan permasalahan serta dapat menjelaskan simbol yang digunakan dalam setiap langkah penyelesaian. Keempat, mencobakan yaitu siswa mencoba menerapkan menyelesaikan soal dengan melakukan perhitungan dengan cermat dan tepat. kelima, Evaluasi yaitu menyelidiki langkah penyelesaian dari awal hingga akhir serta mengecek hasil pekerjaan yang telah dilakukan (Fahira & Budiyanto, 2020).

Sementara itu, Krulik dan Rudnik (1988) mengenalkan lima langkah pemecahan masalah. Krulik dan Rudnik mengkhususkan langkah ini dapat diajarkan di sekolah dasar. Lima langkah tersebut adalah: Pertama, *Read and Think* (membaca dan berpikir) yakni mengidentifikasi fakta, mengidentifikasi pertanyaan, menggambarkan situasi dan menentukan tindakan selanjutnya. Kedua, *Explore and Plan* (ekplorasi dan merencanakan) yakni mengelompokkan informasi, mencari apakah ada informasi yang sesuai/diperlukan dan ada informasi yang tidak diperlukan, menggambar/mengilustrasikan model masalah, membuat diagram, tabel, atau gambar. Ketiga, *Select a Strategy* (memilih strategi) yakni menemukan/membuat pola, mencoba dan kerjakan, simulasi atau eksperimen, penyederhanaan membuat daftar berurutan, membagi atau mengkategorikan permasalahan menjadi masalah sederhana. Keempat, *Find an Answer* (mencari

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



jawaban) yakni memprediksi menggunakan kemampuan berhitung, menggunakan kemampuan aljabar, menggunakan kemampuan geometris, dan menggunakan kalkulator jika diperlukan. Kelima, *Reflect and Extend* (refleksi dan mengembangkan) yakni memeriksa kembali jawaban dengan menentukan solusi alternatif agar bisa mengembangkan jawaban pada situasi lain untuk didiskusikan jawabannya untuk menciptakan variasi masalah dari masalah asal (Murtianto & Suhendar, 2019).

Berdasarkan kelima pendapat tersebut, maka kesimpulan yang disimpulkan peneliti seorang siswa dikatakan memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika jika memenuhi lima indikator, yakni: pertama, mengenali atau memahami masalah yakni, siswa mengetahui bahwa soal yang disajikan merupakan suatu masalah yang diketahui tingkat kesulitan dalam soal yang akan menentukan langkah kedepannya, kedua, mengidentifikasi dan menganalisis masalah yakni, sebelum memecahkan masalah siswa mengidentifikasi dan menganalisis apa yang pertama kali diketahui dalam soal dan apa yang ditanyakan dalam soal, ketiga, merencanakan strategi penyelesaian masalah yakni siswa mengidentifikasi strategi apa yang cocok untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi atau dianalisis, keempat, melaksanakan strategi yang telah direncanakan sebelumnya yakni kemampuan siswa menerapkan strategi yang telah direncanakan sebelumnya atau yang sudah dianalisis sesuai dengan masalah yang akan dihadapi, kelima, memeriksa kembali strategi yang telah digunakan yakni kemampuan siswa mengecek kembali langkah-langkah strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Berikut kesalahan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengerjakan soal yang terjadi dalam pembelajaran dan bagaimana seharusnya penyelesaian yang ditempuh siswa didalam mengerjakan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

soal pada pembelajaran sesuai dengan indikator pemecahan masalah siswa diuraikan sebagai berikut:

Berikut contoh kesalahan siswa didalam mengerjakan soal yang tidak sesuai dengan indikator pemecahan masalah siswa:

Contoh soal tes yang dipakai adalah:

Seorang peternak memiliki 13 keping seng berbentuk persegi yang panjangnya 4 m. Dia akan membuat 4 kandang kambing berbentuk persegi dengan luas yang sama seperti gambar II.1



**Gambar II.1 Soal Persegi**

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- a. Tuliskan apa yang diketahui dari soal di atas!
- b. Hitunglah luas salah satu kandang kambing tersebut jika berbentuk persegi.
- c. Berapa luas seluruh kandang kambing, jika banyak seng= 13 keping?
- d. Setelah ananda menemukan luas seluruh kandang dari soal no.c, berapa luas masing-masing kandang tersebut? (perhatikan gambar diatas)

Kesalahan jawaban dari siswa yang tidak sesuai dengan indikator sebagai berikut:

### Mengenali atau Memahami Masalah

- a. Yang diketahui dari soal 13 keping seng panjangnya 4m, 4 kandang kambing yang akan dibuat



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penjelasan: siswa kurang mengenali atau memahami masalah dengan hanya mengetahui yang diketahui dan hanya mengetahui yang akan dibuat tanpa mengenali atau memahami lebih lanjut bahwa kandang tersebut berbentuk persegi dan memiliki luas yang sama dan memiliki kaitan soal yang satu dengan yang lainnya.

Jawaban yang tepat:

Yang diketahui :

13 keping seng berbentuk persegi yang panjangnya 4 m dan akan membuat 4 kandang kambing. Hitunglah salah satu kandang kambing yang berbentuk persegi dengan luas yang sama.

Yang ditanyakan :

- Berapa luas salah satu kandang kambing tersebut jika berbentuk persegi ?
- Berapa luas seluruh kandang kambing, jika banyak seng= 13 keping ?
- Berapa luas masing-masing kandang tersebut ?

#### Mengidentifikasi dan Menganalisis Masalah

- b. Rumus yang digunakan untuk menjawab soal 4b

$$L = \text{Sisi} \times \text{sisi}$$

$$L = 4 \times 4$$

$$L = 16 \text{ cm}$$

Soal 4c ada kaitannya dengan soal 4b

Penjelasan: siswa kurang mengidentifikasi dan menganalisis masalah dan hanya menyelesaikan luas salah satu kandang dengan satuan yang juga salah yakni sentimeter dan seharusnya meter dan hanya menyebutkan kaitan soal tanpa tau alasan dengan pasti apa kaitan dari soal 4b dan 4c.

Jawaban yang tepat:

Karena mempunyai bentuk dan luas yang sama tentulah menggunakan rumus luas persegi yakni  $s \times s$  dan karena



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan satuan meter tentulah ditulis dengan meter sebagai berikut.

$$L = \text{Sisi} \times \text{sisi}$$

$$L = 4 \times 4$$

$$L = 16 \text{ m}$$

Soal 4c berkaitan dengan soal 4d karena untuk mengetahui jawaban dari soal 4d tentu menyelesaikan soal dari 4c dahulu hasil dari perkalian soal 4b yang mempunyai kandang kambing panjang dan bentuk yang sama.

#### Merencanakan Strategi Penyelesaian Masalah

- c. Setelah mendapat hasil  $4b = 16 \text{ cm}$  lalu dikalikan dengan 8.

Luas Seluruh Kandang = luas salah tau kandang  $\times 2 \times$  kandang

Luas Satu kandang = Luas Seluruh Kandang :  $2 \times$  kandang

Penjelasan: siswa kurang paham merencanakan strategi penyelesaian masalah dengan menyimpulkan bahwa setelah hasil dari soal  $4b = 16 \text{ cm}$  lalu dikalikan dengan  $2 \times$  kandang untuk mendapatkan luas seluruh kandang jawaban soal 4 C. Dan juga keliru menjawab soal 4d mencari luas satu kandang dengan merencanakan luas seluruh kandang dibagi dengan  $2x$  kandang.

Jawaban yang tepat:

Untuk menjawab soal 4c setelah didapat hasil dari  $4b = 16 \text{ m}$  langsung dikalikan dengan banyak 13 keping seng. Dan untuk menjawab soal 4d mencari luas satu kandang yakni hasil dari soal 4c dibagi 13 keping seng barulah dapat luas satu kandang.

#### Melaksanakan Strategi yang Telah Direncanakan Sebelumnya

- d.  $\text{Luas Seluruh Kandang} = 16 \times 2 \times 4$



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$= 16 \times 8$$

$$= 128 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Satu Kandang} = 128 : 8$$

$$= 16 \text{ m}^2$$

Penjelasan : siswa kebingungan melaksanakan strategi yang telah direncanakan sebelumnya bahwa setelah hasil dari soal 4b = 16 cm lalu dikalikan dengan 2 x kandang untuk mendapatkan jawaban soal 4c yakni 128 m<sup>2</sup> Dan juga keliru menjawab soal 4d mencari luas satu kandang dibagi dengan 2x kandang yakni 16 m<sup>2</sup>.

Jawaban yang tepat:

Setelah merencanakan strategi yang akan digunakan oleh siswa langkah selanjutnya melaksanakan strategi yang telah direncanakan sebagai berikut:

$$\text{Luas Seluruh Kandang} = 16 \times 13 \text{ keping seng}$$

$$= 16 \times 13$$

$$= 208 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Satu Kandang} = 208 \text{ m}^2 : 13$$

$$= 16 \text{ m}^2$$

#### Memeriksa Kembali Strategi yang Telah Digunakan

$$\text{Luas Seluruh Kandang} = 16 \times 2 \times 4$$

$$= 16 \times 8$$

$$\text{Luas Satu Kandang} = 128 \text{ m} : 8$$

$$= 16 \text{ m}^2$$

Penjelasan : siswa kebingungan memeriksa kembali strategi yang telah digunakan dan bingung kenapa hasil dari soal 4b = 16 cm harus dikalikan dengan 2 x kandang dan untuk mendapatkan jawaban soal 4c



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yakni  $128 \text{ m}^2$  Dan setelah memeriksa kembali jawaban soal 4d mencari luas satu kandang dibagi dengan 2x kandang yakni  $16 \text{ m}^2$  sudah betul karena hanya dibagi dengan 2x kandang.

Jawaban yang tepat:

Seharusnya memeriksa strategi yang telah digunakan sebagai berikut:

$$\text{Luas Seluruh Kandang} = 16 \times 13 \text{ keping seng}$$

$$= 16 \times 13$$

$$= 208 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas Satu Kandang} = 208 \text{ m}^2 : 13$$

$$= 16 \text{ m}^2$$

Pada soal 4c luas seluruh kandang yakni ukuran 16m dikali 13 keping seng dan didapat dari hasil kali tersebut untuk menjawab luas satu kandang dengan dibagi pula dengan 13 keping seng untuk mendapatkan luas satu kandang kambing.

## 2. Media Articulate Storyline

### a. Pengertian Media Articulate Storyline

Pratama (2018) mengemukakan *Articulate Storyline* adalah sebuah software atau perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai media dalam pembelajaran interaktif. Software ini dapat digunakan dalam mempresentasikan informasi sesuai dengan tujuannya.

Dengan menggunakan *Articulate Storyline* tampilan presentasi akan jauh lebih menarik sehingga para peserta yang mengikuti presentasi tersebut akan lebih mudah untuk memahami dan terhindar dari rasa bosan. Jadi aplikasi *Articulate Storyline* ini lebih menarik digunakan sebagai media pembelajaran karena telah terdapat berbagai jenis dalam bentuk yang diinginkan seperti gambar, teks, video, audio



dan sebagainya, dengan aplikasi tersebut sangat memungkinkan bahwa siswa akan lebih tertarik dan meningkatkan daya serap saat proses pembelajaran berlangsung (Agustin & Kurniawan, 2021).

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan proses pembelajaran yang efektif melalui penggunaan media. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan pendidik saat ini cenderung masih sebatas fasilitas untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi-materi pelajaran yang orientasinya pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan juga sifatnya untuk peserta didik secara umum yang belum tentu sesuai dengan karakteristik atau kondisi peserta didik tertentu, sehingga menyebabkan ketidakefektifan dari penggunaan media tersebut. Hal ini terlihat pada observasi peneliti dengan guru-guru di madrasah (Suryani, Alfiah, Mas'ud Zein & Amir MZ, 2020).

Multimedia interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* ini sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang *simple* seperti *Power Point*.

Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya *flash* dan *interface* semudah *Power Point* menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Media ini juga menyediakan berbagai macam *template* yang bisa digunakan untuk membuat media yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes (Yasin & Ducha, 2017).

Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





(html 5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone* (Husna, 2022).

Aplikasi *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat dipersingkat waktu pembuatan terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Tampilan yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikannya. *Articulate Storyline* termasuk dalam multimedia interaktif (Agustin & Kurniawan, 2021).

Darmawan (2016) menyebutkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan didukung *smart brainware* sebuah program aplikasi secara sederhana dengan prosedur tutorial interaktif pengguna dibantu memformat CD, web personal maupun *word processing*, melalui template yang di publish baik offline maupun online (Sri Setyaningsih & Rusijono, 2020).

Pratama (2018) mengemukakan *Articulate storyline* adalah produk keluaran *Articulate 360* yang dikeluarkan pada tahun 2001 sebagai sarana penunjang presentasi. *Software* ini tidak kalah dengan multimedia interaktif lainnya. Kreativitas pengguna dalam membuat desain presentasi dengan menggabungkan seni, fitur, dan teknik yang tepat dapat menghasilkan presentasi yang menarik perhatian peserta didik. Meskipun *software* ini telah lama dirilis, tetapi masih banyak guru yang belum mengenali multimedia interaktif ini (Juhaeni dkk., 2021).

Teori belajar yang terkait dengan teori penggunaan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran yakni teori Behaviorisme ingin mengetahui bagaimana perilaku individu yang belajar dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan, artinya lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Teori ini memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungannya (Schunk, 1986).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Behavioristik memandang bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antar stimulus dan respon (Robert, 2014). Sehingga, dapat kita pahami bahwa belajar merupakan bentuk dari suatu perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Peserta didik dianggap telah melakukan belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Contohnya, peserta didik dapat dikatakan bisa membaca jika ia mampu menunjukkan kemampuan membacanya dengan baik.

Implikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik peserta didik, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah (Novi, 2016).

Pada jaman modern ini, aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan powerpoint dan multimedia. Pembelajaran dengan powerpoint, cenderung terjadi satu arah. Materi yang disampaikan dalam bentuk powerpoint disusun secara rinci dan bagian-bagian kecil.

Sementara itu pada pembelajaran dengan multimedia, peserta didik diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar. *Feedback* pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner (Collin, 2012).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### b. Karakteristik Media *Articulate Storyline* terhadap Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Ciri-ciri atau karakteristik Media *Articulate Storyline* terhadap Model *Creative Problem Solving* siswa sebagai berikut:

1. Media *Articulate Storyline* berbasis TIK dalam literasi matematika sangat penting sesuai dengan tujuan literasi matematika yaitu menganalisis, memecahkan dan menafsirkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media *Articulate Storyline* memuat fitur gabungan teks, audio, video, animasi, gambar dan template tes evaluasi dapat membantu keterampilan pemecahan masalah siswa.
3. Terdapat pula fitur template kuis selama proses pembelajaran siswa pada pemecahan masalah siswa.
4. Media *Articulate Storyline* termasuk program multimedia interaktif yang mana dalam aktivitas pembelajaran menerapkan beragam metode salah satunya pemecahan masalah.

### c. Prosedur Pengembangan Media *Articulate Storyline*

Beberapa poin perkembangan siswa berdasarkan karakteristik pengembangan Media *Articulate Storyline* terhadap Model *Creative Problem Solving* siswa sebagai berikut:

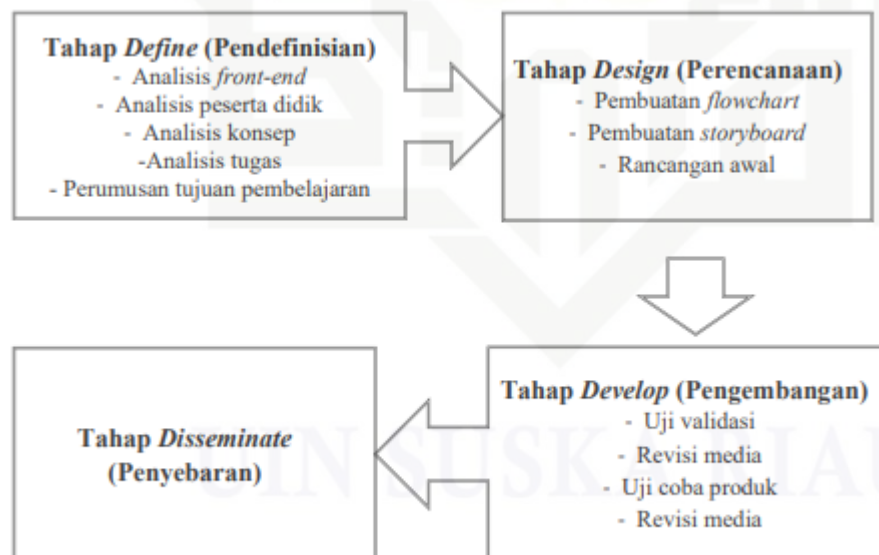
1. Penggunaan media *Articulate Storyline* berbasis TIK akan menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan dalam memecahkan masalah.
2. Beberapa gabungan fitur-fitur tersebut membuat siswa dalam pembelajaran menjadi aktif dan interaktif sehingga tercipta kolaborasi kemampuan seni dan kemampuan teknis siswa dalam pemecahan masalah.
3. Template ini berguna bagi guru untuk mengukur langsung kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Metode dalam multimedia interaktif ini berguna untuk melatih pengguna program atau siswa agar memiliki kemampuan dalam menemukan solusi yang diperlukan dalam mengatasi suatu masalah dan agar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang materi dan keterampilan yang diperlukan dalam memecahkan suatu permasalahan. Pengalaman belajar yang hidup dan menarik memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui pemecahan masalah dan kegiatan membangun keterampilan.

Prosedur pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang merupakan modifikasi dari model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan, 1974). Model pengembangan media pembelajaran ini dimodifikasi menjadi 3D, karena peneliti hanya membatasi prosedur pengembangan ini hanya sampai pada tahap develop saja. Skema model 4D dapat dilihat pada Gambar II.2.



Gambar II.2 Skema Model 4D



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Articulate Storyline*

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya. Perbedaannya, bila dalam pembelajaran biasa, siswa hanya menggunakan buku dan papan tulis dan guru menggunakan media audio visual menggunakan presentasi *powerpoint* atau video yang di tayangkan melalui proyektor pada saat pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran Matematika kali ini siswa menggunakan media *Articulate Storyline* menggunakan komputer/laptop dan diperbolehkan mengoperasikan HP/Android mereka di dalam kelas.

Tahap awal yang dilakukan adalah menyampaikan materi pelajaran seni budaya menggunakan media *Articulate Storyline*. Adapun langkah kerja dari pemaparan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan dituangkan dalam media *Articulate Storyline*.
- b. Materi yang telah diidentifikasi berupa teks, gambar, video, dan audio dimasukkan ke dalam aplikasi *Articulate Storyline* dengan perangkat PC atau Laptop. Yang selanjutnya dipublish dalam bentuk html dan dieksport menggunakan aplikasi ketiga yaitu web2apk untuk mengubah ekstensi html menjadi apk.
- c. Apk yang telah dibuat kemudian di share kepada siswa agar didownload melalui perangkat android masing-masing.

Tahap kedua adalah penggunaan apk menggunakan android siswa. Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan selayaknya kegiatan pembelajaran pada umumnya. Perbedaannya ada pada media yang digunakan (Lestari, 2021).



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### e. Kelebihan Media *Articulate Storyline*

*Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, yaitu:

1. Dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum.
2. Dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya.
3. Bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *Articulate Storyline*.
4. Terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengunggah file yang berada di luar.
5. Memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran (Indriani, Artika, Ratih & Ningtias, 2021).

### 3. Model *Creative Problem Solving*

#### a. Pengertian Model *Creative Problem Solving*

Pada pertengahan 1950, para pebisnis dan pendidik berkumpul bersama di *Annual Creative Problem Solving Intitute* yang dikoordinasi oleh Osborn di Buffalo. Mereka saling bertukar metode dan teknik dalam rangka mengembangkan suatu kreativitas kursus yang bisa berguna bagi masyarakat pada umumnya. Akhirnya, dikusi itu melahirkan sebuah program yang dikenal dengan *Creative Problem Solving*. Dalam program ini, ada enam kriteria yang dijadikan landasan utamadan sering disingkat dengan OFPISA: *Objective Finding, Fact Finding, Idea Finding, Solutin Finding, dan Acceptence Finding* (Miftahul Huda, 2019).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* pertama kali dikembangkan oleh Alex Osborn pendiri *The Creative Education Foundation* (CEF) dan *cofounder of highly successful New York Advertising Agency*. Osborn pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai metode untuk menyelesaikan



masalah secara kreatif. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* tidak hanya dikembangkan Osborn. Beberapa peneliti, seperti Treffinger dan Isaksen juga melakukan revisi pengembangan atas model pembelajaran *Creative Problem Solving* (Huda, 2018). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* telah mengalami beberapa pengembangan. Oleh karena itu, model pembelajaran *Creative Problem Solving* tentu memiliki kelebihan.

Menurut Puccio (2005) *Creative Problem Solving* adalah kemampuan berpikir yang dimiliki siswa dan berfungsi meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah. Adams (2010) mengatakan penggunaan *Creative Problem Solving* yang memfasilitasi proses *Problem Solving* terhadap permasalahan tertentu akan menyiapkan ruang untuk peningkatan kreativitas dalam memecahkan masalah (Waluyo & Edy, 2021).

Menurut Osborn, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik. Dalam konteks pembelajaran, *Creative Problem Solving* juga melibatkan keenam tahap untuk dapat dilakukan oleh siswa. Guru dalam *Creative Problem Solving* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah (Miftahul Huda, 2019).

Menurut Pepkin (2004) *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model yang melatih siswa untuk berpikir kreatif. Model ini memberikan kebebasan pada siswa untuk aktif dalam proses pemecahan masalah (Fatur Rahman & Afriansyah, 2020). Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad mengemukakan *Creative Problem Solving* (CPS), adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Puspita, Laila, & Supriadi, 2018).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat memancing siswa aktif dalam menentukan konsep matematika secara mandiri sehingga *Creative Problem Solving* dapat diterapkan pada pembelajaran matematika (Widya & Klaten, 2017). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berpusat pada keterampilan pemecahan permasalahan yang ditemukan siswa serta didukung oleh kreatifitas siswa. Selain menekankan pada kreatifitas berfikir kreatif *Creative Problem Solving* juga melibatkan pemikiran analitis dari siswa (Wahyuni dkk., 2016).

*Creative Problem Solving* (CPS) mengutamakan solusi dan pemikiran yang kritis, dalam proses berpikir divergen yaitu berfikir variatif dengan berbagai ide dan konvergen yaitu menentukan solusi dari masalah, pada berfikir divergen merupakan inovatif berfikir siswa dengan menemukan solusi pada permasalahan dan dalam berfikir konvergen merupakan keputusan pemecahan masalah yang sesuai pada suatu permasalahan (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran berdasarkan penemuan solusi dengan jalan siswa yang lebih kreatif serta aktif (Budiana dkk., 2013).

*Creative Problem Solving* (CPS) berpatokan pada solusi yang di dapatkan dengan proses berfikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu masalah (Widodo & Kartikasari, 2017). Solusi yang digunakan di dalam memecahkan permasalahan dalam *Creative Problem Solving* tentunya solusi yang kreatif melalui sikap dan pola pikir kreatif, banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, dan keberanian menyampaikan pendapat (Widiani, 2016).

*Creative Problem Solving* juga model pembelajaran yang berpusat pada kreativitas siswa dalam menemukan solusi *Creative Problem Solving* adalah suatu metode, proses, sistem pendekatan





masalah dengan cara yang kreatif serta aktif dalam mencari suatu solusi permasalahan (Widya & Klaten, 2017).

*Creative Problem Solving* menekankan proses sistematis dan solusi permasalahan oleh siswa serta berfikir kreatif salah satunya melalui gagasan dan solusi kreatif siswa dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki memiliki sintak yang terdapat 4 tahap diantaranya, Pertama, Guru mengklarifikasi permasalahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Kedua, siswa berusaha melaksanakan cara yang kreatif di dalam menemukan pemecahan suatu masalah di damping oleh guru, Ketiga, guru meninjau kembali hasil pemikiran siswa dalam menentukan solusi yang benar-benar tepat dalam permasalahan, Keempat, guru dan siswa bersama menyimpulkan serta menerapkan solusi yang telah ditemukan dalam suatu permasalahan (Roismu, 2019).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran pemecahan masalah. Menurut Osborn (dalam Huda, 2014) mengemukakan bahwa “*Creative Problem Solving (CPS)* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara kreatif”. Jadi pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa.

Guru dalam model *Creative Problem Solving (CPS)* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif yang dilakukan oleh siswa. Guru menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Melalui berpikir kreatif siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, namun siswa juga berusaha mencari tahu pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* membiasakan siswa untuk mengembangkan proses berpikir kreatif

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dalam menyelesaikan suatu masalah dengan langkah-langkah yang terstruktur, sehingga siswa lebih memahami konsep serta mampu mengkomunikasikan pemikirannya.

Selanjutnya Baer (Triyono dkk, 2017) menyebutkan bahwa *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model yang dipandang efektif dan dapat membantu pemecahan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* ini memberikan kesempatan kepada guru untuk memotivasi, mendorong dan mengoptimalkan perkembangan pengetahuan satu sama lain siswa, dan untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disampaikan guru (Bahrudin, 2020). Dengan demikian siswa lebih bebas atau leluasa untuk berpikir, merespons dan saling membantu (Pramestika, 2020).

Ada banyak kegiatan yang melibatkan kreativitas dalam pemecahan masalah, seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, dan penulisan yang kreatif. Dengan *Creative Problem Solving*, siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Sasaran *Creative Problem Solving* sebagai berikut.

1. Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam *Creative Problem Solving*.
2. Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
3. Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
4. Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
5. Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.
6. Siswa mampu mengartikulasikan bagaimana *Creative Problem Solving* dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi (Aris Shoimin, 2019).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### b. Langkah-Langkah Model *Creative Problem Solving*

Menurut Muslich (2018) pembelajaran dengan *Creative Problem Solving* mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Pada Masalah yakni Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan serta bagaimana penyelesaiannya oleh siswa.
2. Pengungkapan Masalah yakni Guru memberikan siswa kebebasan mengungkapkan pendapatnya tentang berbagai kemungkinan strategi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru.
3. Evaluasi dan Seleksi yakni Guru membimbing siswa berdiskusi setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah secara kelompok untuk memilih dan menentukan strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.
4. Implementasi atau Penerapan yakni Guru memeriksa hasil diskusi Siswa memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan menerapkannya sehingga ditemukan penyelesaian dari masalah tersebut, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut (Waluyo, 2021).

### c. Kelebihan Model *Creative Problem Solving*

Menurut Rahman dan Maslianti (2015) Kelebihan model pembelajaran Model *Creative Problem Solving* yaitu:

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berpikir, dan bertindak kreatif.
2. Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian.
4. Dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan tepat.
5. Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki kedalam situasi baru (Muhammad dkk., 2018).

Menurut Aris Sohimin (2019) model pembelajaran Model *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
2. Berpikir dan bertindak kreatif .
3. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
4. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
6. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
7. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Aris Sohimin, 2019).

#### 4. Hubungan Model *Creative Problem Solving* berbantuan Media *Articulate Storyline* dengan Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang optimal disesuaikan dengan zaman abad 21 sekarang yang berdasarkan teknologi dan relevansi metode maupun model dalam proses Pembelajaran Matematika terkhusus dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, ada banyak hal yang dapat dilakukan pada proses pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa dalam proses pembelajaran berbasis digital pada abad 21.

Pemecahan masalah juga merupakan bagian dari mata pelajaran Matematika yang tentu memiliki pengaruh yang berbeda pada tingkat kemampuan berdasarkan siswa laki-laki dan perempuan. perbedaan jenis



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelamin siswa berbeda antara laki-laki dan perempuan secara biologis sejak lahir. Laki-laki dan perempuan memiliki karakteristik alamiah yang berbeda salah satunya pada ciri-ciri kepribadian. Laki-laki terlihat lebih agresif, analitis, kompetitif, dominan, mempertahankan keyakinan, independen dan tidak emosional. Perempuan terlihat lebih mesra, lemah lembut, sensitif, emosional, bergantung dan penurut (Santrock, 2009).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan kesamaan proses perkembangan berfikir matematika dan prestasi matematika antara siswa laki-laki dan perempuan (Kamid, Rusdi, Fitaloka, Basuki, & Anwar, 2020). Di pihak lain, ada peneliti yang melaporkan bahwa ada perbedaan dalam proses berpikir dan prestasi matematika, di mana siswa laki-laki umumnya lebih unggul dari siswa perempuan khususnya pada keahlian visual matematis (Aini, & Hasanah, 2019). Adapun, siswa perempuan lebih cermat dalam perhitungan dibandingkan dengan siswa laki-laki (Febriyanti & Masriyah, 2016).

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan model berbantuan media pembelajaran dengan baik, terencana, dan sesuai dengan keadaan siswa yang belajar yakni model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Media Articulate Storyline* yang saling berkolaborasi dalam meningkatkan pemecahan masalah siswa yang dijelaskan sebagai berikut. *Media Articulate Storyline* dapat menghadirkan konten interaktif yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Menurut Tanjung & Parsika (2017) Media pembelajaran yang tepat digunakan pada era digitalisasi saat ini adalah multimedia interaktif dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet (Juhaeni dkk., 2021). Multimedia interaktif merupakan gabungan dari media pembelajaran visual, audio, dan audio visual yang menggunakan interaksi timbal balik antara media tersebut dengan peserta didik.

Menurut Yasin & Ducha (2017) *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Media ini juga menyediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat media



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes yang merupakan bagian dari peningkatan awal siswa didalam memecahkan suatu permasalahan pada pembelajaran Matematika.

Selanjutnya dijelaskan secara khusus oleh Erickson (2020) fitur *storyline* membantu untuk menghasilkan latihan pengambilan keputusan bagi siswa, termasuk pembelajaran berbasis skenario (atau pembelajaran berbasis masalah) dan aktivitas “pilih petualangan sendiri”.

*Articulate Storyline* dapat membantu pengguna yakni siswa yang membuat pengalaman belajar yang hidup dan menarik yang memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui pemecahan masalah dan kegiatan membangun keterampilan yang mana ini juga berhubungan langsung dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang juga meningkatkan keterampilan siswa yakni keterampilan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Sebagaimana menurut Effendi & Fatimah (2019) model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pembelajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat diasumsikan bahwa media *Articulate Storyline* dan Model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar pada mata pelajaran Matematika dikelas IV.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian dapat mengacu pada penelitian lain yang dapat dijadikan sebagai titik tolak dalam mengadakan penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan data penelitian terdahulu sebagai telaah pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi (2020) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan



Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia”. Melalui penelitian ini *Quasi Eksperimental Design*, menghasilkan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan tanpa yang diajar menggunakan metode konvensional pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Penelitian yang dilakukan Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan media *Articulate Storyline*. Perbedaanya penulis akan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Guntur Maulana Muhammad, Ari Septian, dan Mastika Insani Sofa (2018) tentang “Penggunaan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Melalui penelitian menggunakan *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap pemecahan masalah matematis siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan model *Creative Problem Solving*. Perbedaanya penulis akan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Laila Fahira & Mohammad Budiyanto (2020) tentang “Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Sub Materi Tekanan Zat Cair dengan Model Pembelajaran *Guided Discovery*”. Melalui penelitian ini menggunakan *Pre Experimental Design* dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest*, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Guided Discovery* dapat

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada Sub Materi Tekanan Zat Cair. Persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Perbedaannya penulis akan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

### C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik model pembelajaran maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Untuk itu sebaiknya digunakan media yang akan menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar II.3.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

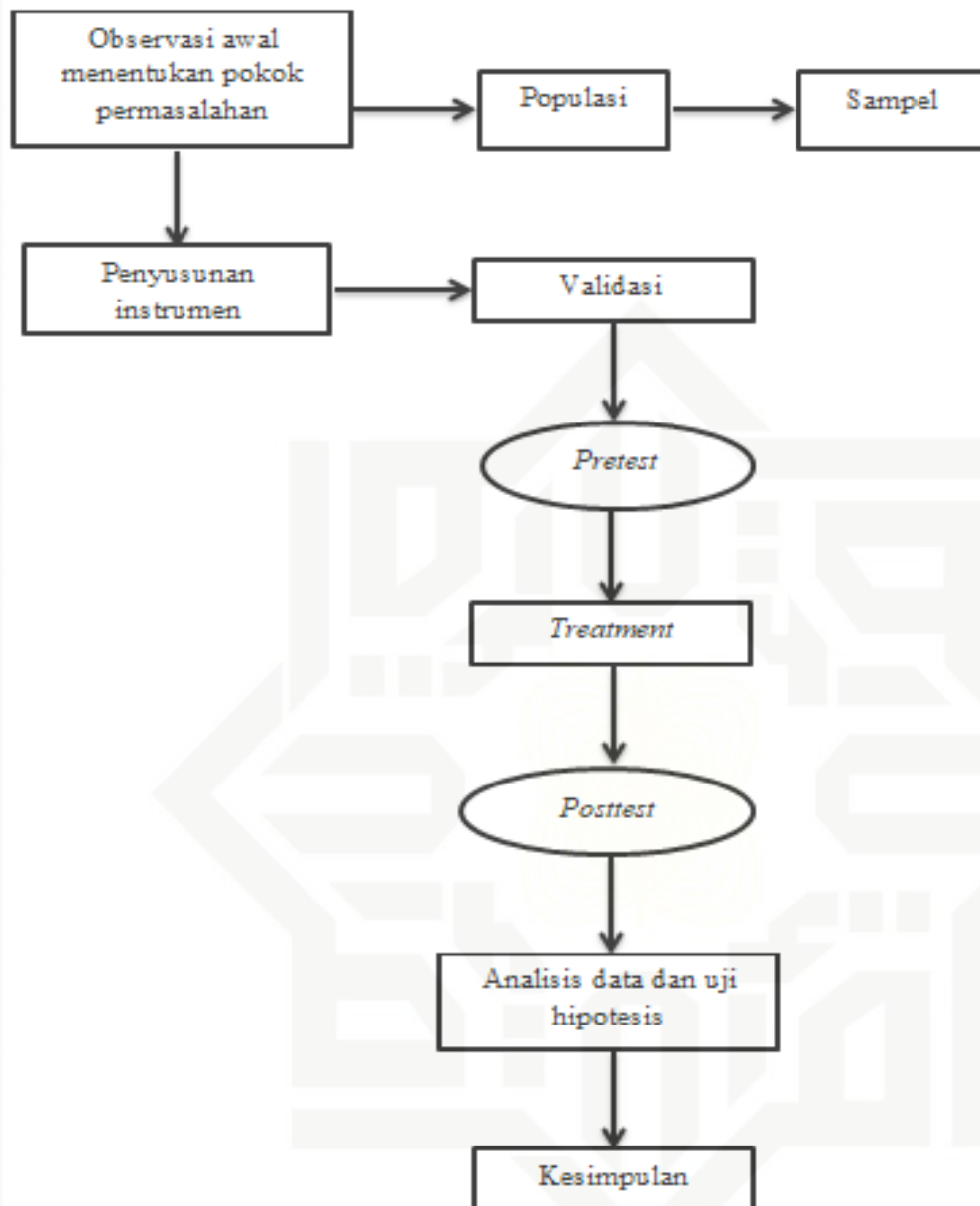
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.3 Kerangka Berpikir

**D. Konsep Operasional**

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, pertama dan kedua adalah media Model *Creative Problem Solving* dan *Articulate Storyline* yang dikenal dengan variabel mempengaruhi yang dilambangkan dengan simbol X. variabel ketiga adalah kemampuan pemecahan masalah siswa dikenal dengan variabel yang dipengaruhi dilambangkan dengan simbol Y.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Adapun beberapa aspek kemampuan pemecahan masalah siswa yang disimpulkan oleh peneliti dari kelima pendapat para ahli dapat diukur melalui beberapa aspek. Adapun tahap pemecahan masalah sebagai berikut:

**Tabel II.1**  
**Indikator Pemecahan Masalah**

<b>Tahap Pemecahan Masalah</b>	<b>Indikator</b>
<b>Mengenali atau Memahami Masalah</b>	Mengetahui bahwa soal yang disajikan merupakan suatu masalah yang diketahui tingkat kesulitan dalam soal yang akan menentukan langkah kedepannya,
<b>Mengidentifikasi dan Menganalisis Masalah</b>	Sebelum memecahkan masalah siswa mengidentifikasi dan menganalisis apa yang pertama kali diketahui dalam soal dan apa yang ditanyakan dalam soal
<b>Merencanakan Strategi penyelesaian Masalah</b>	Siswa mengidentifikasi strategi apa yang cocok untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi atau dianalisis
<b>Melaksanakan Strategi Yang Telah Direncanakan Sebelumnya</b>	Kemampuan siswa menerapkan strategi yang telah direncanakan sebelumnya atau yang sudah dianalisis sesuai dengan masalah yang akan dihadapi
<b>Memeriksa kembali strategi yang telah digunakan</b>	Kemampuan siswa mengecek kembali langkah-langkah strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Media *Articulate Storyline*

Pada melaksanakan kegiatan selayaknya kegiatan pembelajaran pada umumnya. Perbedaannya ada pada media yang digunakan. Apabila sebelumnya menggunakan media audio visual menggunakan buku dan papan tulis serta presentasi *powerpoint* atau video yang di tayangkan melalui proyektor, kali ini medianya adalah menggunakan media *Articulate Storyline* (Lestari, 2021). Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel II.2**  
**Langkah-langkah Pembelajaran Media *Articulate Storyline***

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>Mengamati</b>	Guru menyajikan tayangan menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> mengenai materi yang diajarkan.	Siswa mengamati tayangan dalam media <i>Articulate Storyline</i> mengenai materi yang diajarkan.
<b>Menanya</b>	Guru menyampaikan gambaran suatu materi pembelajaran dan menanyakan tentang keterkaitan antar materi tersebut.	Siswa mengajukan pertanyaan tentang maksud dari aktivitas pada video yang terdapat pada media <i>Articulate Storyline</i> tersebut?

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<b>Mengumpulkan Informasi</b>	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menyajikan tabel gambar - gambar aktivitas pada materi pembelajaran agar Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	Siswa berdiskusi secara kelompok untuk mengidentifikasi masing-masing gambar dan memberikan narasi hasil diskusi mereka tentang masing -masing gambar
<b>Menalar</b>	Guru memotivasi peserta didik untuk menyampaikan pendapat secara tertulis hasil pencarian informasi dari berbagai sumber belajar	Siswa memberikan pendapatnya mengenai berbagai gambar tersebut dan menunjukkan pembuktian
<b>Mengomunikasikan</b>	Guru memberikan umpan balik untuk membantu menghidupkan jalannya presentasi	Siswa mempresentasikan, menyampaikan hasil pencariannya ke depan kelas, sementara teman-temannya yang lain menyampaikan pendapatnya.

3. Model *Creative Problem Solving*

Menurut Muslich (2018) Pembelajaran dengan *Creative Problem Solving* mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (Waluyo, 2021):



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Tabel II.3**  
**Langkah-Langkah *Creative Problem Solving***

No.	Indikator	Kegiatan Guru
1.	<b>Orientasi Pada Masalah</b>	Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan serta bagaimana penyelesaiannya oleh siswa.
2.	<b>Pengungkapan Masalah</b>	Guru memberikan siswa kebebasan mengungkapkan pendapatnya tentang berbagai kemungkinan strategi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru.
3.	<b>Evaluasi dan Seleksi</b>	Guru membimbing siswa berdiskusi setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah secara kelompok untuk memilih dan menentukan strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.
4.	<b>Implementasi atau Penerapan</b>	Guru memeriksa hasil diskusi Siswa memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan menerapkannya sehingga ditemukan penyelesaian dari masalah tersebut, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesa dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesa pada penelitian ini dirumuskan menjadi  $H_0$  (Hipotesis Nol) dan  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) yaitu adalah sebagai berikut:



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.  $H_0 =$  Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru  
 $H_a =$  Terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru
2.  $H_0 =$  Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru  
 $H_a =$  Terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru
3.  $H_0 =$  Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari jenis kelamin siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru  
 $H_a =$  Terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari jenis kelamin siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan *Quasi Eksperimen*, dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dibandingkan. Kelompok eksperimen akan memperoleh perlakuan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* dan sedangkan kelompok kontrol akan mendapatkan metode konvensional. Dua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui keadaan awal terhadap materi, adakah pengaruh antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2017). Gambaran tentang desain sebagai berikut:

**Tabel III.1  
Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
B	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>

Sumber : Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *pretest* yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

X<sub>1</sub> : perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen, yaitu dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline*

X<sub>1</sub> : perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol, yaitu dengan pembelajaran konvensional

O<sub>2</sub> : *posttest* yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2023 bertempat di Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru. Penentuan pemilihan tempat ini karena beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Ditemukan adanya permasalahan yang dihadapi guru di sekolah tersebut mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa yang tidak mencapai KKM, dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, metode ceramah yang digunakan dirasa sangat membosankan sehingga kegiatan belajar menjadi sangat pasif.
2. Tempat penelitian ini didasarkan oleh pertimbangan jarak lokasi penelitian dengan tempat tinggal peneliti yang relatif tidak jauh.
3. Peneliti mengenal situasi kondisi sekolah dan pertimbangan kemudahan dalam memperoleh data, hal ini karena terjalin keakraban antara peneliti dengan informan.
4. Sebagian besar siswa kelas IV di sekolah tersebut kurang memiliki keterkaitan terhadap pembelajaran matematika.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dapat dimaknai sebagai keseluruhan objek/subjek yang dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian dengan ciri-ciri seperti orang, benda, kejadian, waktu dan tempat dengan sifat atau ciri-ciri yang sama. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru.

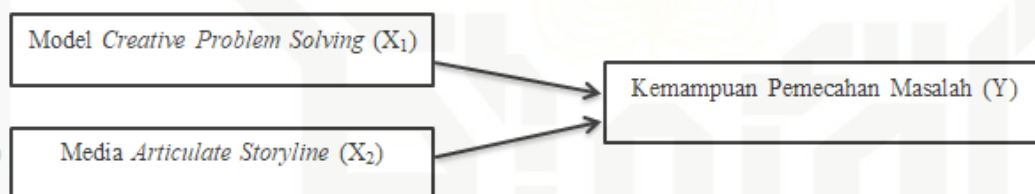
Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Jadi sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hamid Darmadi, 2013). Sampel pada penelitian ini



diambil dua kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* dan satu kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Sampel penelitian ini dari dua kelas yang terpilih dirandom kembali dan terpilih kelas IV A (kelas Eksperimen) menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media pembelajaran *Articulate Storyline* dan kelas IV B (kelas kontrol) hanya menggunakan menggunakan model konvensional di Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru.

#### D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, pertama dan kedua adalah model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* yang dikenal dengan variabel mempengaruhi yang dilambangkan dengan simbol X. variabel ketiga adalah kemampuan pemecahan masalah siswa dikenal dengan variabel yang dipengaruhi dilambangkan dengan simbol Y.



Gambar III.1 Variabel Penelitian

#### E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi penggunaan media, lembar observasi penerapan model pembelajaran, tes kemampuan pemecahan masalah siswa, dan tes kemampuan awal matematis siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang dimaksud adalah sebagai berikut.

##### 1. Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Instrumen ini berupa soal untuk melihat sejauhmana kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan model *Creative Problem*

*Solving* berbantuan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk soal uraian berjumlah 10 butir soal. Tes uraian dipilih karena dengan tes uraian akan terlihat sejauh mana peserta didik dapat mencapai setiap indikator pemecahan masalah yang dijadikan acuan peneliti. Berikut kisi-kisi penyusunan instrumen kemampuan pemecahan masalah.

**Tabel III.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penyusun Soal Kemampuan Pemecahan Masalah**

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
3.9	Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	1. Mengenali atau memahami masalah	Siswa mampu memahami masalah berkaitan dengan menentukan luas persegi	1	C2
		2. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah	Siswa mampu menganalisis masalah berkaitan dengan menentukan luas daerah	3	C4

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
			persegi panjang		
		3. Merencanakan strategi penyelesaian masalah	Siswa mampu merencanakan strategi penyelesaian masalah berkaitan dengan menentukan lebar persegi panjang	6	C3
		4. Melaksanakan strategi yang telah direncanakan sebelumnya	Siswa mampu melaksanakan strategi penyelesaian berkaitan dengan menentukan keliling persegi panjang	8	C3
		5. Memeri	Siswa	7	C5

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
		ksa kembali strategi yang telah digunakan	mampu memeriksa kembali strategi yang digunakan berkaitan dengan menentukan panjang salah satu sisi segitiga		
4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	1. Mengenali atau memahami masalah	Siswa mampu memahami cara penyelesaian masalah berkaitan dengan luas segitiga	9	C2
		2. Mengidentifikasi dan menganalisis	Siswa mampu menganalisis penyelesaian	4	C4

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
		masalah	n masalah berkaitan dengan luas persegi yang diarsir		
		3. Merencanakan strategi penyelesaian masalah	Siswa mampu merencanakan strategi penyelesaian masalah berkaitan dengan daerah yang tidak diarsir selain segitiga dan persegi panjang	5	C3
		4. Melaksanakan strategi yang telah direncanakan	Siswa mampu melaksanakan strategi penyelesaian masalah berkaitan	2	C3

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
		sebelumnya	dengan luas persegi panjang		
		5. Memeriksa kembali strategi yang telah digunakan	Siswa mampu memeriksa kembali penyelesaian masalah berkaitan dengan keliling persegi	10	C5

## 2. Instrumen Tes Kemampuan Awal Matematis Siswa

Instrumen ini berupa soal untuk melihat sejauhmana kemampuan awal matematis siswa sebelum pembelajaran materi luas dan keliling bangun datar. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda berjumlah 15 butir soal.

## F. Validitas dan Realibilitas Instrumen

### 1. Uji validitas

Pengujian validitas bertujuan untuk melihat tingkat kehandalan atau kestabilan (ketepatan) suatu alat ukur. Suatu soal dikatakan valid apabila soal-soal tersebut mengukur apa yang semestinya diukur. Validitas adalah ketetapan atau yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara tepat suatu yang ingin diukur. Validitas tes yang digunakan adalah validitas isi. Suatu tes dikatakan memiliki validitas isi apabila tes tersebut telah dapat mewakili secara *representative* terhadap keseluruhan materi pelajaran yang seharusnya di ujikan. Oleh karena itu, untuk memperoleh tes yang valid, maka tes yang digunakan di konsultasikan terlebih dahulu kepada validator, dalam hal ini guru yang sudah berpengalaman dalam membuat soal tes (Arikunto, 2018). Untuk menguji validitas digunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma x)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma x)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antara skor item dan skor total  
 $\Sigma X$  : jumlah skor butir  
 $\Sigma Y$  : jumlah skor total  
 $\Sigma X^2$  : jumlah kuadrat butir  
 $\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat total  
 $\Sigma XY$  : jumlah perkalian skor item dan skor total  
 $N$  : jumlah responden (Riduwan, 2018).

Selanjutnya membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$ , Distribusi  $r_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = n$ , dengan kaidah keputusan; jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid (Riduwan, 2012). Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran menggunakan indeks korelasi ( $r$ ) sebagai berikut:

**Tabel III.3**  
**Kriteria Validitas**

Besarnya R	Interpretasi
$0,81 < R \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < R \leq 0,81$	Tinggi
$0,41 < R \leq 0,61$	Sedang
$0,21 < R \leq 0,41$	Rendah
$0,00 < R \leq 0,21$	Sangat Rendah

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III.4**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Pemecahan Masalah**

No Item	Validitas Soal		Keterangan
	R Hitung	R tabel	
1	0,751	0,361	Valid
2	0,841	0,361	Valid
3	0,777	0,361	Valid
4	0,877	0,361	Valid
5	0,273	0,361	Tidak Valid
6	0,746	0,361	Valid
7	0,869	0,361	Valid
8	0,716	0,361	Valid
9	0,842	0,361	Valid
10	0,835	0,361	Valid

Sumber: Olahan Data Penelitian

**Tabel III.5**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Awal Matematika**

No Item	Validitas Soal		Keterangan
	R Hitung	R tabel	
1	0,422	0,361	Valid
2	0,44	0,361	Valid
3	0,206	0,361	Tidak Valid
4	0,417	0,361	Valid
5	0,481	0,361	Valid
6	0,432	0,361	Valid
7	0,629	0,361	Valid
8	0,491	0,361	Valid
9	0,60	0,361	Valid
10	0,65	0,361	Valid
11	0,538	0,361	Valid



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12	0,277	0,361	Tidak Valid
13	0,609	0,361	Valid
14	0,229	0,361	Tidak Valid
15	0,758	0,361	Valid

Sumber: Olahan Data Penelitian

## 2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengukur ketetapan instrumen atau ketetapan siswa dalam menjawab alat evaluasi tersebut. Suatu alat evaluasi (instrumen) dikatakan baik bila reabilitasnya tinggi. Untuk mengetahui apakah suatu tes memiliki reliabilitas tinggi, sedang, atau rendah dapat dilihat dari nilai koefisien reabilitasnya (Arikunto, 2013).

Adapun pengujian reliabilitas yang digunakan peneliti adalah metode *Alpha Cronbach* dengan rumus:

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : Nilai Reliabilitas  
 $S_i$  : Varians skor tiap-tiap item  
 $\sum S_i$  : Jumlah varians skor tiap-tiap item  
 $S_t$  : Varians total  
 $\sum X_i^2$  : Jumlah kuadrat item  $X_i$   
 $(\sum X_i)^2$  : Jumlah item  $X_i$  di kuadratkan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kriteria reliabilitas tes yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel III.6**  
**Kriteria Reliabilitas Tes**

Reabilitas tes	Kriteria
$0,70 < r_{II} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,40 < r_{II} \leq 0,70$	Tinggi
$0,30 < r_{II} \leq 0,40$	Sedang
$0,20 < r_{II} \leq 0,30$	Rendah
$0,00 < r_{II} \leq 0,20$	Sangat Rendah

**Tabel III.7**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Tes**

Soal	Nilai Reliabilitas Tes	Jumlah Item	Interpretasi
Kemampuan Pemecahan Masalah	$0,70 < 0,750 \leq 1,00$	10 Butir Soal	Sangat Tinggi
Kemampuan Awal Matematis	$0,70 < 0,770 \leq 1,00$	15 Butir Soal	Sangat Tinggi

Sumber : Olahan Data Penelitian

### 3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk kedalam kategori mudah, sedang atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran dapat digunakan rumus:

$$TK = \frac{(SA+SB) - T(S_{\min})}{T(S_{\max}-S_{\min})}$$

Keterangan:

TK : Tingkat Kesukaran

SA : Jumlah Skor Kelompok Atas

SB : Jumlah Skor Kelompok Bawah

T : Jumlah Siswa Kelompok Atas dan Bawah

$S_{\max}$ : Skor Maksimum Tiap Soal

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$S_{\min}$  : Skor Minimum Tiap Soal

Kriteria tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

**Tabel III.8**  
**Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal**

Tingkat Kesukaran	Interpretasi
$TK > r \leq 0,70$	Mudah
$0,30 \leq TK < 0,70$	Sedang
$TK < 0,30$	Sukar

**Tabel III.9**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Kemampuan Pemecahan Masalah**

No Item	Tingkat Kesukaran Soal	
	Indeks	Kategori
1	0,72	Mudah
2	0,58	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,63	Sedang
5	0,70	Sedang
6	0,60	Sedang
7	0,57	Sedang
8	0,67	Sedang
9	0,57	Sedang
10	0,42	Sedang

Sumber: Olahan Data Penelitian

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III.10**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Kemampuan Awal Matematis**

No Item	Tingkat Kesukaran Soal	
	Indeks	Kategori
1	0,87	Mudah
2	0,55	Sedang
3	0,66	Sedang
4	0,55	Sedang
5	0,41	Sedang
6	0,43	Sedang
7	0,42	Sedang
8	0,41	Sedang
9	0,50	Sedang
10	0,33	Sedang
11	0,65	Sedang
12	0,27	Sukar
13	0,36	Sedang
14	0,23	Sukar
15	0,39	Sedang

Sumber: Olahan Data Penelitian

#### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{\frac{1}{2} T (S_{\max} - S_{\min})}$$

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

SA : Jumlah Skor Atas

SB : Jumlah Skor Bawah

T : Jumlah Siswa pada Kelompok Atas dan Bawah

$S_{\max}$  : Skor Maksimal

$S_{\min}$  : Skor Minimal

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Proporsi daya pembeda soal yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel III.11**  
**Proporsi Daya Pembeda Soal**

Besarnya r	Interpretasi
$DP \leq 0$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

**Tabel III.12**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal Kemampuan Pemecahan Masalah**

No Item	Daya Pembeda Soal		Keputusan
	Indeks	Kategori	
1	0,60	B	Dipakai
2	0,87	BS	Dipakai
3	0,67	B	Dipakai
4	1,33	BS	Dipakai
5	0,13	J	Dibuang
6	0,93	BS	Dipakai
7	1,33	BS	Dipakai
8	0,80	BS	Dipakai
9	0,93	BS	Dipakai
10	1,27	BS	Dipakai

Sumber: Olahan Data Penelitian

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III.13**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal Kemampuan**  
**Awal Matematis**

No Item	Daya Pembeda Soal		Keputusan
	Indeks	Kategori	
1	0,27	C	Dipakai
2	0,60	B	Dipakai
3	0,20	J	Dibuang
4	0,27	C	Dipakai
5	0,27	C	Dipakai
6	0,33	C	Dipakai
7	0,47	B	Dipakai
8	0,33	C	Dipakai
9	0,47	B	Dipakai
10	0,60	B	Dipakai
11	0,27	C	Dipakai
12	0,20	J	Dibuang
13	0,47	B	Dipakai
14	0,13	J	Dibuang
15	0,73	BS	Dipakai

Sumber: Olahan Data Penelitian

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang dimulai dari menginput data, menyusun atau mengatur data, mengelola data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa dan keadaan.

Dalam menganalisis data variabel pemberdayaan berfikir melalui pertanyaan dan hasil belajar yang diperoleh dari tes, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = frekuensi yang dicari



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$N = \text{number of case}$  (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (Model *Creative Problem Solving* berbantuan Media *Articulate Storyline*) dengan variabel Y (kemampuan pemecahan masalah) diukur dengan skala nilai yaitu:

1. Ya akan diberi skor 1
2. Tidak akan diberi skor 0

Data yang telah dipresentasikan kemudian direkapitulasikan dan diberi kriteria sebagai berikut:

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik
- b. 61% - 80% dikategorikan baik
- c. 41% - 60% dikategorikan cukup baik
- d. 21% - 40% dikategorikan kurang baik
- e. 0% - 20% dikategorikan tidak baik

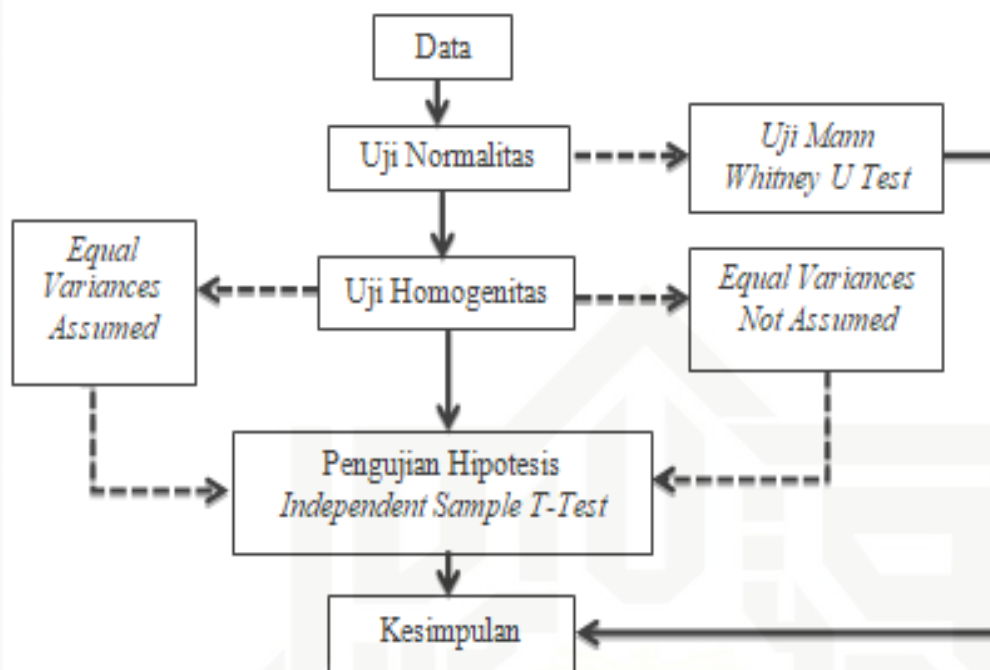
Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Statistic Komparatif, yaitu membandingkan hasil tes kelas eksperimen setelah menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media pembelajaran media *Articulate Storyline* dengan hasil tes kelas kontrol.

Setelah dilakukan pengkategorian data selanjutnya dilakukan analisis kuantitatif. Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan statistik inferensial dengan rumus t-test. T-test merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah mean sampel (dua buah variabel yang di komparatifkan). Berikut skema dari pengujian hipotesis penelitian.

UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar III.2 Alur Pengujian Hipotesis

Keterangan :



: Proses kegiatan



: Arah kegiatan pengujian hipotesis



: Arah kegiatan balik ketahap pengujian sebelumnya

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah ada data sampel berdistribusi normal dan tidak. Statiska yang digunakan dalam uji ini adalah uji chi-kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

 $\chi^2$ 

: Nilai normalitas hitung

 $f_o$ 

: Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

 $f_h$ 

: Frekuensi yang diharapkan

Menentukan  $\chi^2_{\text{tabel}}$  dengan  $dk = k - 1$  dan taraf signifikan 5% kaidah keputusan:



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jika  $x^2_{\text{tabel}} > x^2_{\text{tabel}}$  maka data berdistribusi tidak normal

jika  $x^2_{\text{tabel}} < x^2_{\text{tabel}}$  maka data berdistribusi normal (Sugiyono, 2015).

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Setelah didapatkan nilai F ( $F_{\text{hitung}}$ ), langkah selanjutnya yaitu membandingkan nilai  $F_{\text{hitung}}$  dengan  $F_{\text{tabel}}$  dengan rumus:

dk pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)

dk penyebut = n-1 (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, maka dicari pada tabel F didapatkan nilai  $F_{\text{tabel}}$ . Dengan kriteria pengujian;

Jika  $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$  berarti data tidak homogen

Jika  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  data homogen (Riduwan, 2013).

## 3. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *t-test* untuk sampel besar ( $N \geq 30$ ) yang tidak berkorelasi. Untuk menguji hipotesanya adalah dengan menghitung harga  $t_0$  dengan rumus yaitu:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}\right]^2 + \left[\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}\right]^2}}$$

Keterangan:

$M_x$  : Mean Variabel X

$M_y$  : Mean Variabel Y

$MIN_x$  : Standar deViasi X

$MIN_y$  : Standar deViasi Y

N : Jumlah sampel



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Apabila  $t_o \geq t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

#### 4. Uji Anova Dua Jalur

Menurut Harmon dalam penelitian Ana Salfiani Rahmawati dan Richie Erina, anova dua jalur digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan lebih dari dua sampel dan setiap sampel terdiri dari dua jenis atau lebih secara bersama. Konsep dasar anova dua jalur pada umumnya tidak ada perbedaan antara uji hipotesis anova satu jalur, perbedaannya ada pada jumlah variabel independen, pada anova satu jalur hanya ada satu variabel independen, sedangkan pada anova dua jalur ada dua atau lebih variabel independen. Tujuan dan pengujian anova dua arah ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan berbagai kriteria yang diuji terhadap hasil yang diinginkan. Uji anova dua jalur dapat menggunakan bantuan SPSS 25.0 for Windows. Setelah analisis membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh, jika  $\leq 0,06$  maka dapat disimpulkan ada pengaruh. Rancangan anova dua jalur (*Two Way Anova*) sebagai berikut:

**Tabel III.14**  
**Rancangan Anova Dua Jalur**

Kemampuan Pemecahan Masalah (B)	Model (A)	
	Media (A <sub>1</sub> )	Tanpa Media (A <sub>2</sub> )
Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Keterangan:

- A<sub>1</sub> : Model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline*  
 A<sub>2</sub> : Model pembelajaran tanpa berbantuan Media  
 B<sub>1</sub> : Kemampuan pemecahan masalah tinggi  
 B<sub>2</sub> : Kemampuan pemecahan masalah rendah

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> : Pengaruh model *creative problem solving* berbantuan media *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang tinggi.

A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> : Pengaruh model pembelajaran tanpa berbantuan media *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang tinggi.

A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> : Jika pengaruh model *creative problem solving* berbantuan media *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang rendah.

A<sub>2</sub>B<sub>2</sub> : Jika pengaruh model pembelajaran tanpa berbantuan media *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang rendah.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari penelitian menunjukkan rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai 86,47 dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai 74,03. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan uji *t-test* dari nilai kemampuan pemecahan masalah matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka berlaku keputusan jika  $\text{sig} \leq 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Atau dapat juga dilihat dari nilai thitung yaitu 5,610 yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari nilai ttabel 5% yaitu 1,694. Maka berlaku kaidah keputusan jika thitung  $\geq$  ttabel  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.
2. Berdasarkan uji anova dua jalur didapatkan nilai signifikansi pada kelas dengan nilai sig. 0,001 lebih kecil dari 0,05, sehingga berlaku keputusan jika  $\text{sig} < 0,05$  yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang ditinjau berdasarkan kelas maka dilakukan pengujian lebih lanjut berdasarkan kemampuan awal yang dilakukan secara keseluruhan dengan melakukan uji-t. Kemudian nilai signifikansi pada kemampuan awal memiliki nilai sig. 0,013 lebih kecil dari 0,05, sehingga berlaku keputusan jika  $\text{sig} < 0,05$  yang menunjukkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

adanya perbedaan kemampuan pemecahan siswa yang ditinjau berdasarkan kemampuan awal matematis, maka berlaku kaidah keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

3. Berdasarkan uji anova dua jalur didapatkan nilai signifikansi pada kelas dengan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga berlaku keputusan jika  $\text{sig} < 0,05$  yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa yang ditinjau berdasarkan kelas maka dilakukan pengujian lebih lanjut berdasarkan jenis kelamin siswa yang dilakukan secara keseluruhan dengan dengan melakukan uji-t. Kemudian nilai signifikansi pada jenis kelamin siswa memiliki nilai sig. 0,009 lebih kecil dari 0,05, sehingga berlaku keputusan jika  $\text{sig} < 0,05$  yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan siswa yang ditinjau berdasarkan jenis kelamin siswa, maka berlaku kaidah keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas bangun datar ditinjau dari jenis kelamin siswa di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tersebut, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan dua sampel dari satu populasi sekolah, diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan sampel dan populasi penelitian menjadi lebih luas, misalnya antar sekolah, kecamatan, kabupaten/kota hingga provinsi.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
2. Variabel yang didistribusikan pada penelitian ini hanya melihat dari aspek kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan awal matematis siswa saja. Sehingga masih banyak variabel-variabel dalam rangka pemenuhan kompetensi pembelajaran matematika sesuai Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar yang belum tergali dan diteliti, misalnya kemampuan komunikasi matematis, kemampuan bernalar, kemampuan belajar untuk mengkaitkan ide, dan kemampuan representasi. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan standar pembelajaran matematika lainnya di dalam penelitiannya secara lengkap dan menyeluruh.
  3. Data dalam penelitian ini dihasilkan hanya dari instrumen soal kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan awal matematis saja, sehingga kesimpulan hanya berdasarkan data yang dikumpulkan melalui penggunaan instrumen soal secara tertulis tanpa dilengkapi angket, wawancara dan interview yang mendalam. Setelah hampir selesainya penelitian ini, peneliti menyadari perlu dilakukan adanya interview lebih lanjut.
  4. Penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* kedepannya diharapkan perlu diperhatikan lagi karena peneliti menggunakannya pada kelas yang siswanya agak ramai sehingga kurang kondusif dan terkadang ribut untuk peneliti kedepannya diharapkan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* memperhatikan jumlah siswa yang ada didalam kelas agar model *creative problem solving* pada penerapannya berjalan kondusif dan memberikan pengaruh yang besar jika digabungkan dengan model atau media yang lainnya dan pembelajaran berlangsung seperti yang diinginkan.
  5. Penggunaan media dalam penelitian ini agak sukar karena menggunakan multimedia interaktif yang terbaru mengikuti perkembangan zaman yang sudah maju menggunakan teknologi perlu diperhatikan lagi karena peneliti menemukan beberapa kendala dalam penggunaan media *articulate storyline* berbasis multimedia interaktif selama penelitian, misalnya media yang digunakan peneliti haruslah menggunakan komputer atau laptop dengan spesifikasi tinggi jika menggunakan komputer atau laptop spesifikasi rendah



menjalankan publikasi media *articulate storyline* menjadi lambat bahkan tidak bisa dibuka, fasilitas sekolah tidak mempunyai komputer atau laptop ini juga menjadi kendala sehingga peneliti memakai laptop yang ada untuk menggunakan media ini, dan kendala yang lain peneliti temui dilapangan adalah media *articulate storyline* belum bisa diaplikasikan secara baik di smartphone karena membutuhkan waktu didalam publikasinya karena agak sedikit rumit daripada dipublikasian atau digunakan di komputer atau laptop. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa meminimalisir atau mengatasi kendala yang ada dengan mengembangkan penggunaan media *articulate storyline* lebih baik kedepannya.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. N., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Senam Lantai Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(6), 369–380.
- Anisah Meisura, Risnawati, dan Zubaidah Amir MZ, (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Metakognitif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 14-20.
- Aris Shoimin. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar- Ruzz Media.
- Benny A. Pribadi. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Darmawan Harefa, Tatema Telaumbanua, Murnihati Sarumaha, Kalvintinus Ndururu, & Mastawati Ndururu, (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 3 (1), 1-18
- Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dewa Ayu Tini Udayani, I Gusti Agung Ayu Wulandari , & Gusti Ngurah Sastra Agustika. (2020). Model creative problem solving terhadap minat belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 (2), 284-293
- Didik Sugeng Pambudi, Risky Qurrotul Aini, Ervin Oktavianingtyas, Dinawati Trapsilasiwi, & Saddam Hussien. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP dalam Matematika Nalaria berdasarkan Jenis Kelamin. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5 (1), 136-148.
- Elviana Febrianti, Neni Wahyuningtyas, & Nurul Ratnawati. (2021). Pengembangan Aplikasi ARTS (Articulate Storyline) Materi Nilai-Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 8 (2), 210-219
- Erickson, D. C. (2020). Review of Articulate Storyline 360. *Teach Theol Relig*, 1–2.
- Fahira, L., & Budiyanto, M. (2020). Kemampuan Pemecahan Maslaha Siswa pada Sub Materi Tekanan Zat Cair dengan Model Pembelajaran Guided Discovery. *PENSA E-Jurnal: Pendidikan sains*, 8(3), 260–266.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hakipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118.
- Hamid Darmadi. (2013). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 109- 118.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.
- I Wayan Dirgantara, P Wayan Arta Suyasa, & I Nengah Eka Mertayasa. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Lab Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 12 (1), 67-77.
- Juhaeni, Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Kurnia Rahmi Yuberta, Nola Nari , & Ezil Gustia. (2020). Kemampuan Literasi Matematis Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *JURNAL SAINTIKA UNPAM : Jurnal Sains Dan Matematika Unpam*, 68-80.
- Lestari, R. S. (2021). Pemanfaatan Android Melalui Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran Seni Budaya SMK. *Prosiding Seminar Nasional SENSASEDA, 1*, 149–155.
- Made sri Indrianai, I wayan Artika, Ratih, D., & Ningtias, W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *JPBSI : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 25–36.
- Miftahul Huda. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muhammad, G. M., Septian, A., & Sofa, M. I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 315–326.
- Murtianto, Y. H., & Suhendar, Ahmad, S. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Verbal Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Tahapan Krulik dan Rudnick Ditinjau dari Motivasi Belajar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 77–84.

Mutma Inna Ilmi, D. S. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang. *Didactique Bahasa Indonesia*, 1(2), 49–57.

Nataya Agustinova & Granita. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Eksperimen Model Pembelajaran Connected Mathematics Project (CMP) pada Siswa MTS. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(1), 81 – 92.

Nengsih, L. W., & Sa'dijah, C. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar dengan Gaya Kognitif Field Dependent. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 143–148.

Nilai Vitasari, T. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Melalui Problem Posing. *Taman Cendekia*, 01(02), 78–86.

Nur, A., Widodo, A., & Amalia, S. R. (2020). Creative Problem Solving dan Resource Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematis Ditinjau dari Gender. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 158–165.

Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari MinT. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168–179.

Puspita, Laila, Nanang Supriadi, A. D. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Disertasi Teknik Diagram VEE Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungsi Kelas X MAN 2 Bandar Lampung. *Biosfer Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, 9(1), 1–12.

Rahmatin, N., & Pramita, Dewi, sirajuddin, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM)*, 3(1), 27–33.

Riska & Zubaidah Amir. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 225-233.

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation: Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Peneliti Semula*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2 (Terjemahan Sarah Genis B)*. Jakarta: Erlangga.
- Sri Setyaningsih, Rusijono, A. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2018). Mengajarkan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(2), 215–227.
- Suharsimi Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryani, Alfiah, Mas'ud Zein & Zubaidah Amir MZ. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Literasi dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 3(2), 104-112.
- Tampubolon, R., & Manurung, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inspiratif*, 8(2), 67–85.
- Ulyana Maulidiyah, Sri Wahyuni, & Zainur Rasyid Ridlo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*. 12(2), 115-124
- Usman, P. M., Tintis, I., Faik, E., & Nihayah, K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 664–674.
- Waluyo, Edy, N. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terintegrasi TPACK untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 191–205
- Wike Pratiwi Vitaloka, Mhmd Habibi, Rahmi Putri, & Aan Putra. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Aritmatika Sosial Berdasarkan Prosedur Newman. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 152-164.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu*, 6(2), 169–174.

Yuliani, Ahmad Sofyan, & Agus Hadi Utama. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Pendekatan Behavioristik Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IX SMP. *Journal Of Instructional Technology*, 1(1), 44-52.

Yuyu Yulianti & Intan Lestari. (2019). Penerapan Model *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5 (1) 32-39



# LAMPIRAN – LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## SILABUS MATEMATIKA KELAS IV

Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas : IV  
 Semester : I

### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar	<p>3.9.2. Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).</p> <p>3.9.3. Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua</p> <p>3.9.4. Menghitung luas dari bangun datar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</li> <li>• Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar persegi,persegi</li> </ul>	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung keliling bangun datar</li> <li>• Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua</li> <li>• Menghitung luas dari bangun datar</li> <li>• Menghitung luas</li> </ul>	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku siswa</li> <li>• Buku guru</li> <li>• Media <i>Articulate Storyline</i></li> <li>• Komputer / laptop</li> <li>• <i>Smartpho</i></li> </ul>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

<p>pangkat dua</p> <p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua</p>	<p>3.9.5. persegi, persegi panjang, dan segitiga. Menghitung luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).</p> <p>4.9.2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).</p> <p>4.9.3. Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua.</p> <p>4.9.4. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.</p> <p>4.9.5 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang,</p>	<p>panjang, dan segitiga untuk menentukan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal Pangkat dua dan akar pangkat dua</li> <li>• Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar</li> <li>• Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegipanjang, segitiga)</li> <li>• Menyajikan</li> </ul>	<p>gabungan bangun datar</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar</li> <li>• Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua</li> <li>• Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.</li> <li>• Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas gabungan bangun datar</li> </ul>		<p>ne</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media lainnya</li> </ul>
--	---	--	--	--	---

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

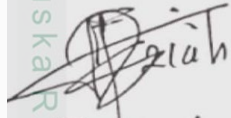
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	dan segitiga).	penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegipanjang, segitiga)			
--	----------------	--	--	--	--

Disetujui,  
Guru kelas IV



Fauziah, SPd.  
NIP. 1965041988112001

Pekanbaru,  
Mahasiswa Peneliti

2023



Cici Saputri  
NIM. 22011021942



NIP. 198101022009022005





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KELAS EKSPERIMEN (PERTEMUAN PERTAMA)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru

**Kelas/Semester** : IV/1 (Satu)

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Materi Pokok** : Keliling dan Luas Bangun Datar

**Pertemuan ke** : 1

**Alokasi Waktu** : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

#### 1. Kompetensi Inti

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

#### 2. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	3.9.1 Menjelaskan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.9.2 Menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	4.9.1 Mengidentifikasi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami arti dari keliling dan luas bangun datar.
2. Siswa mampu memahami rumus-rumus keliling dan luas dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.
3. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline*, siswa mampu menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar.
4. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline*, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas bangun datar.

### 4. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keliling dan Luas Bangun Datar

### 5. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (*Scientific*)  
 Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving* (CPS)  
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah Dan Penugasan

### 6. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### 1. SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- b. Buku penunjang lainnya yang relevan

#### 2. MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Media *Articulate Storyline*
- b. HP, *Smartphone*, Laptop atau Komputer
- c. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar

### 7. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, guru menanyakan kabar siswa untuk membangkitkan semangat siswa baik fisik maupun psikisnya</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa, dan berdo'a di</li> </ol>	15 Menit



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pimpin oleh ketua kelas.	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyajikan tayangan menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> mengenai keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga).</li> <li>2. Guru menyampaikan gambaran mengenai keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga) dan menanyakan tentang keterkaitan antar keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga) tersebut.</li> <li>3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menyajikan tabel gambar - gambar aktivitas tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) agar siswa menggali informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</li> <li>4. Guru memberikan penjelasan dan memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapat secara tertulis hasil pencarian informasi dari berbagai sumber belajar tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) pada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan serta bagaimana penyelesaiannya oleh siswa.</li> <li>5. Guru memberikan umpan balik untuk membantu menghidupkan jalannya presentasi</li> <li>6. Guru memberikan siswa kebebasan mengungkapkan pendapatnya tentang berbagai</li> </ol>	50 Menit



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>kemungkinan strategi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p> <p>7. Guru membimbing siswa berdiskusi setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah secara kelompok untuk memilih dan menentukan strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p> <p>8. Guru memeriksa hasil diskusi siswa memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan menerapkannya sehingga ditemukan penyelesaian dari masalah tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga), kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang berlangsung hari ini</li> <li>2. Apa saja yang telah dipahami oleh siswa?</li> <li>3. Apa yang belum dipahami oleh siswa?</li> <li>4. Bagaimana perasaan selama pembelajaran</li> <li>5. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama</li> <li>6. Kelas ditutup dengan doa.</li> </ol>	10 Menit



## Pedoman Penilaian Rubrik berdiskusi


No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama Dalam Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Semua Anggota Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Beberapa Anggota Kelompok	Hanya Dapat Bekerjasama Dengan Salah Satu Anggota Kelompok	Tidak Berpartisipasi
2	Bertanya	Dapat Bertanya Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Dapat Bertanya Dengan Santun Tetapi Tidak Sesuai Topik	Bertanya Dengan Tidak Santun Tetapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Bertanya
3	Menjawab Pertanyaan	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Menjawab Pertanyaan Dengan Tidak Santun Tapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Menjawab Pertanyaan
4	Menghargai Pendapat Orang Lain	Mendengarkan Saat Orang Lain Berbicara Melihat Orang Yang Sedang Berbicara, Menerima Masukan Orang Lain, Tidak Menjeda Saat Orang Lain Berbicara	Memenuhi Tiga Kriteria	Memenuhi Dua Kriteria	Hanya Memenuhi Satu Kriteria

Keterangan :


 K (Kurang) : 1  
 B (Baik) : 3

 C (Cukup) : 2  
 SB (Sangat Baik) : 4

 Disetujui,  
 Guru Kelas IV


  
Fauziah.SPd  
 NIP. 196504011988112001

 Pekanbaru, 2023  
 Mahasiswa Peneliti


  
Cici Saputri  
 NIM. 22011021942

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KELAS EKSPERIMEN (PERTEMUAN KEDUA)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru

**Kelas/Semester** : IV/1 (Satu)

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Materi Pokok** : Keliling dan Luas Bangun Datar

**Pertemuan ke** : 1

**Alokasi Waktu** : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	3.9.1 Menjelaskan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.9.2 Menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	4.9.1 Mengidentifikasi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Siswa mampu memahami arti dari keliling dan luas bangun datar.
6. Siswa mampu memahami rumus-rumus keliling dan luas dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.
7. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline*, siswa mampu menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar.
8. Dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media *Articulate Storyline*, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas bangun datar.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

2. Keliling dan Luas Bangun Datar

### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (*Scientific*)  
 Model Pembelajaran : *Creative Problem Solving* (CPS)  
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah Dan Penugasan

### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### 1. SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- b. Buku penunjang lainnya yang relevan

#### 2. MEDIA PEMBELAJARAN

- d. Media *Articulate Storyline*
  - a. HP, *Smartphone*, Laptop atau Komputer
  - b. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, guru menanyakan kabar siswa untuk membangkitkan semangat siswa baik fisik maupun psikisnya</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa, dan berdo'a di</li> </ol>	15 Menit





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pimpin oleh ketua kelas.	
Inti	<p>9. Guru menyajikan tayangan menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> mengenai keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga).</p> <p>10. Guru menyampaikan gambaran mengenai keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga) dan menanyakan tentang keterkaitan antar keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga) tersebut.</p> <p>11. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menyajikan tabel gambar - gambar aktivitas tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) agar siswa menggali informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p> <p>12. Guru memberikan penjelasan dan memotivasi siswa untuk menyampaikan pendapat secara tertulis hasil pencarian informasi dari berbagai sumber belajar tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) pada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan serta bagaimana penyelesaiannya oleh siswa.</p> <p>13. Guru memberikan umpan balik untuk membantu menghidupkan jalannya presentasi</p> <p>14. Guru memberikan siswa kebebasan mengungkapkan pendapatnya tentang berbagai</p>	50 Menit



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>kemungkinan strategi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p> <p>15. Guru membimbing siswa berdiskusi setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah secara kelompok untuk memilih dan menentukan strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p> <p>16. Guru memeriksa hasil diskusi siswa memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan menerapkannya sehingga ditemukan penyelesaian dari masalah tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga), kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga).</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang berlangsung hari ini</li> <li>8. Apa saja yang telah dipahami oleh siswa?</li> <li>9. Apa yang belum dipahami oleh siswa?</li> <li>10. Bagaimana perasaan selama pembelajaran</li> <li>11. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama</li> <li>12. Kelas ditutup dengan doa.</li> </ol>	10 Menit



## Pedoman Penilaian Rubrik berdiskusi

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama Dalam Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Semua Anggota Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Beberapa Anggota Kelompok	Hanya Dapat Bekerjasama Dengan Salah Satu Anggota Kelompok	Tidak Berpartisipasi
2	Bertanya	Dapat Bertanya Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Dapat Bertanya Dengan Santun Tetapi Tidak Sesuai Topik	Bertanya Dengan Tidak Santun Tetapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Bertanya
3	Menjawab Pertanyaan	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Menjawab Pertanyaan Dengan Tidak Santun Tapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Menjawab Pertanyaan
4	Menghargai Pendapat Orang Lain	Mendengarkan Saat Orang Lain Berbicara Melihat Orang Yang Sedang Berbicara, Menerima Masukan Orang Lain, Tidak Menjeda Saat Orang Lain Berbicara	Memenuhi Tiga Kriteria	Memenuhi Dua Kriteria	Hanya Memenuhi Satu Kriteria

Keterangan :

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

Disetujui,  
Guru Kelas IVPekanbaru, 2023  
Mahasiswa Peneliti

Fauziah.SPd  
 NIP. 196504011988112001


Cici Saputri  
 NIM. 22011021942

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KELAS KONTROL (PERTEMUAN PERTAMA)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru

**Kelas/Semester** : IV/1 (Satu)

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Materi Pokok** : Keliling dan Luas Bangun Datar

**Pertemuan ke** : 1

**Alokasi Waktu** : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	3.9.1 Menjelaskan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.9.2 Menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	4.9.1 Mengidentifikasi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami arti dari keliling dan luas bangun datar.
2. Siswa mampu memahami rumus-rumus keliling dan luas dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.
3. Siswa mampu menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar.
4. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas bangun datar.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keliling dan luas bangun datar

### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (*Scientific*)  
 Model Pembelajaran : Cooperative Learning  
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah Dan Penugasan

### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### 1. SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- b. Buku penunjang lainnya yang relevan

#### 2. MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Media papan tulis
- b. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, guru menanyakan kabar siswa untuk membangkitkan semangat siswa baik fisik maupun psikisnya</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa, dan berdo'a di pimpin oleh ketua kelas.</li> </ol>	15 Menit



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati penjelasan guru tentang keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga). Literasi</li> </ol> <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. (Critical Thinking and Problem Solving)</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami</li> <li>3. Guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan siswa</li> </ol> <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berpikir dan memahami tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga). (Gotong Royong, Mandiri)</li> <li>2. Guru membimbing dan memberikan penguatan apabila terdapat kesalahan pada siswa</li> <li>3. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan</li> </ol> <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan beberapa soal kepada siswa yang berhubungan dengan keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga) (Critical Thinking and Problem Solving)</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal tersebut</li> </ol>	50 Menit
------	--	-------------

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergantian</li> <li>4. Siswa secara berkelompok mengerjakan proyek menghitung keliling bangun di area sekolah dengan materi yang telah diberikan guru</li> </ol> <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya hasil tentang keliling pos satpam yang sudah dicari kelilingnya. (Comunicatian)</li> <li>2. Siswa menyampaikan manfaat belajar materi ini secara lisan di depan teman dan guru.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang berlangsung hari ini</li> <li>2. Apa saja yang telah dipahami oleh siswa?</li> <li>3. Apa yang belum dipahami oleh siswa?</li> <li>4. Bagaimana perasaan selama pembelajaran</li> <li>5. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama</li> <li>6. Kelas ditutup dengan doa.</li> </ol>	10 Menit





- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## H. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Afektif

No.	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	.....												
2	.....												
3	.....												
4	.....												
5	.....												
dst	.....												

Keterangan :

K (Kurang) : 1                      C (Cukup) : 2  
 B (Baik) : 3                        SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Kognitif

Tes tertulis

Materi = Keliling dan Luas Bangun Datar

### 3. Penilaian Psikomotrik

No.	Nama	Kriteria Berdiskusi															
		Kerjasama dalam kelompok				Bertanya				Menjawab pertanyaan				Menghargai pendapat orang lain			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....																
2	.....																
3	.....																
4	.....																
5	.....																
dst	.....																

## Pedoman Penilaian Rubrik berdiskusi

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama Dalam Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Semua Anggota Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Beberapa Anggota Kelompok	Hanya Dapat Bekerjasama Dengan Salah Satu Anggota Kelompok	Tidak Berpartisipasi
2	Bertanya	Dapat Bertanya Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Dapat Bertanya Dengan Santun Tetapi Tidak Sesuai Topik	Bertanya Dengan Tidak Santun Tetapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Bertanya
3	Menjawab Pertanyaan	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Menjawab Pertanyaan Dengan Tidak Santun Tapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Menjawab Pertanyaan
4	Menghargai Pendapat Orang Lain	Mendengarkan Saat Orang Lain Berbicara Melihat Orang Yang Sedang Berbicara, Menerima Masukan Orang Lain, Tidak Menjeda Saat Orang Lain Berbicara	Memenuhi Tiga Kriteria	Memenuhi Dua Kriteria	Hanya Memenuhi Satu Kriteria

Keterangan :

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

Disetujui,  
Guru Kelas IV

Erida Yulia, S.Pd  
 NIP.
Pekanbaru, 2023  
Mahasiswa Peneliti

Cici Saputri  
 NIM. 22011021942

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KELAS KONTROL (PERTEMUAN KEDUA)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru

**Kelas/Semester** : IV/1 (Satu)

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Materi Pokok** : Keliling dan Luas Bangun Datar

**Pertemuan ke** : 1

**Alokasi Waktu** : 2 X 35 menit (1 kali pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	3.9.1 Menjelaskan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.9.2 Menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	4.9.1 Mengidentifikasi keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Siswa mampu memahami arti dari keliling dan luas bangun datar.
6. Siswa mampu memahami rumus-rumus keliling dan luas dari persegi, persegi panjang, dan segitiga.
7. Siswa mampu menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar.
8. Siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas bangun datar.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keliling dan luas bangun datar

### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (*Scientific*)  
 Model Pembelajaran : Cooperative Learning  
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah Dan Penugasan

### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

#### 1. SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- b. Buku penunjang lainnya yang relevan

#### 2. MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Media papan tulis
- b. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, guru menanyakan kabar siswa untuk membangkitkan semangat siswa baik fisik maupun psikisnya</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran siswa, dan berdo'a di pimpin oleh ketua kelas.</li> </ol>	15 Menit



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati penjelasan guru tentang keliling dan luas bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga). Literasi</li> </ol> <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. (Critical Thinking and Problem Solving)</li> <li>2. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami</li> <li>3. Guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan siswa</li> </ol> <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mencoba berpikir dan memahami tentang keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga). (Gotong Royong, Mandiri)</li> <li>2. Guru membimbing dan memberikan penguatan apabila terdapat kesalahan pada siswa</li> <li>3. Guru menyatakan bahwa siswa telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan</li> </ol> <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan beberapa soal kepada siswa yang berhubungan dengan keliling bangun datar (Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga) (Critical Thinking and Problem Solving)</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal tersebut</li> <li>3. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menuliskan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergantian</li> </ol>	50 Menit
------	---	-------------



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa secara berkelompok mengerjakan proyek menghitung keliling bangun di area sekolah dengan materi yang telah diberikan guru</li> </ol> <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru meminta siswa mempresentasikan secara lisan kepada teman-temannya hasil tentang keliling pos satpam yang sudah dicari kelilingnya. (Comunication)</li> <li>4. Siswa menyampaikan manfaat belajar materi ini secara lisan di depan teman dan guru.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang berlangsung hari ini</li> <li>2. Apa saja yang telah dipahami oleh siswa?</li> <li>3. Apa yang belum dipahami oleh siswa?</li> <li>4. Bagaimana perasaan selama pembelajaran</li> <li>5. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama</li> <li>6. Kelas ditutup dengan doa.</li> </ol>	10 Menit



## Pedoman Penilaian Rubrik berdiskusi

No	Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kerjasama Dalam Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Semua Anggota Kelompok	Dapat Bekerjasama Dengan Beberapa Anggota Kelompok	Hanya Dapat Bekerjasama Dengan Salah Satu Anggota Kelompok	Tidak Berpartisipasi
2	Bertanya	Dapat Bertanya Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Dapat Bertanya Dengan Santun Tetapi Tidak Sesuai Topik	Bertanya Dengan Tidak Santun Tetapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Bertanya
3	Menjawab Pertanyaan	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun	Dapat Menjawab Pertanyaan Dengan Santun Dan Sesuai Topik	Menjawab Pertanyaan Dengan Tidak Santun Tapi Sesuai Topik	Tidak Dapat Menjawab Pertanyaan
4	Menghargai Pendapat Orang Lain	Mendengarkan Saat Orang Lain Berbicara Melihat Orang Yang Sedang Berbicara, Menerima Masukan Orang Lain, Tidak Menjeda Saat Orang Lain Berbicara	Memenuhi Tiga Kriteria	Memenuhi Dua Kriteria	Hanya Memenuhi Satu Kriteria

Keterangan :

K (Kurang) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat Baik) : 4

 Disetujui,  
 Guru Kelas IV


Erida Yulia, S.Pd  
 NIP.

 Pekanbaru, 2023  
 Mahasiswa Peneliti


Cici Saputri  
 NIM. 22011021942

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### SOAL KEMAMPUAN AWAL MATEMATIS

Sekolah	: SD Negeri 147 Pekanbaru
Kelas	: IV
Mata Pelajaran	: Matematika
Alokasi Waktu	: 50 Menit
Jumlah Soal	: 15 Soal
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda

- Di bawah ini yang bukan termasuk ciri-ciri persegi panjang adalah ....
  - Keempat sudutnya siku-siku
  - Keempat sisinya sama panjang
  - Mempunyai 2 simetri lipat
  - Mempunyai 2 simetri putar
- Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah ....
  - $L = s \times s$  dan  $K = 4 \times s$
  - $L = p \times l$  dan  $K = 2 \times p \times l$
  - $L = p + l$  dan  $K = 2 \times (p + l)$
  - $L = p \times l$  dan  $K = 2 \times (p + l)$
- Suatu persegi panjang memiliki panjang 28 cm dan lebar 9 cm, maka luasnya adalah ....  $\text{cm}^2$ 
  - 242
  - 250
  - 252
  - 262
- Luas suatu persegi panjang adalah  $128 \text{ cm}^2$ . Jika panjangnya 16 cm, maka lebarnya adalah .... cm
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
- Selembar kain dengan ukuran panjang 150 cm dan lebarnya 75 cm. Keliling kain tersebut adalah .... cm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

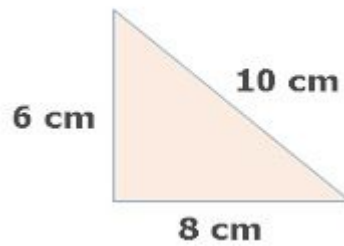


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- a. 450
  - b. 475
  - c. 500
  - d. 510
6. Jika panjang sisi persegi 48 cm, maka kelilingnya adalah .... cm
- a. 142
  - b. 162
  - c. 182
  - d. 192
7. Sepetak sawah berbentuk persegi dengan panjang sisi 50 m. Luas sawah tersebut adalah .... cm<sup>2</sup>
- a. 2.000
  - b. 2.250
  - c. 2.500
  - d. 3.000
8. Selambar kertas karton berbentuk persegi dengan panjang 56 cm. Luas dan keliling kertas karton tersebut adalah ....
- a. 3.126 cm<sup>2</sup> dan 214 cm
  - b. 3.136 cm<sup>2</sup> dan 224 cm
  - c. 3.146 cm<sup>2</sup> dan 234 cm
  - d. 3.156 cm<sup>2</sup> dan 244 cm
9. Rumus untuk mencari keliling persegi adalah...
- a. 2 x sisi
  - b. 3 x sisi
  - c. 4 x sisi
  - d. 5 x sisi
10. Rumus untuk mencari luas persegi adalah...
- a. 4 x sisi
  - b. Sisi x sisi
  - c. Sisi x sisi x sisi
  - d. Sisi+sisi
11. Segitiga yang ketiga sisinya sama panjang disebut segitiga ....
- a. siku-siku
  - b. sama kaki
  - c. sama sisi
  - d. sembarang

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



12. Keliling bangun di atas adalah .... cm
  - a. 21
  - b. 22
  - c. 24
  - d. 25
13. Panjang alas segitiga 24 cm dan tinggi 18 cm. Luas segitiga tersebut adalah .... cm<sup>2</sup>
  - a. 196
  - b. 208
  - c. 216
  - d. 232
14. Sebuah papan reklame berbentuk segitiga, memiliki panjang alas 65 cm dan luasnya 1.625 cm<sup>2</sup>, maka tingginya adalah .... cm
  - a. 50
  - b. 52
  - c. 54
  - d. 55
15. Rumus untuk mencari luas dan keliling segitiga adalah...
  - a. **(alas x tinggi) : 2 dan sisi + sisi + sisi**
  - b. alas x tinggi x 2 dan sisi + sisi : sisi
  - c. (alas x tinggi) : 2 dan sisi x sisi + sisi
  - d. alas x tinggi x 2 dan sisi x sisi + sisi

## Kunci jawaban

- |       |        |
|-------|--------|
| 1. b  | 11. c. |
| 2. c  | 12. c. |
| 3. c  | 13. c. |
| 4. a  | 14. a  |
| 5. d  | 15. a  |
| 6. c  |        |
| 7. b  |        |
| 8. c  |        |
| 9. b  |        |
| 10. c |        |

## SOAL PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA

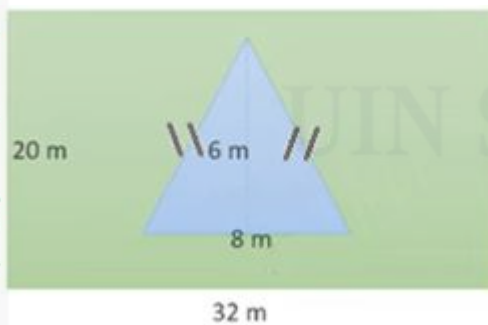
Sekolah : SD Negeri 147 Pekanbaru  
 Kelas : IV  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : Keliling dan Luas Bangun Datar  
 Alokasi Waktu : 25 Menit  
 Jumlah Soal : 10 Soal  
 Bentuk Soal : Uraian

1. Perhatikan gambar berikut!



Panjang sisi persegi B adalah dua kali panjang sisi persegi A. Panjang sisi persegi A adalah 7 cm. Hitunglah luas persegi B!

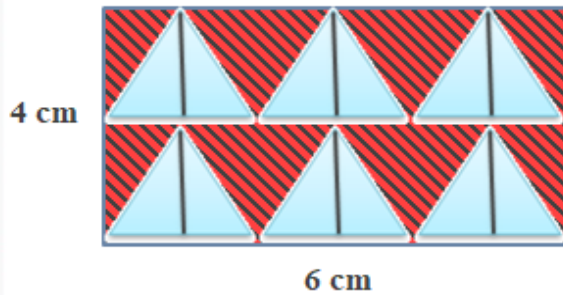
2. Paman mempunyai sebidang tanah bentuk persegi panjang seperti pada gambar dibawah. Tepat ditengah-tengah tanah tersebut akan dibuat kolam berbentuk segitiga sama kaki berukuran alas 8 meter dan tinggi segitiga 6 m, berapa luas tanah di luar kolam tersebut ?



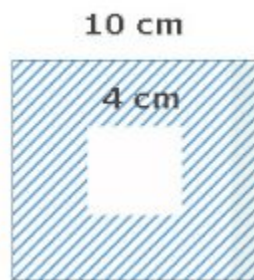
3. Berapa luas daerah yang diarsir pada gambar dibawah?

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

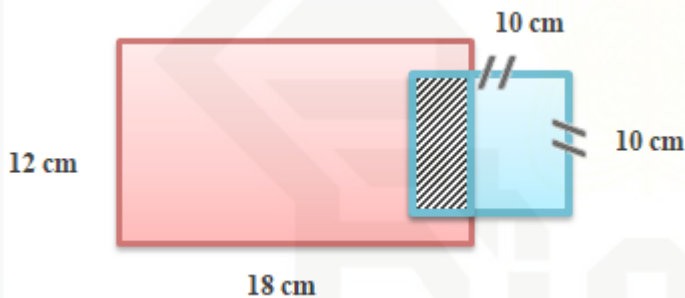
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Luas daerah yang diarsir pada gambar dibawah adalah ....  $\text{cm}^2$



5. Perhatikan gambar dibawah!



Jika luas daerah arsir =  $42 \text{ cm}^2$ . Tentukan luas daerah yang tidak diarsir!

6. Luas suatu persegi panjang adalah  $128 \text{ cm}^2$ . Jika panjangnya 16 cm, maka lebarnya?
7. Keliling segitiga 85 cm. Jika panjang sisi pertama 27 cm dan sisi kedua 36 cm, maka panjang sisi ketiga adalah .... cm
8. Ibu Ida ingin membuat papan tulis berbentuk persegi panjang. Luas papan tulis tersebut  $36 \text{ cm}^2$  dengan panjangnya 9 cm. Hitunglah kelilingnya!
9. Ani ingin membuat 4 ikat kepala yang berbentuk segitiga dengan panjang sisi 40 cm, 30 cm dan 50 cm. hitunglah seluruh luas kain yang dibutuhkan?
10. Keliling sebuah papan kayu persegi 12 m. Berapa panjang sisi papan kayu tersebut?



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama	:
Kelas	:
Jenis Kelamin	:

## Petunjuk pengerjaan soal

- Bacalah kalimat soal dan perintah pengerjaan dengan seksama. Kamu bebas memberi jawaban menurut caramu.
- Silakan memberi jawaban pada lembar jawaban yang disediakan.
- Tuliskan jawabanmu dengan langkah-langkah sebagai berikut.
  - a. Tuliskan apa yang diketahui dan ditanya.
  - b. Jelaskan apa rencanamu untuk menyelesaikan soal itu dalam kalimat yang dapat dipahami.
  - c. Kerjakan soal menurut rencanamu
  - d. Periksa kembali jawabanmu secara tertulis.
- Jika ada soal yang kurang jelas, tanyakan kepada guru yang mengawas.
- Tidak dibenarkan bekerja sama dengan teman.
- Lembar soal dikembalikan lagi pada guru pengawas.

<p><b>A. Yang diketahui dari soal adalah:</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Yang ditanyakan soal adalah:</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>B. Cara/strategi apa yang sesuai untuk menjawab soal</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>C. Selesaikan soal sesuai dengan rencanamu.</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>D. Periksa jawaban</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

## Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan Pemecahan Masalah

**Materi : Keliling dan Luas Bangun Datar**

**Kelas : IV**

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
3.9	Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	6. Mengenali atau memahami masalah	Siswa mampu memahami masalah berkaitan dengan menentukan luas persegi	1	C2
		7. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah	Siswa mampu menganalisis masalah berkaitan dengan menentukan luas daerah persegi panjang	3	C4
		8. Merencanakan strategi penyelesaian masalah	Siswa mampu merencanakan strategi penyelesaian masalah berkaitan dengan menentukan lebar persegi panjang	6	C3
		9. Melaksanakan strategi yang telah direncanakan sebelumnya	Siswa mampu melaksanakan strategi penyelesaian berkaitan dengan	8	C3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic U

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
© Hak cipta milik UIN Suska Riau			menentukan keliling persegi panjang		
		10. Memeriksa kembali strategi yang telah digunakan	Siswa mampu memeriksa kembali strategi yang digunakan berkaitan dengan menentukan panjang salah satu sisi segitiga	7	C5
4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	6. Mengenali atau memahami masalah	Siswa mampu memahami cara penyelesaian masalah berkaitan dengan luas segitiga	9	C2
		7. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah	Siswa mampu menganalisis penyelesaian masalah berkaitan dengan luas persegi yang diarsir	4	C4
		8. Merencanakan strategi penyelesaian masalah	Siswa mampu merencanakan strategi penyelesaian masalah berkaitan dengan daerah yang tidak diarsir selain segitiga dan persegi panjang	5	C3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



No	Kompetensi Dasar	Variabel Pemecahan Masalah yang diuji	Indikator Soal	Butir Soal	Klasifikasi Soal
© Hak cipta milik UIN Suska Riau		9. Melaksanakan strategi yang telah direncanakan sebelumnya	Siswa mampu melaksanakan strategi penyelesaian masalah berkaitan dengan luas persegi panjang	2	C3
		10. Memeriksa kembali strategi yang telah digunakan	Siswa mampu memeriksa kembali penyelesaian masalah berkaitan dengan keliling persegi	10	C5

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

**PEDOMAN PENSKORAN SOAL PEMECAHAN MASALAH MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui panjang sisi persegi B dua kali panjang sisi persegi A. Panjang sisi persegi A adalah 7 cm</li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa luas persegi B?</li> </ul>	<p>Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya</p>
	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Karena panjang sisi persegi B dua kali panjang sisi persegi A, maka panjang sisi persegi B dikali 2 panjang sisi A.</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b> Panjang sisi persegi B = <math>2 \times 7 \text{ cm} = 14 \text{ cm}</math> Luas persegi B = <math>s \times s</math> <math>= 14 \times 14</math> <math>= 196 \text{ cm}^2</math></p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b> Panjang sisi persegi A = panjang sisi persegi B : 2 <math>= 14 \text{ cm} : 2</math> <math>= 7 \text{ cm}</math> Sisi persegi B = luas persegi B : sisi <math>= 196 \text{ cm}^2 : 14 \text{ cm} = 14 \text{ cm}</math></p>	<p>Skor 2 = jika memeriksa berdasarkan pembagian panjang sisi B dan sisi persegi B Skor 1= jika memeriksa hanya pembagian panjang sisi B saja Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban</p>

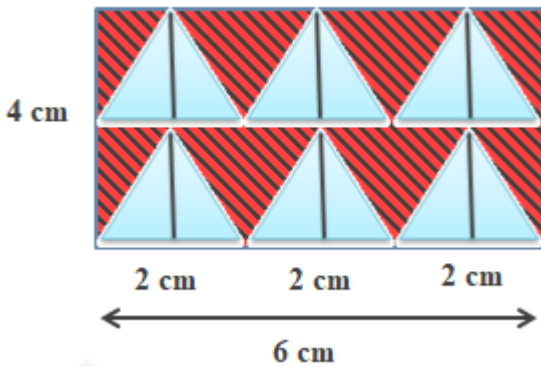
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Skor maksimum		8
<b>NO</b>	<b>ALTERNATIF JAWABAN</b>	<b>SKOR</b>
	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui kolam berbentuk segitiga sama kaki berukuran alas 8 meter dan tinggi segitiga 6 m</li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa luas tanah di luar kolam tersebut?</li> </ul>	<p>Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan                      Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya                      Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya</p>
	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b></p> <p>Mencari luas tanah yang berbentuk persegi panjang dengan menggunakan rumus luas persegi panjang. Setelah itu mencari luas kolam berbentuk segitiga dengan rumus luas segitiga. Langkah selanjutnya menacari luas tanah diluar kolam dengan mengurangi hasil dari luas tanah berbentuk persegi panjang dengan luas kolam yang berbentuk segitiga barulah dapat hasil dari luas tanah diluar kolam.</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan                      Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan                      Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b></p> <p><b>L tanah</b> = <math>p \times l</math>                      = <math>32 \text{ m} \times 20 \text{ m}</math>                      = <math>640 \text{ m}^2</math></p> <p><b>L kolam</b> = <math>\frac{1}{2} \times a \times t</math>                      = <math>\frac{1}{2} \times 8 \text{ m} \times 6 \text{ m}</math>                      = <math>24 \text{ m}^2</math></p> <p><b>L tanah di luar kolam</b> = <math>640 \text{ m}^2 - 24 \text{ m}^2</math></p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar                      Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil                      Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	$= 616 \text{ m}^2$	
	<b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b> $l = L \text{ tanah} : p$ $= 640 \text{ m}^2 : 32 \text{ m} = 20 \text{ m}$ $t = L \text{ kolam} : a$ $= 24 \text{ m}^2 : \frac{1}{2} \times 8 \text{ m} = 6 \text{ m}$ <b>L tanah = L tanah di luar kolam + L kolam</b> $= 616 \text{ m}^2 + 24 \text{ m}^2 = 640 \text{ m}^2$	Skor 2 = jika memeriksa berdasarkan gambar dan pembagian luas tanah dan luas kolam, serta penjumlahan luas tanah diluar kolam Skor 1= jika memeriksa penjumlahan tanah dilaur kolam Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban
	Skor maksimum	8

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
3	<b>a. Memahami masalah</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui bangun Persegi memiliki <math>P = 6 \text{ cm}</math>, <math>l = 4 \text{ cm}</math>, dan bangun Segitiga memiliki <math>a = 2</math>, <math>t = 2</math> memiliki 3 buah segitiga sehingga <math>t \times 3 = 2 \times 3 = 6 \text{ cm}</math></li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa luas bangunan yang diarsir?</li> </ul>	Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya
	<b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Mencari luas segitiga dengan menggunakan rumus luas segitiga. Setelah itu mencari luas persegi panjang dengan rumus luas persegi panjang. Setelah itu barulah dikurang hasil dari luas segitiga dan luas persegi panjang.	Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi

<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b></p> $L \text{ Segitiga} = \frac{1}{2} \times a \times t$ $= \frac{1}{2} \times 2 \times 2$ $= 2 \times 6$ $= 12 \text{ cm}^2$ $L \text{ Persegi Panjang} = P \times l$ $= 4 \text{ cm} \times 6 \text{ cm}$ $= 24 \text{ cm}^2$ $L \text{ daerah yang diarsir} = L \text{ Persegi Panjang} - L \text{ Segitiga}$ $= 24 \text{ cm} - 12 \text{ cm}$ $= 12 \text{ cm}^2$		<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar</p> <p>Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil</p> <p>Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b></p> $t = L \text{ Segitiga} : a$ $= 12 \text{ cm}^2 : 2 = 6 \text{ cm}$ $l = L \text{ Persegi Panjang} : p$ $= 24 \text{ cm}^2 : 4 \text{ cm} = 6 \text{ cm}$ $L \text{ Persegi Panjang} = L \text{ daerah yang diarsir} + L \text{ Segitiga}$ $= 12 \text{ cm}^2 + 12 \text{ cm} = 24 \text{ cm}$	<p>Skor 2 = jika memeriksa gambar dan penjumlahan luas daerah yang diarsir</p> <p>Skor 1= jika memeriksa pengurangan luas daerah yang diarsir</p> <p>Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban</p>	<p>Skor maksimum</p> <p style="text-align: center;">8</p>

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
<p>Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui panjang sisi bangun I = 10 cm , panjang sisi bangun II = 4 cm</li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa luas daerah yang diarsir?</li> </ul>	<p>Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya</p>
	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Untuk mencari luas daerah yang diarsir pertama mencari luas bangun I dan luas bangun II. Setelah didapat luas bangun I dan bangun II barulah dicari luas daerah yang diarsir dengan mengurangu luas bangun I dan luas bangun II didapatlah luas bangun yang diarsir.</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b> L bangun I = s x s L bangun I = 10 x 10 L bangun I = 100 cm<sup>2</sup>  L bangun II = s x s L bangun II = 4 x 4 L bangun II = 16 cm<sup>2</sup> Luas daerah yang diarsir = L bangun I – L bangun II Luas daerah yang diarsir = 100 cm<sup>2</sup> - 16 cm<sup>2</sup> = 84 cm<sup>2</sup></p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b> L bangun I = Luas daerah yang diarsir +L bangun II L bangun I = 84 cm<sup>2</sup> - 16 cm<sup>2</sup> = 100 cm<sup>2</sup></p>	<p>Skor 2 = jika memeriksa berdasarkan gambar dan pengurangan sisa yang digabungkan</p>

	Skor 1= jika memeriksa hanya luas bangunan dengan pengurangan luas daerah yang diarsir Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban
Skor maksimum	8

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
5	<b>a. Memahami masalah</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apa yang diketahui ? Persegi panjang memiliki <math>p = 18 \text{ cm}</math> dan <math>l = 12 \text{ cm}</math> Persegi memiliki <math>s = 10 \text{ cm}</math> Diketahui luas daerah yang diarsir = <math>42 \text{ cm}^2</math></li> <li>Apakah yang ditanyakan ? Berapa luas daerah yang tidak diarsir?</li> </ul>	Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya
	<b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Mencari luas bangunan I dengan rumus luas persegi panjang dan mengurangi dengan luas daerah yang diarsir. Setelah itu mencari luas bangunan II dengan menggunakan rumus luas persegi dan mengurangi dengan luas daerah yang diarsir. Setelah didapatkan hasil luas dari kedua bangun tersebut barulah mencari luas daerah yang tidak diarsir dengan menjumlahkan kedua hasil dari luas bangun tersebut.	Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi
	<b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b> $L_1 = p \times l$ $= 18 \times 12$ $= 216 - \text{daerah yang diarsir}$ $= 216 - 42 = 174 \text{ cm}^2$	Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	$L_{II} = s \times s$ $= 10 \times 10$ $= 100 \text{ cm}$ $= 100 - \text{daerah yang diarsir}$ $= 100 - 42$ $= 58 \text{ cm}^2$ $L \text{ tidak diarsir} = L_I + L_{II}$ $= 174 \text{ cm}^2 + 58 \text{ cm}^2$ $= 232 \text{ cm}^2$	Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b></p> $L_I = L \text{ tidak diarsir} - L_{II}$ $= 232 \text{ cm}^2 - 58 \text{ cm}^2$ $= 174 \text{ cm}^2$	Skor 2 = jika memeriksa berdasarkan gambar dan pengurangan hasil dari luas kedua bangunan Skor 1 = jika memeriksa pengurangan hasil dari luas kedua bangunan Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban
Skor maksimum		8

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
6	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Luas Persegi Panjang = <math>128 \text{ cm}^2</math>, panjangnya = <math>16 \text{ cm}</math></li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa lebar persegi panjang?</li> </ul>	Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1 = jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Menuliskan rumus awal rumus luas persegi panjang, untuk mencari lebar persegi panjang yakni luas persegi dibagi dengan panjang persegi panjang barulah didapat hasil lebar.</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b> Rumus luas persegi panjang = panjang × lebar Luas = <math>p \times l</math> <math>128 \text{ cm} = 16 \text{ cm} \times l</math> <math>128 \text{ cm} : 16 \text{ cm} = l</math> <math>8 \text{ cm} = l</math> Jadi, lebarnya adalah 8 cm. lebarnya adalah 8 cm</p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b> Luas = <math>p \times l</math> = <math>16 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}</math> = <math>128 \text{ cm}</math></p>	<p>Skor 2 = jika memeriksa luas persegi panjang dengan <math>p \times l</math> Skor 1= jika memeriksa hanya rumusnya saja Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban</p>
	Skor maksimum	8

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
7	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui keliling = 85 cm sisi pertama=27 cm</li> </ul>	<p>Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	<p>sisi kedua=36 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa panjang sisi ketiga?</li> </ul>	<p>apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya</p>
	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Mencari sisi ketiga dengan menuliskan rumus awal keliling segitiga, setelah itu barulah dicari sisi 3 dengan mengurangi keliling dengan sisi 1 dan sisi 2 barulah didapat hasil sisi 3.</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b> K = sisi 1 + sisi 2 + sisi 3 maka :</p> <p>Sisi 3 = keliling - sisi 1 - sisi 2</p> <p>Sisi 3 = 85cm - 27 cm- 36 cm</p> <p>Sisi 3 = 22 cm</p> <p>jadi, panjang sisi ketiga dari segitiga tersebut adalah 22 cm</p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b> K = sisi 1 + sisi 2 + sisi 3 = 27 cm + 36 cm + 22 cm = 85 cm</p>	<p>Skor 2 = jika memeriksa keliling dnegan menjumlahkan sisi 1, sisi 2 dan sisi 3 Skor 1= jika memeriksa hanya menjumlahkan sisi 1 dan sisi 2 saja Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban</p>
	Skor maksimum	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Ibu Ida membuat papn tulis berbentuk persegi panjang dengan luas <math>36 \text{ cm}^2</math>, panjangnya <math>9 \text{ cm}</math></li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa kelilingnya?</li> </ul>	<p>Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya</p>
	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b></p> <p>Pertama mencari lebar persegi panjang dengan rumus luas persegi panjang, setelah itu mencari keliling persegi panjang dengan menggunakan rumus keliling persegi panjang.</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b></p> <p>L persegi panjang = <math>p \times l</math>  <math>36 \text{ cm}^2 = 9 \text{ cm} \times l</math>  <math>l = 36 \text{ cm}^2 : 9 \text{ cm}</math>  <math>l = 4 \text{ cm}</math></p> <p>K persegi panjang = <math>2 \times (p + l)</math>  <math>= 2 \times (9 \text{ cm} + 4 \text{ cm})</math>  <math>= 2 \times (13 \text{ cm})</math>  <math>= 26 \text{ cm}</math></p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b></p> <p>L persegi panjang = <math>p \times l</math></p>	<p>Skor 2 = jika memeriksa luas persegi panjang dan keliling persegi</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	$= 9 \text{ cm} \times 4 \text{ cm}$ $= 36 \text{ cm}^2$ K persegi panjang = $2 \times (p + l)$ $26 \text{ cm} = 2 \times (9 \text{ cm} + l)$ $26 \text{ cm} : 2 = 9 \text{ cm} + l$ $13 \text{ cm} - 9 \text{ cm} = l$ $4 \text{ cm} = l$	panjang Skor 1= jika memeriksa hanya luas persegi panjang Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban
	Skor maksimum	8

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
9	<b>a. Memahami masalah</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui sisi segitiga adalah 30 cm, 40 cm dan 50 cm ida akan membuat 4 ikat kepala (segitiga)</li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa luas kain yang dibutuhkan?</li> </ul>	Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya
	<b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Kita cek ukuran segitiganya, apakah berlaku $a^2 + b^2 = c^2$ , jika berlaku maka a sebagai alas, dan b sebagai tinggi atau sebaliknya. Setelah itu menggunakan rumus luas segitiga dengan mengalikan dengan luas seluruh kain yang dibutuhkan yakni 4.	Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi

<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b></p> $a^2 + b^2 = c^2$ $30^2 + 40^2 = 50^2$ $900 + 1600 = 2500 \text{ benar}$ <p>Maka luas seluruh kain yang dibutuhkan</p> $L \text{ seluruh Kain} = 4 \times \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ $= 4 \times \frac{1}{2} \times 30 \times 40$ $= 2 \times 1200$ $= 2400 \text{ cm}^2$	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar</p> <p>Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil</p> <p>Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b></p> $b^2 = c^2 - a^2$ $40^2 = 50^2 - 30^2$ $1600 = 2500 - 900$ <p>L seluruh Kain = <math>4 \times \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}</math></p> $2400 \text{ cm}^2 = 4 \times \frac{1}{2} \times 30 \times \text{tinggi}$ $2400 \text{ cm}^2 : 4 : \frac{1}{2} : 30 = \text{tinggi}$ $40 \text{ cm} = \text{tinggi}$
<p>Skor maksimum</p>	<p>8</p>

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
<p>Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p><b>a. Memahami masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang diketahui ? Diketahui keliling papan kayu persegi = 12 cm</li> <li>• Apakah yang ditanyakan ? Berapa panjang sisi papan kayu?</li> </ul>	<p>Skor 2 = jika benar membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan Skor 1= jika membuat benar apa yang diketahui tapi salah dalam membuat apa yang ditanya atau sebaliknya Skor 0 = jika salah membuat apa yang diketahui dan apa yang ditanya</p>
	<p><b>b. Menyusun rencana penyelesaian</b> Mencari sisi papan kayu menggunakan rumus keliling persegi karena sisi semuanya persegi sama panjang maka hasilnya akan didapatkan dari hasil rumus keliling persegi</p>	<p>Skor 2 = jika membuat rencana / strategi yang relevan Skor 1= jika membuat rencana / strategi yang kurang relevan Skor 0 = jika tidak membuat rencana / strategi</p>
	<p><b>c. Melaksanakan rencana penyelesaian</b> Keliling persegi = <math>4 \times s</math> <math>12 \text{ cm} = 4 \times s</math> <math>S = 12 : 4</math> <math>S = 3 \text{ cm}</math></p>	<p>Skor 2 = jika melaksanakan prosedur yang benar, mendapat hasil yang benar Skor 1= jika melaksanakan prosedur yang benar tapi salah dalam mendapatkan hasil Skor 0 = jika tidak ada penyelesaian</p>
	<p><b>d. Pemeriksaan kembali hasil</b> Keliling persegi = <math>4 \times s</math> <math>= 4 \times 3</math> <math>= 12 \text{ cm}</math></p>	<p>Skor 2 = jika memeriksa keliling keseluruhan persegi Skor 1= jika memeriksa setengah dari keliling persegi Skor 0 = jika tidak memeriksa jawaban</p>
	Skor maksimum	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

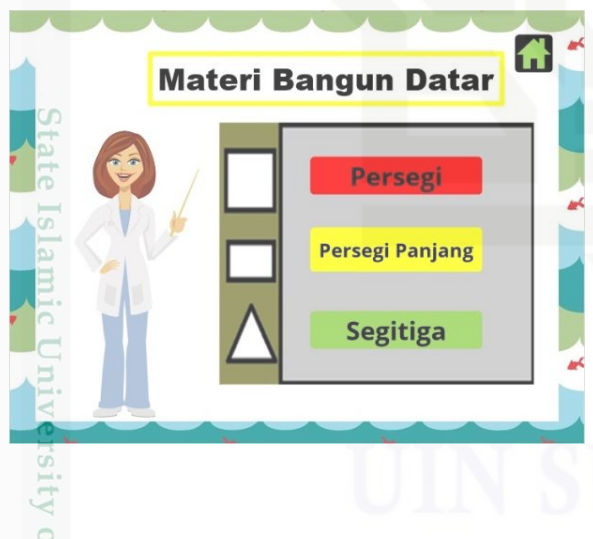
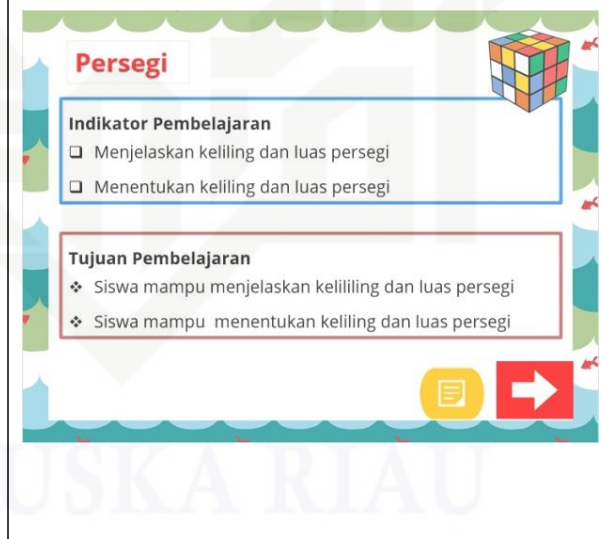


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## 2. PENDAHULUAN

<p><b>2.1 Kata pengantar</b></p>  <p><b>PENDAHULUAN</b></p> <p>Apakah kamu tahu pekerjaan seorang arsitek? Pengetahuan apa yang harus mereka miliki?</p> <p>Seorang Arsitek tugasnya ialah merancang sebuah bangunan. Seorang arsitek akan menggambar rancangannya di atas kertas berpetak. Mereka harus mengetahui luas dan keliling dari rancangan bangunannya. Bagaimana mengetahui luas dan keliling? Ayo, kita pelajari!</p>	<p><b>2.2 KI &amp; KD</b></p>  <p><b>STANDAR KOMPETENSI</b></p> <p>Kompetensi Inti</p> <p>Memahami pengetahuan faktual memahami dengan cara mengamati ( mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan sekolah</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga</p>
--	---

## 3. MATERI

<p><b>3.1 Pilihan Materi</b></p>  <p><b>Materi Bangun Datar</b></p> <p>Persegi</p> <p>Persegi Panjang</p> <p>Segitiga</p>	<p><b>3.2 Indikator Pencapaian</b></p>  <p><b>Persegi</b></p> <p><b>Indikator Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan keliling dan luas persegi</li> <li>Menentukan keliling dan luas persegi</li> </ul> <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu menjelaskan keliling dan luas persegi</li> <li>Siswa mampu menentukan keliling dan luas persegi</li> </ul>
--	--

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

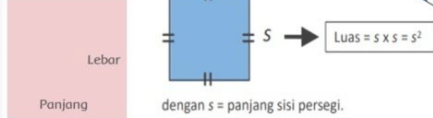


## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3 Salah satu materi

**Luas Persegi**



Luas persegi adalah perkalian dari panjang sisinya. Jika panjang sisi  $s$  dan luas sama dengan  $L$ , maka  $L = s \times s$  atau  $L = s \times s$  atau  $s^2$ .

Perhatikan juga satuannya, jika panjang sisi dalam satuan cm, maka satuan luasnya adalah  $\text{cm} \times \text{cm}$  atau  $\text{cm}^2$ .

### 3.4 Bagian Materi

**Keliling Persegi**



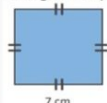
dengan  $s$  = panjang sisi persegi.  
Keliling persegi sama dengan jumlah panjang keempat sisinya.

Ingat, semua sisi persegi mempunyai panjang yang sama. Keliling persegi dapat dihitung menggunakan rumus diatas

### 3.5 Contoh Soal

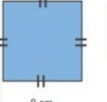
**Contoh Soal Luas Persegi**

Hitunglah luas persegi berikut!



Penyelesaian :  
Luas =  $s \times s = 7 \times 7 = 49 \text{ cm}^2$   
Jadi, luas persegi tersebut adalah  $49 \text{ cm}^2$ .


**Contoh Soal Keliling Persegi**



Penyelesaian :  
Keliling =  $4 \times s = 4 \times 8 = 32 \text{ cm}$   
Jadi, keliling persegi tersebut adalah  $32 \text{ cm}$ .

### 3.11 Materi Lain

**Luas Segitiga**



dengan  $a$  = panjang alas dan  $t$  = tinggi segitiga.

Dalam segitiga dikenal istilah alas dan tinggi. Alas selalu tegak lurus dengan tinggi. Jika  $L$  = luas dan  $a$  = ukuran alas,  $t$  = ukuran tinggi, maka

$$L = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

## 4. KUIS

### 4.1 Start Kuis



### 4.2 Kuis 1

(True/False, 33 points, 1 attempt permitted)



Correct	Choice
X	Benar
	Salah

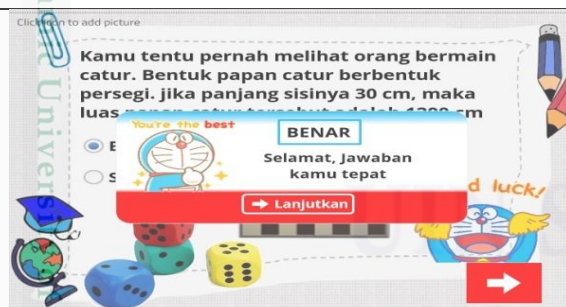
#### Feedback when correct:

Selamat, Jawaban kamu tepat

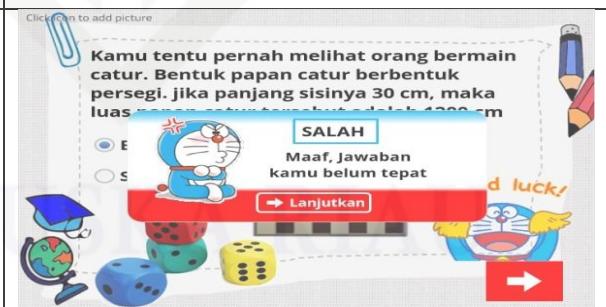
#### Feedback when incorrect:

Maaf, Jawaban kamu belum tepat

### BENAR (Slide Layer)



### SALAH (Slide Layer)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

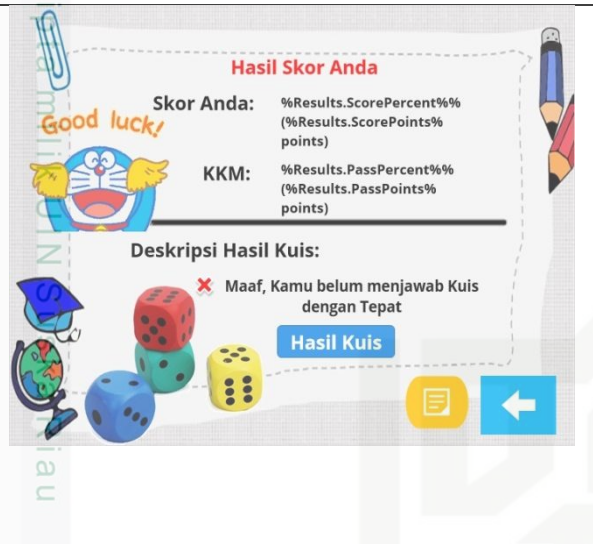

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><b>Review (Slide Layer)</b></p> 	<p><b>4.5 Results Slide</b> (Results Slide, 0 points, 1 attempt permitted)</p> 
--	---

Results for	
4.2	Kamu tentu pernah melihat orang bermain catur. Bentuk papan catur berbentuk persegi. jika panjang sisinya 30 cm, maka luas papan catur tersebut adalah 1200 cm
4.3	Lihatlah! Uang pecahan seribuan pada gambar memiliki panjang 7 cm dan lebar 5 cm memiliki luas persegi panjang adalah 35 cm
4.4	Lihat pada gambar! Risol yang sering kamu makan berbentuk segitiga dengan alas 4 cm dan luas 10 cm maka tinggi risol tersebut adalah 20 cm

Result slide properties	
Passing Score	66%
End quiz after	00:03:00 minutes
Start Timer	With first question
Timer format	Remaining

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Failure (Slide Layer)	Success (Slide Layer)
 <p><b>Hasil Skor Anda</b></p> <p>Skor Anda: %Results.ScorePercent%% (%Results.ScorePoints% points)</p> <p>KKM: %Results.PassPercent%% (%Results.PassPoints% points)</p> <p><b>Deskripsi Hasil Kuis:</b></p> <p>✘ Maaf, Kamu belum menjawab Kuis dengan Tepat</p> <p>Hasil Kuis</p>	 <p><b>Hasil Skor Anda</b></p> <p>Skor Anda: %Results.ScorePercent%% (%Results.ScorePoints% points)</p> <p>KKM: %Results.PassPercent%% (%Results.PassPoints% points)</p> <p><b>Deskripsi Hasil Kuis:</b></p> <p>✔ Selamat, Kamu menjawab Kuis dengan Tepat</p> <p>Hasil Kuis</p>

## 5. GAME

### 5.1 Start Game



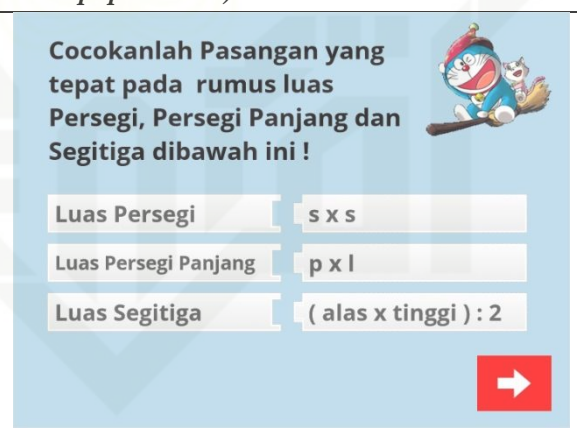
**GAME**

Game seru menanti anda ikuti petunjuknya sebelum anda menjawab game jawablah pertanyaan pada game dengan tepat. klik tombol dibawah ini untuk memulai game. Selamat belajar sambil bermain

**MULAI**

### 5.2 Contoh Game 1

(Matching Drag-and-Drop, 33 points, 1 attempt permitted)



Cocokkanlah Pasangan yang tepat pada rumus luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga dibawah ini!

Luas Persegi	<input type="text" value="s x s"/>
Luas Persegi Panjang	<input type="text" value="p x l"/>
Luas Segitiga	<input type="text" value="( alas x tinggi ) : 2"/>

**→**

Correct	Choice
Luas Persegi	s x s
Luas Persegi Panjang	p x l
Luas Segitiga	( alas x tinggi ) : 2

#### Feedback when correct:

Selamat, Jawaban kamu tepat

#### Feedback when incorrect:

Maaf, Jawaban kamu belum tepat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BENAR (Slide Layer)	SALAH (Slide Layer)
	

### 5.5 Results Slide

*(Results Slide, 0 points, 1 attempt permitted)*



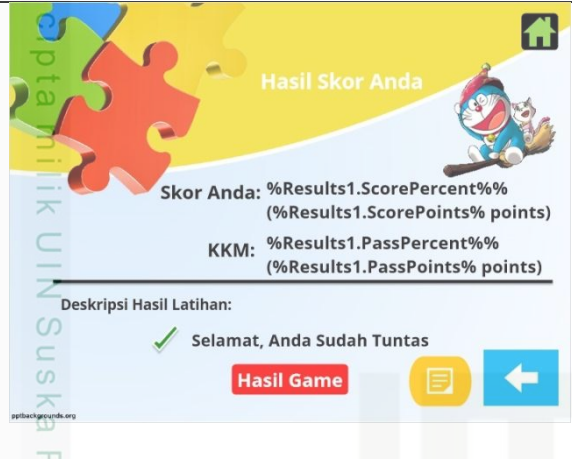
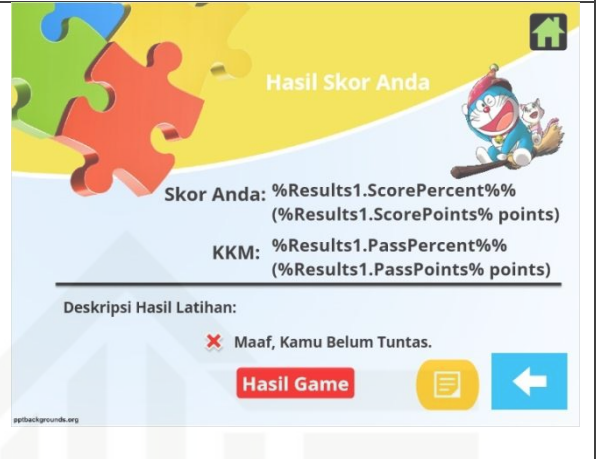
Results for
5.2 Cocokkanlah Pasangan yang tepat pada rumus luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga dibawah ini !
5.3 Cocokkanlah Pasangan gambar bangun Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga dengan rumus kelilingnya yang tepat pada gambar dibawah ini!
5.4 Tentukan Kebenaran soal dan jawaban yang tepat dengan mengklik ikon untuk penjelasan dan pilihlah gambar yang benar

Result slide properties



Passing Score

66%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Success (Slide Layer)	Failure (Slide Layer)
 <p>Hasil Skor Anda</p> <p>Skor Anda: %Results1.ScorePercent%% (%Results1.ScorePoints% points)</p> <p>KKM: %Results1.PassPercent%% (%Results1.PassPoints% points)</p> <p>Deskripsi Hasil Latihan:</p> <p>✓ Selamat, Anda Sudah Tuntas</p> <p>Hasil Game</p>	 <p>Hasil Skor Anda</p> <p>Skor Anda: %Results1.ScorePercent%% (%Results1.ScorePoints% points)</p> <p>KKM: %Results1.PassPercent%% (%Results1.PassPoints% points)</p> <p>Deskripsi Hasil Latihan:</p> <p>✗ Maaf, Kamu Belum Tuntas.</p> <p>Hasil Game</p>

## 6. LATIHAN

6.1 Start Latihan	6.2 latihan 1 (Multiple Choice, 10 points, 2 attempts permitted)
 <p><b>LATIHAN</b></p> <p>Selamat Mengerjakan Latihan Soal Klik Tombol Dibawah Ini Untuk Masuk Ke Halaman Latihan Soal</p> <p><b>MULAI</b></p>	 <p>Rumus untuk mencari keliling persegi adalah....</p> <p><input type="radio"/> 2 x s</p> <p><input type="radio"/> 3 x s</p> <p><input checked="" type="radio"/> 4 x s</p> <p><input type="radio"/> 5 x s</p>

Correct	Choice
	2 x s
	3 x s
X	4 x s
	5 x s

**Feedback when correct:**  
Selamat,  
Jawaban Anda Benar!


**Feedback when incorrect:**  
Maaf,  
Jawaban Anda Belum Benar!

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><b>BENAR (Slide Layer)</b></p> 	<p><b>SALAH (Slide Layer)</b></p> 
---	--



<p><b>6.12 Skor Latihan</b> <i>(Results Slide, 0 points, 1 attempt permitted)</i></p>													
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">Results for</th> </tr> <tr> <td>6.2 latihan 1</td> <td>6.7 latihan 6</td> </tr> <tr> <td>6.3 latihan 2</td> <td>6.8 latihan 7</td> </tr> <tr> <td>6.4 latihan 3</td> <td>6.9 latihan 8</td> </tr> <tr> <td>6.5 latihan 4</td> <td>6.10 latihan 9</td> </tr> <tr> <td>6.6 latihan 5</td> <td>6.11 latihan 10</td> </tr> </table>	Results for		6.2 latihan 1	6.7 latihan 6	6.3 latihan 2	6.8 latihan 7	6.4 latihan 3	6.9 latihan 8	6.5 latihan 4	6.10 latihan 9	6.6 latihan 5	6.11 latihan 10
Results for													
6.2 latihan 1	6.7 latihan 6												
6.3 latihan 2	6.8 latihan 7												
6.4 latihan 3	6.9 latihan 8												
6.5 latihan 4	6.10 latihan 9												
6.6 latihan 5	6.11 latihan 10												

Result slide properties

Passing Score

70%

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Success (Slide Layer)	Failure (Slide Layer)
 <p>The screenshot shows a 'Success' slide layer with a green checkmark and the text 'Selamat, Anda Sudah Tuntas' (Congratulations, you have passed). It includes fields for 'Skor Anda' and 'KKM' with percentage placeholders, and a 'Deskripsi Hasil Latihan' section.</p>	 <p>The screenshot shows a 'Failure' slide layer with a red X and the text 'Maaf, Anda Belum Tuntas' (Sorry, you have not passed). It includes the same fields for 'Skor Anda' and 'KKM' as the success slide, and a 'Deskripsi Hasil Latihan' section.</p>

7. EVALUASI 7.1 Evaluasi Start	7.2 Soal 1 (Multiple Choice, 10 points, 2 attempts permitted)
 <p>The screenshot shows an 'EVALUASI' (Evaluation) start slide. It asks the user to enter their name and click 'Lanjut' (Next) to proceed. It features a colorful background with educational icons like a globe, pencil, and ruler.</p>	 <p>The screenshot shows a multiple-choice question slide. The question is: 'Konstruksi sisi persegi adalah 5 cm, maka luas persegi tersebut adalah ...' (The construction of a square side is 5 cm, then the area of that square is ...). The options are 20 cm, 25 cm, 30 cm, and 50 cm. The correct answer, 25 cm, is selected. A cartoon character is visible at the bottom.</p>

Correct	Choice
X	20 cm
	25 cm
	30 cm
	50 cm

**Feedback when correct:**



That's right! You selected the correct response.

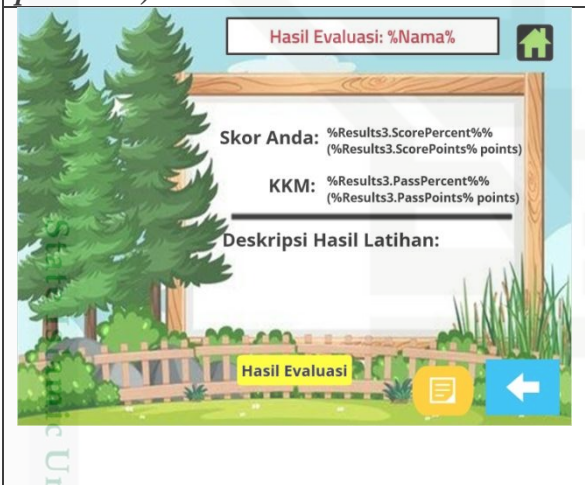
**Feedback when incorrect:**

You did not select the correct response.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Incorrect (Slide Layer)	Correct (Slide Layer)
	



7.12 Results Slide (Results Slide, 0 points, 1 attempt permitted)														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="874 1108 1129 1160">Results for</th> <th data-bbox="1129 1108 1482 1160"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="874 1160 1129 1243">7.2 soal 1</td> <td data-bbox="1129 1160 1482 1243">7.7 MULTIPLE CHOICE</td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1243 1129 1326">7.3 MULTIPLE CHOICE</td> <td data-bbox="1129 1243 1482 1326">7.8 MULTIPLE CHOICE</td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1326 1129 1408">7.4 MULTIPLE CHOICE</td> <td data-bbox="1129 1326 1482 1408">7.9 MULTIPLE CHOICE</td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1408 1129 1491">7.5 MULTIPLE CHOICE</td> <td data-bbox="1129 1408 1482 1491">7.10 MULTIPLE CHOICE</td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1491 1129 1590">7.6 MULTIPLE CHOICE</td> <td data-bbox="1129 1491 1482 1590">7.11 MULTIPLE CHOICE</td> </tr> </tbody> </table>		Results for		7.2 soal 1	7.7 MULTIPLE CHOICE	7.3 MULTIPLE CHOICE	7.8 MULTIPLE CHOICE	7.4 MULTIPLE CHOICE	7.9 MULTIPLE CHOICE	7.5 MULTIPLE CHOICE	7.10 MULTIPLE CHOICE	7.6 MULTIPLE CHOICE	7.11 MULTIPLE CHOICE
Results for														
7.2 soal 1	7.7 MULTIPLE CHOICE													
7.3 MULTIPLE CHOICE	7.8 MULTIPLE CHOICE													
7.4 MULTIPLE CHOICE	7.9 MULTIPLE CHOICE													
7.5 MULTIPLE CHOICE	7.10 MULTIPLE CHOICE													
7.6 MULTIPLE CHOICE	7.11 MULTIPLE CHOICE													

Result slide properties

Passing Score

70%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Success (Slide Layer)	Failure (Slide Layer)
 <p>Slide showing success evaluation results. It features a green checkmark and the text: "Selamat, Anda Sudah Tuntas".</p>	 <p>Slide showing failure evaluation results. It features a red X and the text: "Maaf, Anda Belum Tuntas".</p>

## 8. INFORMASI

<h3>8.1 Menu Info</h3>  <p>INFO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Petunjuk Tombol</li> <li>Daftar Pustaka</li> <li>Identitas Pembuat</li> </ul>	<h3>8.2 Petunjuk Tombol</h3>  <p>Petunjuk Tombol</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>: Tombol ke main menu atau home</li> <li>: Tombol ke menu ke daftar pilihan</li> <li>: Kembali ke halaman sebelumnya</li> <li>: Lanjut ke halaman berikutnya</li> </ul>
<h3>8.3 Daftar Pustaka</h3>  <p><b>Daftar Pustaka</b></p> <p>Buku Pedoman Guru Tema : <i>Berbagai Pekerjaan Kelas 4</i> (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <p>Buku Siswa Tema : <i>Berbagai Pekerjaan Kelas 4</i> (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <p>Youtube: Guntur Edutek</p>	<h3>8.4 Profil Pembuat</h3>  <p><b>Cici Saputri S.Pd</b></p> <p>Mahasiswa Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN SUSKA RIAU 22011021942@students.uin-suska.ac.id</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Kisi-Kisi Angket Ahli Media *Articulate Storyline* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV

No	Aspek	Komponen	Indikator
1	Kualitas Tampilan	Desain Layout/Tata Letak	Ketepatan pemilihan warna
			Ketepatan pemilihan gaya huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca
			Unsur tata letak harmonis
			Kesesuaian tata letak gambar maupun materi dalam media pembelajaran
			Kesesuaian ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran
2	Kualitas Pemrograman	Penggunaan	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran
			Keterbacaan teks
			Gambar, suara dan video jelas
			Isi media memudahkan pemahaman

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**LEMBAR VALIDASI MEDIA ARTICULATE STORYLINE MATERI  
KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR KELAS IV**

(Lembar Validasi Ahli Media)

Nama : Sani Herlina, M.Pd  
 Instansi/Lembaga : Universitas Islam Riau  
 Penyusun : Cici Saputri S.Pd  
 Pembimbing : Dr. Mhmd Habibi, M.Pd  
 Instansi : UIN SUSKA RIAU

**Petunjuk Pengisian**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1: Berarti “tidak baik”
- 2: Berarti “kurang baik”
- 3: Berarti “cukup baik”
- 4: Berarti “baik
- 5: Berarti “Sangat baik”

## ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Yang Diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kualitas Tampilan</b>						
1.	Warna, unsur, tata letak harmonis dan memperjelas fungsi					√
2.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					√
3.	Unsur tata letak harmonis				√	
4.	Tidak menggunakan terlalu banyak					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	kombinasi huruf					✓
5.	Kesesuaian tata letak gambar maupun materi dalam media pembelajaran				✓	
6.	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf pada tampilan media pembelajaran					✓
<b>Kualitas Pemrograman</b>						
7.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran				✓	
8.	Keterbacaan teks					✓
9.	Gambar, suara dan video jelas					✓
10.	Isi media pembelajaran memudahkan pemahaman				✓	

## A. Komentar dan Saran

## Komentar

1. Media yang ditampilkan sudah bagus, perlu dipertimbangkan waktu untuk membuka media.
2. Media ini memerlukan media untuk mengaksesnya untuk setiap siswa, perlu dipertimbangkan <sup>laptop/hp</sup> laptop/hp yg memadai

## Saran

1. Sebaiknya tambahkan Indikator dan tujuan pembelajaran untuk setiap materinya.
2. Perhatikan konsep dan penggunaan simbol matematika
3. Hasil kuis atau evaluasi, baiknya bisa masuk ke email guru sehingga dapat menjadi hasil evaluasi belajar siswa

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

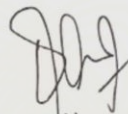
## B. Kesimpulan

Tidak Layak	
Layak diuji coba dengan revisi	✓
Layak diuji coba tanpa revisi	

(Mohon berikan tanda (✓) salah satu kolom sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Pekanbaru, 27 Mei 2023

Ahli Media

  
Sari Herlina, M.Pd

### Tabulasi Hasil Uji Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Responden	Item Butir Soal										Xt	Xt <sup>2</sup>	
		S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10			
1	Res 01	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	100
2	Res 02	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	100
3	Res 03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	100
4	Res 04	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	9,5	90,25
5	Res 05	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	9,5	90,25
6	Res 06	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9,5	90,25
7	Res 07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	9,5	90,25
8	Res 08	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	9	81
9	Res 09	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	8,5	72,25
10	Res 10	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	7,5	56,25
11	Res 11	1	2	1	2	0	1	2	2	1	1	2	7	49
12	Res 12	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	6,5	42,25
13	Res 13	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	6,5	42,25
14	Res 14	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	6	36

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Penulisan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun 1



15	Res 15	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	6	36
16	Res 16	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0	5,5	30,25
17	Res 17	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5,5	30,25
18	Res 18	2	1	1	1	1	0	1	2	1	1	5,5	30,25
19	Res 19	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5,5	30,25
20	Res 20	2	1	2	1	2	1	0	0	1	0	5	25
21	Res 21	1	1	1	1	2	1	0	1	1	0	4,5	20,25
22	Res 22	1	1	1	1	2	1	0	1	1	0	4,5	20,25
23	Res 23	1	1	1	0	2	0	0	2	0	0	3,5	12,25
24	Res 24	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	3,5	12,25
25	Res 25	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	3	9
26	Res 26	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	3	9
27	Res 27	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	3	9
28	Res 28	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	2	4
29	Res 29	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	2	4
30	Res 30	1	0	1	0	2	1	0	0	0	0	2,5	6,25
<b>Vali</b>	Jumlah	43	35	40	38	42	36	34	40	34	25		





1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk keperluan kepenelitian, penulisan karya ilmiah, atau penyusunan laporan.  
 b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hal Cipta Dilindungi Undang-Undang

Rata-rata	1,433	1,167	1,333	1,267	1,400	1,200	1,133	1,333	1,133	0,833
SD	0,568	0,699	0,547	0,828	0,621	0,664	0,819	0,711	0,730	0,791
R Hitung	0,751	0,841	0,777	0,877	0,273	0,746	0,869	0,716	0,842	0,835
Ket	V	V	V	V	D	V	V	V	V	V
<b>Jumlah (Np)</b>	<b>21,5</b>	<b>17,5</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>17</b>	<b>12,5</b>
<b>k</b>	<b>10</b>									
<b>k-1</b>	<b>9</b>									
<b>p</b>	<b>0,72</b>	<b>0,58</b>	<b>0,67</b>	<b>0,63</b>	<b>0,70</b>	<b>0,60</b>	<b>0,57</b>	<b>0,67</b>	<b>0,57</b>	<b>0,42</b>
<b>q</b>	<b>0,28</b>	<b>0,42</b>	<b>0,33</b>	<b>0,37</b>	<b>0,30</b>	<b>0,40</b>	<b>0,43</b>	<b>0,33</b>	<b>0,43</b>	<b>0,58</b>
<b>pq</b>	<b>0,20</b>	<b>0,24</b>	<b>0,22</b>	<b>0,23</b>	<b>0,21</b>	<b>0,24</b>	<b>0,25</b>	<b>0,22</b>	<b>0,25</b>	<b>0,24</b>
<b>Σpq</b>	<b>2,31</b>									
<b>Varians skor</b>	<b>7,1</b>									
<b>KR 20</b>	<b>0,750</b>									
<b>Keputusan</b>	<b>Reliabel</b>									
<b>Jumlah</b>	<b>43</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>38</b>	<b>42</b>	<b>36</b>	<b>34</b>	<b>40</b>	<b>34</b>	<b>25</b>
<b>Ideal</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>



2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun 1
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hasil penelitian, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Harap Cipta Dilindungi Undang-Undang

<b>Faktual</b>	43	35	40	38	42	36	34	40	34	25
<b>P</b>	0,72	0,58	0,67	0,63	0,70	0,60	0,57	0,67	0,57	0,42
<b>Kriteria</b>	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
<b>Jumlah</b>	43	35	40	38	42	36	34	40	34	25
<b>BA</b>	26	24	25	29	22	25	27	26	24	22
<b>BB</b>	17	11	15	9	20	11	7	14	10	3
<b>JA</b>	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
<b>JB</b>	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
<b>D</b>	0,60	0,87	0,67	1,33	0,13	0,93	1,33	0,80	0,93	1,27
<b>KRITERIA</b>	B	BS	B	BS	J	BS	BS	BS	BS	BS

**Tabulasi Hasil Uji Instrumen Kemampuan Awal Matematis**

No	Responden	Item Butir Soal															Xt	Xt <sup>2</sup>
		S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10	S.11	S.12	S.13	S.14	S.15		
1	Res 01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	196
2	Res 02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	196
3	Res 03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	196
4	Res 04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13	169
5	Res 05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13	169
6	Res 06	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169
7	Res 07	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	11	121
8	Res 08	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	10	100
9	Res 09	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	10	100
10	Res 10	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10	100
11	Res 11	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	10	100
12	Res 12	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	100
13	Res 13	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	9	81
14	Res 14	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	9	81

15	Res 15	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	64
16	Res 16	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	8	64
17	Res 17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	8	64
18	Res 18	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	64
19	Res 19	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	7	49
20	Res 20	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7	49
21	Res 21	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	7	49
22	Res 22	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	36
23	Res 23	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	6	36
24	Res 24	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	5	25
25	Res 25	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	25
26	Res 26	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4	16
27	Res 27	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	16
28	Res 28	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
29	Res 29	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	9
30	Res 30	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
Validitas	Jumlah	26	17	21	18	14	15	15	15	19	13	26	11	15	10	17		
	Rata-rata	0,867	0,567	0,700	0,600	0,467	0,500	0,500	0,500	0,633	0,433	0,867	0,367	0,500	0,333	0,567		

SD	0,346	0,504	0,466	0,498	0,507	0,509	0,509	0,509	0,490	0,504	0,346	0,490	0,509	0,479	0,504
R Hitung	0,422	0,440	0,206	0,417	0,481	0,432	0,629	0,491	0,600	0,650	0,538	0,277	0,609	0,229	0,758
Ket	V	V	D	V	V	V	V	V	V	V	V	D	V	D	V
Jumlah (Np)	26	17	21	18	14	15	15	15	19	13	26	11	15	10	17
$\sum k$	15														
$\sum k-1$	14														
p	0,87	0,57	0,70	0,60	0,47	0,50	0,50	0,50	0,63	0,43	0,87	0,37	0,50	0,33	0,57
q	0,13	0,43	0,30	0,40	0,53	0,50	0,50	0,50	0,37	0,57	0,13	0,63	0,50	0,67	0,43
pq	0,12	0,25	0,21	0,24	0,25	0,25	0,25	0,25	0,23	0,25	0,12	0,23	0,25	0,22	0,25
$\sum pq$	3,35														
Varians skor	11,9														
KR 20	0,770														
Keputusan	Reliabel														
Jumlah	26	17	21	18	14	15	15	15	19	13	26	11	15	10	17
B	26	17	21	18	14	15	15	15	19	13	26	11	15	10	17
JS	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
P	0,87	0,55	0,66	0,55	0,41	0,43	0,42	0,41	0,50	0,33	0,65	0,27	0,36	0,23	0,39



Kriteria	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang
<b>Jumlah</b>	26	17	21	18	14	15	15	15	15	19	13	26	11	15	10	17
<b>BA</b>	15	13	12	11	9	10	11	10	10	13	11	15	7	11	6	14
<b>BB</b>	11	4	9	7	5	5	4	5	6	2	11	4	4	4	4	3
<b>JA</b>	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
<b>JB</b>	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
<b>D</b>	0,27	0,60	0,20	0,27	0,27	0,33	0,47	0,33	0,47	0,60	0,27	0,20	0,47	0,13	0,73	
<b>KRITERIA</b>	C	B	J	C	C	C	B	C	B	B	C	J	B	J	BS	

**DAYA PEMBEDA**

2. Diarahkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

1. Diarahkan seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Hak cipta milik UIN Suska Riau



### Tabulasi Data Pretest

#### Kelas Eksperimen

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Total	Nilai
			Nomor Item Soal																
			S.1	S.9	Skor	S.3	S.4	Skor	S.5	S.6	Skor	S.2	S.8	Skor	S.7	S.10	Skor		
1	Alya Salsyabila	P	2	2	4	0	1	1	0	0	0	2	1	3	2	0	2	10	55,56
2	Aisyah Shafa Nafiah	P	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	1	3	2	0	2	7	38,89
3	Angello Bernard Matteu P Mangunsong	L	2	1	3	0	2	2	0	1	1	0	2	2	0	0	0	8	44,44
4	Awang Dante	L	2	1	3	2	0	2	0	2	2	2	0	2	1	0	1	10	55,56
5	Ayra Dhafania Sakila	P	1	0	1	2	2	4	0	0	0	1	0	1	1	1	2	8	44,44
6	Cahaya	P	1	1	2	1	1	2	0	2	2	1	0	1	0	0	0	7	38,89
7	Cindy Auliyani	P	2	2	4	0	0	0	0	2	2	1	1	2	2	1	3	11	61,11
8	Difa Sahpira	P	1	0	1	0	2	2	0	2	2	0	0	0	1	0	1	6	33,33
9	Dina Anggrayni	P	2	1	3	1	1	2	0	1	1	0	0	0	1	2	3	9	50
10	Faris Caniago	L	2	0	2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	0	0	0	5	27,78
11	Febri Dika Saputra	L	2	2	4	0	1	1	0	1	1	1	1	2	1	0	1	9	50
12	Gilang Rahmadhan	L	1	1	2	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	1	1	7	38,89
13	Gracia Timoti Sagala	P	2	2	4	1	0	1	0	2	2	1	0	1	0	0	0	8	44,44
14	Habil Fariq Nasution	L	2	2	4	0	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	8	44,44
15	Haikal Sriwijaya Amru	L	2	2	4	1	1	2	0	1	1	0	1	1	0	0	0	8	44,44
16	Hilman Aqilla Ahmad	L	1	1	2	0	2	2	0	0	0	1	2	3	0	0	0	7	38,89
17	Hoshi Maritza	P	1	1	2	2	1	3	0	2	2	0	1	1	1	0	1	9	50
18	Inayah Rizki Syahputri	P	2	2	4	1	2	3	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8	44,44



19	M Yusuf Borneo	L	2	1	3	0	2	2	0	1	1	1	2	3	0	0	0	9	50
20	Manuela Grace Sitepu	P	2	1	3	0	1	1	0	2	2	2	1	3	1	0	1	10	55,56
21	Marwah Yma Sephoni	P	2	2	4	0	2	2	0	0	0	1	1	2	2	0	2	10	55,56
22	Maulana Qhairpn Hutajalu	L	1	2	3	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7	38,89
23	Monica Rielna	P	2	2	4	0	1	1	0	2	2	1	1	2	1	0	1	10	55,56
24	Muhammad Aufar Novrianda	L	1	1	2	0	2	2	0	2	2	1	2	3	1	1	2	11	61,11
25	Nabila Putri Dwinanda	P	2	1	3	1	1	2	0	1	1	0	2	2	1	2	3	11	61,11
26	Nadine Mutiara Putri	P	1	2	3	1	1	2	0	0	0	0	1	1	0	1	1	7	38,89
27	Nurmaiza	P	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	2	2	0	0	0	5	27,78
28	Putra Bungsu Ramadhan	L	2	1	3	0	0	0	0	1	1	1	1	2	0	0	0	6	33,33
29	Qurrata Aini	P	1	1	2	2	2	4	0	1	1	1	2	3	1	1	2	12	66,67
30	Raditiah	L	2	1	3	0	1	1	0	0	0	2	0	2	0	0	0	6	33,33
31	Rafa Alfarizi	L	2	1	3	1	1	2	0	2	2	2	0	2	1	0	1	10	55,56
32	Rafli Efendi	L	2	1	3	1	2	3	0	1	1	1	1	2	2	0	2	11	61,11
33	Raghid Haikal Ramadhani	L	2	1	3	0	1	1	0	2	2	2	0	2	0	0	0	8	44,44
34	Rindu Kasih	P	1	2	3	0	2	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	6	33,33
35	Riski Akbar Domo	L	2	0	2	0	0	0	0	2	2	2	2	4	1	0	1	9	50
36	Selfi Anisa	P	2	2	4	2	1	3	0	0	0	1	1	2	2	1	3	12	66,67
37	Syaddad Raziq Benzema	L	1	1	2	2	2	4	0	0	0	0	2	2	0	1	1	9	50
38	Syafiraldi Abdul Hakim	L	2	2	4	1	1	2	0	2	2	2	0	2	1	0	1	11	61,11
39	Varisha Ayudia Inara	P	2	1	3	2	1	3	0	1	1	2	1	3	0	0	0	10	55,56
	Max		2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	12	66,67
	Min		1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	27,78
	Rata-rata		1,64	1,21	2,85	0,62	1,15	1,77	1,1	1,1	0,92	0,92	1,85	0,72	0,31	1,03	8,59	47,72	
	Nilai		82,05	60,26	71,15	30,77	57,6923	44,23	55,1282	55,13	46,15	46,15	46,15	35,9	15,38	25,64	47,72	47,72	





Kelas Kontrol

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Total	Nilai
			Nomor Item Soal																
			S.1	S.9	Skor	S.3	S.4	Skor	S.5	S.6	Skor	S.2	S.8	Skor	S.7	S.10	Skor		
1	Aisyah Latifah	P	2	2	4	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2	12	66,67
2	Aizar Ahza	L	2	1	3	0	2	2	0	0	0	0	2	2	0	1	1	8	44,44
3	Akmal Raffa Putra	L	2	2	4	0	0	0	0	2	2	0	1	1	0	1	1	8	44,44
4	Anaya Syaputri Fimisha	P	1	2	3	0	1	1	0	0	0	1	2	3	1	2	3	10	55,56
5	Anesta Humairoh	P	2	1	3	0	2	2	0	1	1	1	2	3	0	0	0	9	50
6	Aska Pratama	L	2	2	4	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	2	8	44,44
7	Asyifa Zahira	P	2	2	4	2	0	2	0	0	0	1	0	1	1	0	1	8	44,44
8	Atika Zahara	P	1	1	2	1	0	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	7	38,89
9	Ayu Diva Sarmila	P	2	1	3	0	1	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	8	44,44
10	Diaz Queena Elsia	P	2	0	2	2	1	3	0	1	1	1	0	1	1	1	2	9	50
11	Difa Juwita Indra	P	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	8	44,44
12	Dwi Sriputri Nur Azzuhra	P	2	0	2	0	1	1	0	2	2	1	0	1	2	1	3	9	50
13	Elvira Khairunnisa	P	1	0	1	1	0	1	0	2	2	1	2	3	1	0	1	8	44,44
14	Erga Zhico Prasetyo	L	2	1	3	1	2	3	0	1	1	0	2	2	0	0	0	9	50
15	Farhan Hamizan	L	2	1	3	1	0	1	0	1	1	1	2	3	1	1	2	10	55,56
16	Fauzan Azmi	L	2	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	2	6	33,33
17	Jihan Naila Ulfa	P	2	2	4	0	2	2	0	0	0	2	0	2	1	1	2	10	55,56
18	Kevin Ramadhan Pratama	L	1	0	1	0	2	2	0	2	2	1	1	2	0	2	2	9	50



19	Keyvn Abigail Gracio	L	2	0	2	1	2	3	0	2	2	0	0	0	2	0	2	9	50
20	Kinara Fatya Syakila	P	2	0	2	0	1	1	0	2	2	1	1	2	0	0	0	7	38,89
21	Liyana Zahirah	P	1	2	3	1	1	2	0	2	2	0	2	2	1	0	1	10	55,56
22	Mhuty Demora	P	2	0	2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6	33,33
23	Muhammad Raja Habibi Siregar	L	2	2	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	5	27,78
24	Nadim Maulana	L	2	0	2	0	1	1	0	1	1	1	1	2	0	0	0	6	33,33
25	Noel David Hazard Harianja	L	1	1	2	1	1	2	0	2	2	1	2	3	0	0	0	9	50
26	Nur Dewi Maulani	P	0	1	1	2	1	3	0	0	0	1	2	3	2	0	2	9	50
27	Radit Julio Kastrianto	L	2	0	2	2	0	2	0	0	0	1	2	3	1	0	1	8	44,44
28	Raffael Raif Perdana	L	2	1	3	2	1	3	0	0	0	1	2	3	1	2	3	12	66,67
29	Raihan Febrian	L	1	1	2	1	0	1	0	0	0	0	2	2	0	0	0	5	27,78
30	Rayanda Azzakhra Ramadhani	P	1	2	3	1	0	1	0	2	2	0	0	0	1	0	1	7	38,89
31	Razkia Namhara Al Madya	P	2	1	3	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	2	7	38,89
32	Riski Maulana	L	2	2	4	1	2	3	0	1	1	1	1	2	0	0	0	10	55,56
33	Risky Tosan Perdian	L	2	2	4	2	1	3	0	1	1	1	0	1	1	0	1	10	55,56
34	Saffrah Akifah	P	1	1	2	1	0	1	0	2	2	1	0	1	1	0	1	7	38,89
35	Satdiah Aulia Ramadhani	P	2	2	4	0	0	0	0	2	2	0	2	2	1	1	2	10	55,56
36	Shakira Maroskha	P	2	2	4	0	2	2	0	0	0	0	2	2	2	1	3	11	61,11
37	Siti Khodijah	P	2	2	4	2	0	2	0	2	2	1	1	2	0	1	1	11	61,11
38	Wafi Arkan	L	1	0	1	1	1	2	0	0	0	1	0	1	1	2	3	7	38,89
39	Wahyunepafras Septyono	L	2	1	3	1	0	1	0	1	1	1	2	3	1	1	2	10	55,56

40	Yehezkiel Aprilio	L	2	2	4	0	2	2	0	0	0	1	0	1	1	0	1	8	44,44
	Max		2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	12	66,67
	Min		0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	27,78
	Rata-rata		1,7	1,08	2,78	0,78	0,83	1,6	1,03	1,03	0,83	0,93	1,75	0,8	0,55	1,35	8,5	47,22	
	Nilai		85	53,75	69,38	38,75	41,25	40	51,25	51,25	41,25	46,25	43,75	40	27,5	33,75	425	47,22	



2. Ditang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

1. Ditang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3. Dilindungi Undang-Undang

## Tabulasi Data Postest

### Kelas Eksperimen

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Total	Nilai
			Nomor Item Soal																
			S.1	S.9	Skor	S.3	S.4	Skor	S.5	S.6	Skor	S.2	S.8	Skor	S.7	S.10	Skor		
1	Alya Salsyabila	P	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	0	2	1	0	1	13	72,22
2	Aisyah Shafa Nafiah	P	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	1	3	1	0	1	13	72,22
3	Angello Bernard Matthew P Mangunsong	L	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	2	4	2	2	4	17	94,44
4	Awang Dante	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	2	4	18	100
5	Ayra Dhafania Sakifa	P	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	0	2	1	1	2	14	77,78
6	Cahaya	P	2	0	2	2	2	4	0	2	2	2	1	3	2	1	3	14	77,78
7	Cindy Auliyani	P	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	0	2	16	88,89
8	Difa Sahpira	P	2	0	2	2	2	4	0	2	2	2	1	3	1	2	3	14	77,78
9	Dina Angrayni	P	2	1	3	2	2	4	0	2	2	2	1	3	1	2	3	15	83,33
10	Faris Caniago	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	1	2	3	2	1	3	16	88,89
11	Febri Dika Saputra	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	0	2	16	88,89
12	Gilang Rahmadhan	L	2	1	3	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	1	3	16	88,89



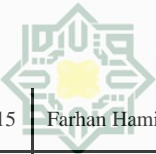
13	Gracia Timoti Sagala	P	1	2	3	1	2	3	0	2	2	2	0	2	2	1	3	13	72,22
14	Habil Fariq Nasution	L	2	2	4	2	2	4	0	1	1	2	2	4	2	2	4	17	94,44
15	Haikal Sriwijaya Amru	L	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	2	4	2	1	3	16	88,89
16	Hilman Aqilla Ahmad	L	2	0	2	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	2	4	16	88,89
17	Hoshi Maritza	P	2	0	2	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	1	3	15	83,33
18	Inayah Rizki Syahputri	P	2	1	3	2	2	4	0	2	2	2	2	4	1	1	2	15	83,33
19	M Yusuf Borneo	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	1	3	17	94,44
20	Manuela Grace Sitepu	P	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	1	3	1	2	3	15	83,33
21	Marwah Yma Sephoni	P	2	2	4	1	1	2	0	2	2	2	2	4	2	0	2	14	77,78
22	Maulana Qhairpn Hutajalu	L	1	2	3	2	1	3	0	2	2	2	1	3	2	2	4	15	83,33
23	Monica Rielna	P	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	1	0	1	15	83,33
24	Muhammad AUFAR Novrianda	L	1	2	3	1	2	3	0	2	2	2	2	4	2	1	3	15	83,33
25	Nabila Putri Dwinanda	P	2	1	3	1	1	2	0	1	1	2	2	4	2	2	4	14	77,78
26	Nadine Mutiara Putri	P	2	2	4	2	1	3	0	1	1	2	2	4	2	1	3	15	83,33
27	Nurmaiza	P	1	2	3	2	2	4	0	2	2	2	1	3	0	2	2	14	77,78
28	Putra Bungsu Ramadhan	L	2	2	4	1	2	3	0	2	2	2	1	3	2	2	4	16	88,89

29	Qurata Aini	P	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	1	1	2	16	88,89
30	Raditiah	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	1	2	3	17	94,44
31	Rafa Alfarizi	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	1	3	17	94,44
32	Rafli Efendi	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	2	4	18	100
33	Raghid Haikal Ramadhani	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	1	3	17	94,44
34	Rindu Kasih	P	2	0	2	2	2	4	0	0	0	2	2	4	2	2	4	14	77,78
35	Riski Akbar Domo	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	1	3	17	94,44
36	Selfi Anisa	P	2	1	3	2	1	3	0	2	2	2	2	4	1	2	3	15	83,33
37	Syaddad Raziq Benzema	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	2	4	18	100
38	Syafiraldi Abdul Hakim	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	2	4	18	100
39	Varisha Ayudia Inara	P	2	1	3	2	2	4	0	2	2	2	1	3	2	2	4	16	88,89
	Max		2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	18	100
	Min		1	0	2	1	1	2	0	0	1	0	2	0	0	1	13	72,22	
	Rata-rata		1,9	1,59	3,49	1,87	1,77	3,64	1,87	1,87	1,97	1,62	3,59	1,67	1,31	2,97	15,56	86,47	
	Nilai		94,87	79,49	87,18	93,59	88,46	91,03	93,59	93,59	98,72	80,77	89,74	83,33	65,38	74,36	86,47	86,47	



Kelas Kontrol

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Total	Nilai
			Nomor Item Soal																
			S.1	S.9	Skor	S.3	S.4	Skor	S.5	S.6	Skor	S.2	S.8	Skor	S.7	S.10	Skor		
1	Aisyah Latifah	P	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	0	2	2	2	4	15	83,33
2	Aizar Ahza	L	2	1	3	2	1	3	0	0	0	1	2	3	0	2	2	11	61,11
3	Akmal Raffa Putra	L	2	2	4	1	1	2	0	2	2	2	1	3	0	0	0	11	61,11
4	Anaya Syaputri Finisha	P	1	2	3	1	2	3	0	0	0	1	2	3	1	1	2	11	61,11
5	Anesta Humairoh	P	2	1	3	2	0	2	0	1	1	1	2	3	1	2	3	12	66,67
6	Aska Pratama	L	2	2	4	2	1	3	0	2	2	1	0	1	1	1	2	12	66,67
7	Asyifa Zahira	P	2	2	4	2	2	4	0	0	0	1	0	1	1	0	1	10	55,56
8	Atika Zahara	P	1	1	2	1	2	3	0	2	2	1	2	3	1	0	1	11	61,11
9	Ayu Diva Sarmila	P	2	1	3	1	0	1	0	2	2	1	2	3	1	0	1	10	55,56
10	Diaz Queena Elsia	P	2	0	2	2	1	3	0	1	1	1	2	3	1	1	2	11	61,11
11	Difa Juwita Indra	P	2	2	4	0	0	0	0	2	2	2	2	4	0	2	2	12	66,67
12	Dwi Sriputri Nur Azzuhra	P	2	2	4	0	1	1	0	2	2	1	2	3	2	1	3	13	72,22
13	Elvira Khairunnisa	P	1	2	3	1	2	3	0	2	2	1	2	3	2	0	2	13	72,22
14	Erga Zhico Prasetyo	L	2	0	2	2	2	4	0	2	2	2	1	3	0	1	1	12	66,67



15	Farhan Hamizan	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	1	2	3	1	2	3	16	88,89
16	Fauzan Azmi	L	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	0	2	1	2	3	14	77,78
17	Jihan Naila Ulfa	P	2	1	3	2	2	4	0	1	1	2	2	4	2	2	4	16	88,89
18	Kevin Ramadhan Pratama	L	2	0	2	2	2	4	0	2	2	2	1	3	0	2	2	13	72,22
19	Kevin Abigail Gracio	L	2	0	2	1	2	3	0	2	2	2	0	2	2	2	4	13	72,22
20	Kinara Fatya Syakila	P	2	1	3	2	1	3	0	2	2	2	2	4	2	2	4	16	88,89
21	Liyana Zahrah	P	1	2	3	1	2	3	0	2	2	2	2	4	1	1	2	14	77,78
22	Mhulya Demora	P	2	2	4	2	1	3	0	1	1	2	2	4	0	2	2	14	77,78
23	Muhammad Raja Habibi Siregar	L	2	2	4	2	1	3	0	2	2	2	0	2	1	2	3	14	77,78
24	Nadim Maulana	L	2	0	2	1	2	3	0	2	2	1	0	1	2	0	2	10	55,56
25	Noel David Hazard Harijana	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	1	2	3	2	1	3	16	88,89
26	Nur Dewi Maulani	P	1	1	2	1	2	3	0	2	2	1	2	3	2	1	3	13	72,22
27	Radit Julio Kasrianto	L	2	0	2	2	2	4	0	2	2	1	2	3	1	0	1	12	66,67
28	Raffael Raif Perdana	L	2	1	3	2	2	4	0	2	2	1	2	3	1	1	2	14	77,78
29	Raihan Febrian	L	1	2	3	1	1	2	0	2	2	2	2	4	1	2	3	14	77,78
30	Rayanda Azzakhra Ramadhani	P	1	2	3	1	2	3	0	2	2	2	2	4	1	2	3	15	83,33
31	Razkia Namhara Al Madya	P	2	2	4	2	1	3	0	1	1	1	1	2	2	1	3	13	72,22
32	Riski Maulana	L	2	2	4	2	2	4	0	2	2	1	2	3	2	2	4	17	94,44
33	Risky Tosan Perdian	L	1	2	3	2	2	4	0	2	2	2	2	4	2	0	2	15	83,33



34	Safirah Akifah	P	2	2	4	2	2	4	0	1	1	2	2	4	2	2	4	17	94,44
35	Satdiah Aulia Ramadhani	P	2	2	4	2	2	4	0	1	1	1	1	2	2	2	4	15	83,33
36	Shakira Maroskha	P	2	2	4	2	2	4	0	0	0	2	2	4	2	2	4	16	88,89
37	Siti Khodijah	P	2	2	4	2	1	3	0	2	2	1	1	2	2	2	4	15	83,33
38	Wafi Arkan	L	1	2	3	2	2	4	0	2	2	2	2	4	1	1	2	15	83,33
39	Wahyunepras Septyono	L	2	1	3	1	2	3	0	1	1	2	2	4	1	0	1	12	66,67
40	Yehezkiel Aprilio	L	2	0	2	0	2	2	0	1	1	2	2	4	1	0	1	10	55,56
	Max		2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	4	17	94,44
	Min		1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	10	55,56
	Rata-rata		1,78	1,43	3,2	1,55	1,53	3,08	1,58	1,58	1,5	1,5	3	1,25	1,23	2,48	13,33	74,03	
	Nilai		88,75	71,25	80	77,5	76,25	76,88	78,75	78,75	75	75	75	62,5	61,25	61,88	666,25	3701,39	



**Tabulasi Data Kemampuan Awal Matematis**

**Kelas Eksperimen**

No.	Nama	JK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	Nilai	Kategori
1	Alya Salsyabila	P	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	5	41,67	2
2	Aisyah Shafa Nafiah	P	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6	50,00	2
3	Angello Bernard Mattew P Mangunsong	L	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83,33	1
4	Awang Dante	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100,00	1
5	Ayra Dhafania Sakila	P	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	6	50,00	2
6	Cahaya	P	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	58,33	1
7	Cindy Auliyani	P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
8	Difa Sahpira	P	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	6	50,00	2
9	Dina Anggrayni	P	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7	58,33	1
10	Faris Caniago	L	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7	58,33	1
11	Febri Dika Saputra	L	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33	1
12	Gilang Rahmadhan	L	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
13	Gracia Timoti Sagala	P	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5	41,67	2
14	Habil Fariq Nasution	L	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	8	66,67	1
15	Haikal Sriwijaya Amru	L	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7	58,33	1
16	Hilman Aqilla Ahmad	L	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	58,33	1
17	Hoshi Maritza	P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
18	Inayah Rizki Syahputri	P	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
19	M Yusuf Borneo	L	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	66,67	1
20	Manuela Grace Sitepu	P	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7	58,33	1
21	Marwah Yma Sephoni	P	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	41,67	2
22	Maulana Qhairpn Hutajalu	L	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8	66,67	1
23	Monica Rielna	P	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
24	Muhammad Aufar Novrianda	L	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	8	66,67	1
25	Nabila Putri Dwinanda	P	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	50,00	2
26	Nadine Mutiara Putri	P	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
27	Nurmaiza	P	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	41,67	2
28	Putra Bungsu Ramadhan	L	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	58,33	1
29	Qurrata Aini	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	91,67	1
30	Raditiah	L	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33	1
31	Rafa Alfarizi	L	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83,33	1
32	Rafli Efendi	L	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
33	Raghid Haikal Ramadhani	L	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7	58,33	1
34	Rindu Kasih	P	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	5	41,67	2
35	Riski Akbar Domo	L	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
36	Selfi Anisa	P	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
37	Syaddad Raziq Benzema	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100,00	1
38	Syafiraldi Abdul Hakim	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100,00	1
39	Varisha Ayudia Inara	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100,00	1

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Penguji tidak merugikan kepentingan pendidikan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Penguji hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan satu masalah.

## Kelas Kontrol

No	Nama	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	Nilai	Kategori
1	Aisyah Latifah	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100,00	1
2	Aizar Ahza	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100,00	1
3	Akmal Raffa Putra	L	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	1
4	Anaya Syaputri Finisha	P	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83,33	1
5	Anesta Humairoh	P	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
6	Aska Pratama	L	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
7	Asyifa Zahira	P	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	58,33	1
8	Atika Zahara	P	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	6	50,00	2
9	Ayu Diva Sarmila	P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
10	Diaz Queena Elsia	P	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	83,33	1
11	Difa Juwita Indra	P	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	7	58,33	1
12	Dwi Sriputri Nur Azzuhra	P	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	58,33	1
13	Elvira Khairunnisa	P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
14	Erga Zhico Prasetyo	L	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
15	Farhan Hamizan	L	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	66,67	1
16	Fauzan Azmi	L	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	66,67	1
17	Jihan Naila Ulfa	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	1
18	Kevin Ramadhan Pratama	L	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
19	Kevyn Abigail Gracio	L	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33	1
20	Kinara Fatya Syakila	P	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83,33	1
21	Liyana Zahirah	P	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
22	Mhutyema Demora	P	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	6	50,00	2
23	Muhammad Raja Habibi Siregar	L	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6	50,00	2
24	Nadim Maulana	L	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
25	Noel David Hazard Harianja	L	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
26	Nur Dewi Maulani	P	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6	50,00	2
27	Radit Julio Kastrianto	L	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7	58,33	1
28	Raffael Raif Perdana	L	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8	66,67	1
29	Raihan Febrian	L	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	5	41,67	2
30	Rayanda Azzakhra Ramadhani	P	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
31	Razkia Namhara Al Madya	P	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	6	50,00	2
32	Riski Maulana	L	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	8	66,67	1
33	Risky Tosan Perdian	L	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	6	50,00	2
34	Safirah Akifah	P	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	7	58,33	1
35	Satdiah Aulia Ramadhani	P	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	75,00	1
36	Shakira Maroskha	P	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75,00	1
37	Siti Khodijah	P	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8	66,67	1
38	Wafi Arkan	L	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8	66,67	1
39	Wahyunepafras Septyono	L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	91,67	1
40	Yehezkiel Aprilio	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	83,33	1

## Uji Normalitas Data

Kelas Eksperimen

### NPar Tests

	N	Descriptive Statistics			
		Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
K_Awal	39	67,0940	17,30665	41,67	100,00
Pretest	39	47,7208	10,56540	27,78	66,67
Posttest	39	86,4672	8,04015	72,22	100,00

### Chi-Square Test Frequencies

	K_Awal		
	Observed N	Expected N	Residual
41,67	5	4,9	,1
50,00	4	4,9	-,9
58,33	8	4,9	3,1
66,67	7	4,9	2,1
75,00	6	4,9	1,1
83,33	4	4,9	-,9
91,67	1	4,9	-3,9
100,00	4	4,9	-,9
Total	39		

	Pretest		
	Observed N	Expected N	Residual
27,78	2	4,9	-2,9
33,33	4	4,9	-,9
38,89	6	4,9	1,1
44,44	7	4,9	2,1
50,00	6	4,9	1,1
55,56	7	4,9	2,1
61,11	5	4,9	,1
66,67	2	4,9	-2,9
Total	39		

	Posttest		
	Observed N	Expected N	Residual
72,22	3	6,5	-3,5
77,78	7	6,5	,5
83,33	9	6,5	2,5
88,89	9	6,5	2,5
94,44	7	6,5	,5
100,00	4	6,5	-2,5
Total	39		

	Test Statistics		
	K_Awal	Pretest	Posttest
Chi-Square	6,744 <sup>a</sup>	5,923 <sup>a</sup>	4,846 <sup>b</sup>
df	7	7	5
Asymp. Sig.	,456	,549	,435

- a. 8 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 4,9.  
b. 0 cells (0,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 6,5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Kelas Kontrol**

**NPar Tests**

	N	Descriptive Statistics			
		Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
K_Awal	40	70,0000	14,59325	41,67	100,00
Pretest	40	47,2222	9,58129	27,78	66,67
Posttest	40	74,0278	11,41934	55,56	94,44

**Chi-Square Test  
Frequencies**

	K_Awal		
	Observed N	Expected N	Residual
41,67	1	5,0	-4,0
50,00	6	5,0	1,0
58,33	5	5,0	,0
66,67	9	5,0	4,0
75,00	9	5,0	4,0
83,33	5	5,0	,0
91,67	3	5,0	-2,0
100,00	2	5,0	-3,0
Total	40		

	Pretest		
	Observed N	Expected N	Residual
27,78	2	5,0	-3,0
33,33	3	5,0	-2,0
38,89	6	5,0	1,0
44,44	9	5,0	4,0
50,00	8	5,0	3,0
55,56	8	5,0	3,0
61,11	2	5,0	-3,0
66,67	2	5,0	-3,0
Total	40		

	Posttest		
	Observed N	Expected N	Residual
55,56	4	5,0	-1,0
61,11	5	5,0	,0
66,67	6	5,0	1,0
72,22	6	5,0	1,0
77,78	6	5,0	1,0
83,33	6	5,0	1,0
88,89	5	5,0	,0
94,44	2	5,0	-3,0
Total	40		

	Test Statistics		
	K_Awal	Pretest	Posttest
Chi-Square	12,400 <sup>a</sup>	13,200 <sup>a</sup>	2,800 <sup>a</sup>
df	7	7	7
Asymp. Sig.	,088	,067	,903

a. 0 cells (0,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 5,0.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Uji Homogenitas Data

Data Pretest

Explore

Kelas

### Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	Eksperimen	39	100,0%	0	0,0%	39	100,0%
	Kontrol	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

### Descriptives

	Kelas	Statistic	Std. Error
Pretest	Eksperimen	Mean	47,7208
		95% Confidence Interval for Mean	
		Lower Bound	44,2959
		Upper Bound	51,1457
		5% Trimmed Mean	47,7762
		Median	50,0000
		Variance	111,628
		Std. Deviation	10,56540
		Minimum	27,78
		Maximum	66,67
		Range	38,89
		Interquartile Range	16,67
		Skewness	-,073
Kurtosis	-,853	,741	
	Kontrol	Mean	47,2222
		95% Confidence Interval for Mean	
		Lower Bound	44,1580
		Upper Bound	50,2865
		5% Trimmed Mean	47,2222
		Median	47,2222
		Variance	91,801
		Std. Deviation	9,58129
		Minimum	27,78
		Maximum	66,67
		Range	38,89
		Interquartile Range	16,67
		Skewness	-,047
Kurtosis	-,313	,733	

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,811	1	77	,371
	Based on Median	,659	1	77	,419
	Based on Median and with adjusted df	,659	1	76,123	,419
	Based on trimmed mean	,809	1	77	,371

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Data Posttest

Explore

Kelas

Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Posttest	Eksperimen	39	100,0%	0	0,0%	39	100,0%
	Kontrol	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error
Posttest	Eksperimen	Mean	86,4672	1,28745
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83,8609
			Upper Bound	89,0736
		5% Trimmed Mean	86,5068	
		Median	88,8889	
		Variance	64,644	
		Std. Deviation	8,04015	
		Minimum	72,22	
		Maximum	100,00	
		Range	27,78	
		Interquartile Range	16,67	
		Skewness	,003	,378
		Kurtosis	-,840	,741
		Posttest	Kontrol	Mean
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			70,3757
	Upper Bound			77,6799
5% Trimmed Mean	73,9198			
Median	72,2222			
Variance	130,401			
Std. Deviation	11,41934			
Minimum	55,56			
Maximum	94,44			
Range	38,89			
Interquartile Range	16,67			
Skewness	,003			,374
Kurtosis	-1,029			,733

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	6,408	1	77	,013
	Based on Median	5,115	1	77	,027
	Based on Median and with adjusted df	5,115	1	73,093	,027
	Based on trimmed mean	6,372	1	77	,014

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Kemampuan Awal Matematis

### Explore

#### Kemampuan Awal MTs

Case Processing Summary

	Kemampuan Awal MTs	Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Posttest	Tinggi	63	100,0%	0	0,0%	63	100,0%
	Rendah	16	100,0%	0	0,0%	16	100,0%

Descriptives

	Kemampuan Awal MTs	Statistic	Std. Error	
Posttest	Tinggi	Mean	81,3927	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 78,2327 Upper Bound 84,5526	
	5% Trimmed Mean	81,7941		
	Median	83,3300		
	Variance	157,430		
	Std. Deviation	12,54711		
	Minimum	55,56		
	Maximum	100,00		
	Range	44,44		
	Interquartile Range	16,67		
	Skewness	-,616	,302	
	Kurtosis	-,603	,595	
	Rendah	Mean	75,3475	1,23926
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 72,7061 Upper Bound 77,9889
5% Trimmed Mean		75,6950		
Median		77,7800		
Variance		24,572		
Std. Deviation		4,95706		
Minimum		61,11		
Maximum		83,33		
Range		22,22		
Interquartile Range		5,56		
Skewness		-1,502	,564	
Kurtosis		3,872	1,091	

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	12,993	1	77	,001
	Based on Median	9,699	1	77	,003
	Based on Median and with adjusted df	9,699	1	70,056	,003
	Based on trimmed mean	12,188	1	77	,001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## Jenis Kelamin

### Explore

#### Jenis Kelamin

#### Case Processing Summary

	Jenis Kelamin	N	Valid		Cases Missing		Total	
			Percent	N	Percent	N	Percent	
Posttest	Laki-Laki	38	100,0%	0	0,0%	38	100,0%	
	Perempuan	41	100,0%	0	0,0%	41	100,0%	

#### Descriptives

Jenis Kelamin		Statistic	Std. Error		
Posttest	Laki-Laki	Mean	83,0405	2,12571	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78,7334	
			Upper Bound	87,3476	
		5% Trimmed Mean		83,6250	
		Median		88,8900	
		Variance		171,709	
		Std. Deviation		13,10378	
		Minimum		55,56	
		Maximum		100,00	
		Range		44,44	
		Interquartile Range		22,22	
		Skewness		-,638	,383
		Kurtosis		-,676	,750
	Perempuan	Mean	77,5063	1,48945	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74,4960	
			Upper Bound	80,5166	
		5% Trimmed Mean		77,9352	
		Median		77,7800	
		Variance		90,957	
		Std. Deviation		9,53715	
		Minimum		55,56	
		Maximum		94,44	
		Range		38,88	
		Interquartile Range		11,11	
		Skewness		-,668	,369
		Kurtosis		-,046	,724

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	5,722	1	77	,019
	Based on Median	3,198	1	77	,078
	Based on Median and with adjusted df	3,198	1	64,147	,078
	Based on trimmed mean	5,414	1	77	,023

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Uji test T

Berdasarkan Pretest

### T-Test

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Eksperimen	39	47,7208	10,56540	1,69182
	Kontrol	40	47,2222	9,58129	1,51494

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	,811	,371	,220	77	,827	,49858	2,26813	-4,01784	5,01499
	Equal variances not assumed			,220	75,853	,827	,49858	2,27096	-4,02458	5,02173

Berdasarkan Posttest

### T-Test

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Eksperimen	39	86,4672	8,04015	1,28745
	Kontrol	40	74,0278	11,41934	1,80556

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	6,408	,013	5,585	77	,000	12,43946	2,22717	8,00460	16,87431
	Equal variances not assumed			5,610	70,133	,000	12,43946	2,21756	8,01682	16,86209

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan Kemampuan Awal matematis

### T-Test

#### Group Statistics

	Kemampuan Awal MTs	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Tinggi	63	81,3927	12,54711	1,58079
	Rendah	16	75,3475	4,95706	1,23926

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	12,993	,001	1,883	77	,064	6,04520	3,21090	-,34852	12,43891
	Equal variances not assumed			3,010	63,105	,004	6,04520	2,00865	2,03137	10,05903

Berdasarkan Jenis Kelamin

### T-Test

#### Group Statistics

	Jenis Kelamin	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Laki-Laki	38	83,0405	13,10378	2,12571
	Perempuan	41	77,5063	9,53715	1,48945

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	5,722	,019	2,158	77	,034	5,53418	2,56508	,42646	10,64190
	Equal variances not assumed			2,132	67,254	,037	5,53418	2,59560	,35371	10,71466

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Uji Tes Anova Dua Jalur

### Kemampuan Awal Matematis

### Univariate Analysis of Variance

#### Between-Subjects Factors

	Value Label	N
Kelas	1 Eksperimen	39
	2 Kontrol	40
Kemampuan Awal MTs	1 Tinggi	63
	2 Rendah	16

#### Descriptive Statistics

Dependent Variable: Posttest

Kelas	Kemampuan Awal MTs	Mean	Std. Deviation	N
Eksperimen	Tinggi	89,6280	6,14385	30
	Rendah	75,9267	2,78000	9
	Total	86,4662	8,03960	39
Kontrol	Tinggi	73,9061	12,22415	33
	Rendah	74,6029	7,06941	7
	Total	74,0280	11,41796	40
Total	Tinggi	81,3927	12,54711	63
	Rendah	75,3475	4,95706	16
	Total	80,1684	11,65505	79

#### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a,b</sup>

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Posttest	Based on Mean	12,192	3	75	,000
	Based on Median	10,199	3	75	,000
	Based on Median and with adjusted df	10,199	3	59,541	,000
	Based on trimmed mean	12,108	3	75	,000

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Posttest

b. Design: Intercept + Kelas + KemampuanAM + Kelas \* KemampuanAM

#### Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Posttest

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4357,436 <sup>a</sup>	3	1452,479	17,463	,000
Intercept	310562,031	1	310562,031	3733,852	,000
Kelas	914,840	1	914,840	10,999	,001
KemampuanAM	532,480	1	532,480	6,402	,013
Kelas * KemampuanAM	652,718	1	652,718	7,848	,006
Error	6238,103	75	83,175		
Total	518325,778	79			
Corrected Total	10595,539	78			

a. R Squared = ,411 (Adjusted R Squared = ,388)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

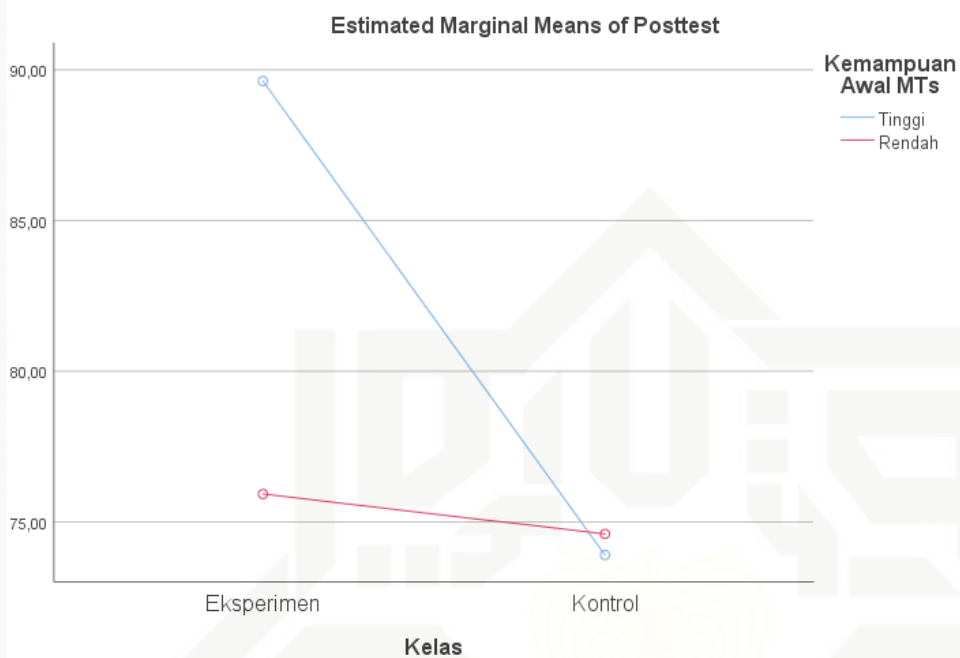
## Profile Plots

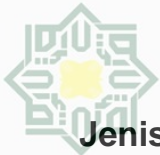
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Univariate Analysis of Variance**

**Between-Subjects Factors**

	Value	Label	N
Kelas	1	Eksperimen	39
	2	Kontrol	40
Jenis Kelamin	1	Laki-Laki	38
	2	Perempuan	41

**Descriptive Statistics**

Dependent Variable: Posttest

Kelas		Jenis Kelamin	Mean	Std. Deviation	N
Eksperimen	Laki-Laki		92,6884	5,25484	19
		Perempuan	80,5550	5,25478	20
		Total	86,4662	8,03960	39
Kontrol	Laki-Laki		73,3926	11,35068	19
		Perempuan	74,6029	11,72759	21
		Total	74,0280	11,41796	40
Total	Laki-Laki		83,0405	13,10378	38
		Perempuan	77,5063	9,53715	41
		Total	80,1684	11,65505	79

**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a,b</sup>**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	8,641	3	75	,000
	Based on Median	7,339	3	75	,000
	Based on Median and with adjusted df	7,339	3	54,549	,000
	Based on trimmed mean	8,612	3	75	,000

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Posttest

b. Design: Intercept + Kelas + JenisKelamin + Kelas \* JenisKelamin

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Posttest

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4504,047 <sup>a</sup>	3	1501,349	18,485	,000
Intercept	508642,130	1	508642,130	6262,531	,000
Kelas	3142,011	1	3142,011	38,685	,000
JenisKelamin	588,106	1	588,106	7,241	,009
Kelas * JenisKelamin	877,617	1	877,617	10,805	,002
Error	6091,492	75	81,220		
Total	518325,778	79			
Corrected Total	10595,539	78			

a. R Squared = ,425 (Adjusted R Squared = ,402)

**Profile Plots**

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

d. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumbernya.

2. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

16. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

20. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

22. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

24. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

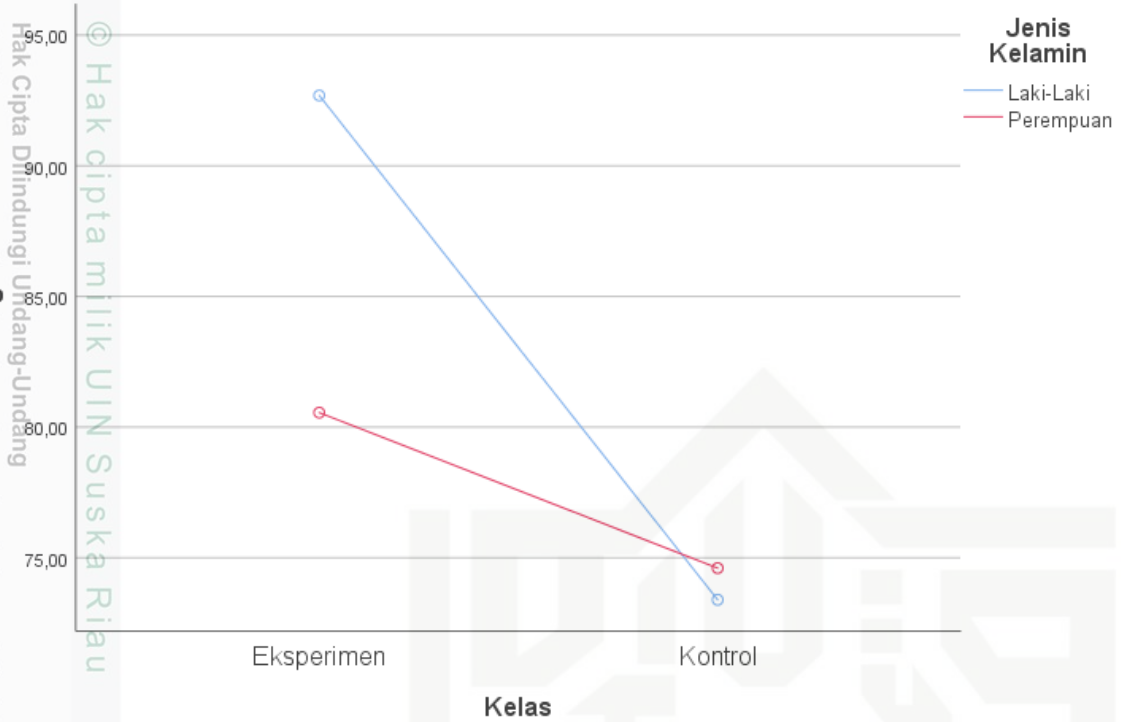
25. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

26. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

27. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

28. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Estimated Marginal Means of Posttest



1. Dilarang menyalin seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau







© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Wak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

# SURAT – SURAT

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.ftx.uinsuska.ac.id E-mail: eftax\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.11.4/PP.00.9/17640/2022  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Tesis*

Pekanbaru, 19 Oktober 2022

Kepada  
Yth.

1. Dra. Rohani, M.Pd  
2. Dr. Sukma Erni, M.Pd  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing tesis mahasiswa :

Nama : Cici Saputri  
NIM : 22011021942  
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline* dan *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Magister Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan tesis, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam  
an. Dekan

Wakil Dekan I



Zarkasih, M. Ag.

NIP. 19721017199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 كلية التربية والتعليم  
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: aftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 15 Desember 2022

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/19988/2022  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : -  
 Hal : *Pembimbing Tesis (Perpanjangan)*

Kepada  
 Yth.

1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.
2. Dr. Sukma Erni, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
 Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing tesis mahasiswa :

Nama : Cici Saputri  
 NIM : 22011021942  
 Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline* dan *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru  
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Tesis sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih

Wassalam

an. Dekan  
 Wakil Dekan I  
  
 arkasih, M.Ag.  
 P. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: efsk\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/19988/2022  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Tesis (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 15 Desember 2022

Kepada  
Yth.

1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
2. Dr. Mhmd Habibi, M.Pd.  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing tesis mahasiswa :

Nama : Cici Saputri  
NIM : 22011021942  
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline* dan *Creative Problem Solving* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru  
Waktu : 3 Bulan dihitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Tesis sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an Dekan  
Wakil Dekan I  
ar Kasih, M.Ag  
IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 Alamat: Jl. H. R. Soebrandis Km 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
 UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Cici Saputri  
 Nomor Induk Mahasiswa : 22011021942  
 Hari/Tanggal Ujian : Senin 104 April 2022  
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline dan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV SDN Kota Pekanbaru  
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN		
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III
1.	Zarkasih	PENGUJI I			
2.	Dr. Ahmad. Habibi	PENGUJI II			
3.	Dr. Hj. Zuhidah, M.Pd	PENGUJI III			

Mengetahui  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan I

Dr. H. Zarkasih, M.Ag.  
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 30 September 2022  
 Peserta Ujian Proposal

Cici Saputri  
 NIM. 22011021942

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28233 PO BOX 1004 Telp. (0751) 561647  
Fax (0751) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00 9/8367/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 23 Mei 2023

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

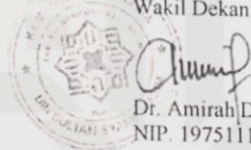
Nama : Cici Saputri  
NIM : 22011021942  
Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023  
Program Studi : S 2 PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU**  
 JL. ANGGREK N O. 14 AIRPUTIH KEC. TUAH MADANI  
 PEKANBARU

NSS : 101096001147    NPSN : 10404437    AKREDITASI : A+

---

Pekanbaru, 31 Mei 2023

Nomor : 422/SDN 147 PKU/62  
 Lamp : -  
 Hal : BALASAN

Kepada Yth  
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Qasim Riau  
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Di  
 Tempat

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Merujuk pada surat yang masuk pada kami, perihal permohonan melakukan penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa permohonan Saudari pada prinsipnya kami setujui, untuk mahasiswi atas nama berikut :

Nama : CICI SAPUTRI  
 NIM : 22011021942  
 Semester/Tahun : VI (Enam)/2023  
 Program Study : S2 PGMI  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk dapat melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang kami pimpin yaitu SD Negeri 147 Pekanbaru.

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah  
**SAMSINAR, S.Pd SD**  
 NIP.1961022009022005

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
 كلية التربية والتعليم  
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8826/2023  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 31 Mei 2023 M

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini  
 memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Cici Saputri  
 NIM : 22011021942  
 Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan  
 judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving  
 Berbantuan Media Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa  
 Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru  
 Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (31 Mei 2023 s.d 31 Juli 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang  
 bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.  
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU**  
 JL. ANGGREK N O. 14 AIRPUTIH KEC. TUAH MADANI  
 PEKANBARU  
 NSS : 101096001147      NPSN : 10404437      AKREDITASI : A+

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 422/SDN 147 PKU/227

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 147 Pekanbaru Kel. Airputih Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dengan ini menerangkan :

Nama	: CICI SAPUTRI
NIM	: 2201021942
Semester	: VI (Enam)/2023
Program studi	: S2 PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Yang bersangkutan telah melakukan Riset di SD Negeri 147 Pekanbaru Kel. Airputih Kec. Tuahmadani Kota Pekanbaru guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dan surat keterangan ini berikan agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

14 Juni 2023  
 Kepala Sekolah,  
  
**BAMSINAR, S.Pd SD**  
 NIP. 19810102 200902 2 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : [dpmpstp@riau.go.id](mailto:dpmpstp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/56895  
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8826/2023 Tanggal 31 Mei 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

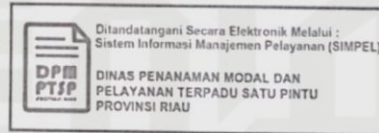
- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Nama              | : CICI SAPUTRI  |
| 2. NIM / KTP         | : 220110219420  |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH S2  |
| 4. Konsentrasi       | : -   |
| 5. Jenjang           | : S2  |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU   |

Dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 5 Juni 2023



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**


1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru  
 Up Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

UIN SUSKA RIAU




## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. – FAX : (0761) 39399 PEKANBARU



---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/1409/2023



**a Dasar** : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.  
 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.  
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.  
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.  
 5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

**b Menimbang** : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/56895 tanggal 5 Juni 2023, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Tesis.

**MEMBERITAHUKAN BAHWA :**


1. Nama : CICI SAPUTRI  
 2. NIM : 220110219420  
 3. Fakultas : PASCASARJANA UIN SUSKA RIAU  
 4. Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 5. Jenjang : S2  
 6. Alamat : DESA SABANG BARAT KEC. MIDAI KAB. NATUNA-KEPULAUAN RIAU  
 7. Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU  
 8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 6 Juni 2023

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA  
 DAN POLITIK KOTA PEKANBARU  
**Sekretaris**  
  
**HADI SANJOYO, AP, M.Si**  
 PEMBINA TINGKAT I  
 NIP. 19740410 199311 1 001

**Tembusan**  
 Yth : 1. Direktur Program Pascasarjana UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.  
 2. Yang Bersangkutan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya  
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204  
PEKANBARU  
website : www.disdikpku.org email : \_disdikpku@yahoo.com

Pekanbaru, 08 Juni 2023

Kepada Yth,  
SEKOLAH DASAR NEGERI 147  
PEKANBARU

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/2257/2023

Lampiran : -

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

di -

Pekanbaru

Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : BL.04.00/Kesbangpol/1409/2023 tanggal 05 Juni 2023 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama : CICI SAPUTRI  
NIM : 22011021942  
Mahasiswa : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH -S2 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU, sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
KOTA PEKANBARU  
Sekretaris



H. MUZAILIS, S.Pd, MM  
Pembina Tingkat I ( IV / b )  
NIP. 19650921 198902 1 001





## RIWAYAT HIDUP PENULIS

**Cici Saputri**, lahir di Midai, 09 November 1998,

merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari Bapak Yuhardis (Alm) dan Ibu Nurmadiana, yang bertempat tinggal di Jl. Sabang Barat Kec. Midai, Kab. Natuna, Provinsi Kepulauan Riau. Penulis mulai menempuh

pendidikan pada tahun 2002 pada jenjang Taman Kanak-Kanak Pertiwi kecamatan Midai. Kemudian pada tahun 2004 penulis melanjutkan ke Sekolah Dasar Negeri 004 Midai lulus pada tahun 2010, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Midai lulus pada tahun 2013, Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Midai lulus pada tahun 2016.

Selanjutnya Tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, diterima pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S1 melalui jalur ujian masuk mandiri. Pada tahun yang sama penulis mendaftar sebagai mahasiswa Magister di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau jurusan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.