

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Pemecahan Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta aspek sosial dan ekonomi pada abad ke-21 berlangsung sangat cepat. Untuk mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut diperlukan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang terus dikembangkan. Salah satu keterampilan penting adalah kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah mencakup usaha menghasilkan solusi melalui serangkaian tahapan proses ini memerlukan persiapan, kreativitas, penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan penerapan dalam kehidupan nyata (Lesi & Nuraeni, 2021). Kemampuan memecahkan masalah perlu dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran. Kompetensi ini erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik membaca dan memahami soal cerita, memodelkan masalah secara matematis, merencanakan langkah perhitungan, serta melaksanakan dan menyelesaikan perhitungan pada berbagai jenis soal. (Timutius et al., 2018).

Kemampuan pemecahan masalah mampu melatih peserta didik dalam memahami konsep serta prinsip suatu materi serta mampu

melatih peserta didik terampil dalam memecahkan matematika (Delia et al., 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami konsep atau teori saja, melainkan harus mampu menyelesaikan masalah matematis yang memerlukan keterampilan tersebut. Tujuan dari kemampuan pemecahan masalah adalah mendorong peserta didik lebih aktif saat melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan masalah. Pencapaian tujuan pemecahan masalah ini memerlukan komunikasi matematika yang baik antar peserta didik maupun anatr guru dan peserta didik.

Pemecahan masalah adalah kemampuan individu dalam menganalisis, menelaah, bernalar, mengevaluasi dan merefleksikan dengan melibatkan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam menyelesaikan permasalahan pada keadaan yang baru (Azhar et al., 2021). Faktanya, pada proses tidak hanya sekedar menemukan jawaban, tetapi juga mencakup cara seseorang dalam mengaitkan pengalaman sebelumnya untuk mengatasi rintangan baru yang belum pernah dihadapi. Kemampuan ini sebagai kunci agar kita tidak hanya mematuhi peraturan yang ada, tetapi juga mampu berinovatif dan analitis dalam menemukan solusi yang paling sesuai. Pemecahan masalah adalah proses berpikir tingkat tinggi dengan tahapan yang dilakukan melalui penerapan berbagai aturan, konsep, atau rumus agar mendapat jawaban sehingga masalah matematis mampu terpecahkan (Nidia et al., 2021).

Pemecahan masalah memfasilitasi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh guna memecahkan masalah yang lebih kompleks dan beragam. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat saat belajar saja, namun juga penting dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah di luar lingkungan sekolah. Mengajarkan pemecahan masalah matematika bertujuan untuk: (1) melatih pemikiran peserta didik, (2) meningkatkan kemampuan memilih dan menerapkan strategi, (3) membangun sikap positif dalam memecahkan masalah, (4) mengembangkan kemampuan menghubungkan pengetahuan, (5) meningkatkan kemampuan memantau dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, (6) memperkuat keterampilan kerja sama, (7) melatih peserta didik untuk menemukan jawaban yang akurat (Kania et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang individu khususnya dalam pelajaran matematika yang membantu peserta didik dalam memahami dan mengatasi masalah yang ada. Kemampuan ini sangat berguna dalam aktivitas kehidupan nyata. Kemampuan pemecahan masalah harus terus dikembangkan guna melatih keterampilan peserta didik dalam menentukan alternatif solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang mereka hadapi.

b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Terdapat beberapa indikator kemampuan pemecahan masalah yang telah dipaparkan oleh para ahli dan hasil penelitian sebelumnya. Tahapan pemecahan masalah merujuk dari Polya (1973) yang menyarankan ada empat langkah dalam pemecahan masalah, yaitu:

- 1) Memahami masalah (*understanding the problem*), yaitu mampu memahami masalah yang disampaikan sehingga dapat mengidentifikasi bagian-bagian yang sudah diketahui dan ditanyakan.
- 2) Menyusun rencana (*devising a plan*), yaitu menyusun langkah penyelesaian yang akan digunakan.
- 3) Melaksanakan rencana (*carrying out the problem*), yaitu menerapkan strategi yang sudah disusun saat pemecahan masalah.
- 4) Memeriksa kembali (*looking back*), yaitu mengecek hasil jawaban yang telah dilakukan untuk memastikan jawaban yang diterima (Udil et al., 2021).

Sementara itu, terdapat juga lima indikator kemampuan pemecahan masalah matematika, diantaranya :

- 1) Mengidentifikasi unsur diketahui, ditanya dan dibutuhkan.
- 2) Merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika.

- 3) Menerapkan strategi penyelesaian masalah baik dalam atau luar konteks matematik.
- 4) Menjelaskan hasil sesuai masalah awal.
- 5) Mengaplikasikan matematika secara bermakna (Sholihah & Afriansyah, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, pada penelitian ini menggunakan empat indikator pemecahan masalah menurut (Udil et al., 2021) yang diadaptasi dari indikator Polya yang ditunjukkan pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator	Sub Indikator
Memahami masalah	Memahami informasi yang telah disajikan dari pertanyaan yang diberikan dengan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya
Menyusun rencana	Menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah yang ada beserta langkahnya
Melaksanakan rencana	Menuntaskan permasalahan dengan rencana yang disusun dan memperoleh jawaban yang tepat
Memeriksa kembali	Melihat kembali hasil dan menarik kesimpulan dari jawaban yang sudah dikerjakan

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah

Dalam tercapainya kemampuan pemecahan masalah, terdapat faktor yang berkesempatan mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah, mulai dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, kecerdasan, dan kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik, sedangkan untuk faktor eksternal mencakup model atau metode

pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar dan motivasi dari guru saat pembelajaran di kelas (Hanifa et al., 2019).

Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematis ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Berdasarkan karakteristiknya, faktor tersebut dikelompokkan menjadi 3 aspek penilaian utama, yaitu :

1. Aspek Kognitif, mencakup kesulitan belajar, pemahaman materi, konteks soal, pemahaman konsep, pengalaman belajar, serta penggunaan rumus
2. Aspek Afektif, mencakup sikap, ketergantungan pada mood, motivasi belajar, perhatian dari orang terdekat dan rasa malas
3. Aspek Psikomotor, mencakup respon dari peserta didik, keaktifan saat dikelas dan berdiskusi atau saat bertanya (Kudisyah et al., 2017).

Selain itu, faktor yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam pemecahan masalah juga dapat berawal dari pengalaman awal peserta didik, dorongan dari beberapa sumber, peserta didik lupa pada materi, ketidak telitian dalam mengerjakan soal, dan keterampilan yang mereka miliki (Shafira Hidayah et al., 2023). Melihat berbagai faktor tersebut, penting bagi seorang guru untuk tidak fokus terhadap hasil akhir mereka saja, melainkan juga menelusuri hambatan apa yang mempengaruhi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor internal mencakup kecerdasan, kemampuan kognitif, dan minat; sedangkan faktor eksternal mencakup model atau metode pembelajaran guru, dukungan orang tua, kondisi emosional saat belajar, dan kualitas lingkungan belajar.

2. Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project*

Model pembelajaran merupakan cara perencanaan untuk merancang susunan materi pelajaran, mengelompokkan materi, serta memberi arahan kepada guru dalam menyampaikan materi, baik saat di kelas maupun di luar sekolah. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai yaitu model MMP. Model pembelajaran ini berawal dari program penelitian yang dikembangkan oleh Good, Grouws, dan Ebmeier pada rentang waktu pertengahan dekade 1970-an hingga awal 1980-an di Universitas Missouri, Columbia, US. Model MMP adalah model pembelajaran yang dirancang dengan berbagai latihan soal agar peserta didik bisa mencapai hasil yang signifikan, memberi kesempatan peserta didik berkolaborasi, terlibat latihan secara teratur, dan menerapkan pemahaman melalui tugas individu (Lusiawati et al., 2024). Didalam model ini peserta didik akan lebih terampil menyelesaikan latihan-latihan soal dan membuat mereka belajar sedikit dalam menyelesaikan masalah pada latihan tersebut.

Model pembelajaran MMP adalah model yang dirancang untuk membantu guru memberikan latihan kepada peserta didik sehingga hasil belajar mereka semakin baik (Sofyan, 2018). Latihan yang dimaksud adalah latihan yang sistematis dan berupa latihan mandiri. Model pembelajaran MMP menekankan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Model pembelajaran ini terdiri atas beberapa tahap saat pembelajaran, yaitu *review*, pengembangan konsep, latihan terkontrol, latihan mandiri, dan terakhir penutup. Melalui beberapa tahapan tersebut peserta didik berkesempatan untuk belajar menguatkan pemahaman mereka serta mampu belajar menyelesaikan suatu masalah. Model pembelajaran MMP dirancang dengan susunan yang sistematis, mencakup penumbuhan gagasan serta pendalaman konsep matematika, pemberian latihan soal baik secara individu maupun berkelompok, dan pemaduan kegiatan antara guru dengan peserta didik.

Model pembelajaran MMP adalah model pembelajaran yang terstruktur mencakup tinjauan, pengembangan, latihan terkontrol, kerja individu serta penugasan rumah (Rosyid & Umbara, 2019). Model pembelajaran ini mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas. Struktur yang sistematis pada model ini mampu meningkatkan aktivitas aktif peserta didik dalam kelas baik dalam aktivitas kelompok maupun aktivitas individu. Model pembelajaran MMP diimplementasikan dengan manajemen waktu terstruktur oleh siswa dan guru (Rodliyah et al., 2024).

Karakteristik model MMP adalah dimana peserta didik secara individu belajar materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru. Kegiatan berkelompok yang dilakukan saat pembelajaran juga membuat peserta didik memperoleh pengalaman nyata. Pengalaman belajar peserta didik saat menyelesaikan latihan kelompok mampu memberikan pemahaman kepada mereka, sehingga peserta didik mampu memaksimalkan kemampuan diri mereka dalam mengerjakan soal latihan dan hasil yang diperoleh tidak akan membuat mereka mengulang kesalahan yang sama pada saat ada latihan berikutnya (Ervinasari & Astuti, 2023).

Berdasarkan pemaparan pendapat dari para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa model MMP adalah model pembelajaran yang disusun secara terstruktur mulai dari pemahaman terhadap materi hingga latihan mandiri secara konsisten. Model pembelajaran MMP juga menekankan aktivitas aktif peserta didik dalam mengerjakan latihan soal baik secara kolaborasi maupun secara mandiri, sehingga menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project*

Dalam proses pembelajaran menerapkan suatu model pembelajaran pastinya memiliki langkah atau sintaks yang harus diterapkan. Model pembelajaran MMP dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Pendahuluan (*review*), dimulai dengan membahas materi yang sudah dipelajari agar peserta didik mudah saat memahami materi berikutnya.
- 2) Pengembangan, di langkah ini guru mampu menyampaikan ide baru dengan baik, misalnya dengan diskusi kelompok dan sesi tanya jawab serta memberikan contoh nyata dalam pemaparannya.
- 3) Latihan terkontrol atau kerja kelompok, peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal yang disajikan dalam bentuk LKPD.
- 4) Latihan mandiri atau individu, di langkah ini peserta didik mengasah kemampuan mereka dengan mengerjakan soal untuk diselesaikan secara mandiri.
- 5) Penutup, peserta didik mampu menarik kesimpulan atau meringkasa materi yang baru saja dipelajari (Nurussobah et al., 2021).

Dalam penerapannya, langkah umum (sintaks) model MMP dapat dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

- 1) Pendahuluan (*review*)
- 2) Pengembangan
- 3) Latihan terkontrol
- 4) Seat work (kerja mandiri)
- 5) Penugasan atau PR (Rahmiati & Fahrurrozi, 2016).

Berdasarkan beberapa langkah pembelajaran MMP yang disampaikan oleh beberapa ahli, pada penelitian ini menggunakan 5 langkah atau sintaks yang ditunjukkan pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2. 2 Sintaks Model Pembelajaran MMP

Sintaks	Kegiatan
Sintaks 1 Pendahuluan (review)	Guru mengulas materi yang telah dipelajari agar peserta didik masih ingat terhadap materi.
Sintaks 2 Pengembangan	Guru mengembangkan materi dengan mengaitkan dengan benda konkrit atau mengaitkan permasalahan yang ada disekitar
Sintaks 3 Latihan terkontrol	Guru membentuk peserta didik kedalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada
Sintaks 4 Latihan mandiri	Guru memberikan latihan mandiri kepada siswa untuk dikerjakan dan dikumpulkan
Sintaks 5 Penugasan	Guru memberikan penugasan atau pekerjaan rumah untuk peserta didik berlatih dan mengingat kembali materi yang sudah dipelajari saat di kelas.

c. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project*

Sebagai salah satu alternatif pembelajaran terstruktur, model pembelajaran MMP memiliki karakteristik tersendiri yang mampu mempengaruhi suasana kelas dan cara peserta didik memahami materi. Model ini mampu melatih peserta didik lewat soal-soal latihan secara bertahap, sampai mereka mampu latihan mandiri dan terbiasan memecahkan masalah. Di sisi lain, model pembelajaran MMP juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan saat penerapannya. Kelebihan dan kekuarang model ini diantaranya sebagai berikut :

- 1) Penggunaan waktu yang dapat diatur memudahkan banyak materi yang tersampaikan.

- 2) Banyak latihan soal membuat peserta didik terampil dengan beragam soal.
- 3) Melatih kerja sama antar peserta didik saat mengerjakan lembar kerja sehingga peserta didik dapat saling membantu dan bertukar pikiran.

Adapun untuk kekurangannya antara lain :

- 1) Lebih menekankan latihan rutin, sehingga kurang memberikan ruang eksplorasi pada peserta didik.
- 2) Peserta didik merasa cepat bosan (Amin & Sumendap, 2022) .

Dalam penerapannya, model pembelajaran MMP memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu menjadi perhatian. Kelebihan model pembelajaran MMP terletak pada kemampuannya dalam membangun pemahaman peserta didik secara bertahap melalui latihan terstruktur, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir serta kemandirian peserta didik dalam belajar. Untuk kekurangannya, model ini membutuhkan kesiapan guru dalam menyusun strategi tahapan pembelajaran yang sistematis.

Berdasarkan paparan dari ahli di atas ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran MMP mempunyai kelebihan sekaligus kelemahan. Untuk meminimalkan kelemahan pada model pembelajaran ini, peneliti perlu menyusun langkah yang baik serta memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Selain itu, pengelolaan waktu secara efektif juga perlu agar

tahapan model MMP berjalan dengan lancar. Melalui persiapan yang matang serta pelaksanaan yang sudah terarah, kelebihan model pembelajaran MMP dapat dimanfaatkan secara optimal guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

3. Media *Baamboozle*

a. Pengertian *Baamboozle*

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan menarik. Didalam pemanfaatan media pembelajaran guru juga harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan dalam pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah guna menunjang kegiatan pembelajaran serta memperjelas informasi yang harus disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran (Iskandar et al., 2022). Penggunaan teknologi oleh guru perlu diperbaiki agar menarik minat serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media pembelajaran digital yang bisa digunakan adalah aplikasi berbasis web seperti *Baamboozle* (Kusyani & Ray, 2023)

Baamboozle merupakan media pembelajaran yang menciptakan penilaian yang menarik serta evaluasi instruksional atau berbasis permainan sehingga efektif dalam mengurangi kebosanan peserta didik (Sari et al., 2024). *Baamboozle* mampu membuat model pembelajaran lebih efektif karena penggunaannya dilakukan secara online berkelompok sehingga menyeimbangkan materi yang diajarkan guru, melatih dan

mengembangkan rasa tanggung jawab dan kerja tim. Media ini juga memiliki fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk mengakses sesuai kebutuhan. *Baamboozle* adalah media pembelajaran interaktif yang mirip permainan edukasi atau cerdas cermat, sehingga membuat suasana kelas lebih seru dan meningkatkan semangat belajar peserta didik (Joanna & Anwar, 2024). Dengan adanya fitur permainan tim dan tampilan visual yang menarik, *Baamboozle* memfasilitasi pembelajaran berbasis tantangan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

Media *Baamboozle* terdiri dari empat petunjuk, diantaranya tampilan awal, tampilan pertanyaan atau kuis, tampilan pertanyaan yang diperbesar, dan tampilan tombol jawaban kuis. *Baamboozle* dimainkan secara berkelompok tetapi juga bisa jika dimainkan secara individu. Setiap tim memilih angka di layar proyektor yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab. Pembelajaran dengan media *Baamboozle* mampu membentuk jiwa kompetisi peserta didik. Jiwa kompetisi ini akan membawa persaingan yang mengarah pada hal positif. Bahkan, pada media *Baamboozle* terdapat fitur *power-ups* yang berisikan gift untuk tambahan point atau juga berisikan jebakan untuk pengurangan point agar permainan lebih seru dan menantang (Mariani et al., 2022).

Berdasarkan paparan dari beberapa ahli dapat disimpulkan media *Baamboozle* adalah aplikasi berbasis web *online* menyerupai kuis cerdas cermat yang mampu memudahkan guru dan peserta didik saat

penyampaian pembelajaran di dalam kelas. Media ini mampu meningkatkan ketertarikan serta rasa penasaran peserta didik di kelas. Selain itu, media ini mampu melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan penyajian soal-soal yang menuntut berpikir kritis dan analitis.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Baamboozle*

Setiap platform pembelajaran, seperti *Baamboozle* tentu membawa suasana baru yang interaktif di kelas, meskipun memiliki batasan tertentu dalam penerapannya. Pada setiap media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang penyampaian materi pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan serta kekurangan media *Baamboozle* dalam pembelajaran yaitu :

1. Kelebihan Media *Baamboozle*

- a) Tampilan yang menarik dan informatif
- b) Soal yang diberikan beragam
- c) Penggunaan *Baamboozle* dapat digunakan di semua jenjang pendidikan
- d) Memberikan pengalaman baru untuk berdiskusi secara berkelompok
- e) Mudah diakses
- f) Dapat dijadikan media belajar mandiri
- g) Dapat diakses dari laptop atau ponsel (Tsurayya, 2023).

Selain itu, kelebihan *Baamboozle* dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif saat proses belajar berlangsung dan mampu meningkatkan motivasi berkompetisi yang sehat saat belajar.

2. Kekurangan media *Baamboozle*

Adapun kekurangan media *Baamboozle* diantaranya :

- a) Tidak ada perbedaan antara akun untuk membuat pertanyaan dan penjawab pertanyaan
- b) Instrument pada *Baamboozle* tidak ada, hanya backsound saat memilih jawaban saja (Tsurayya, 2023).

c. Fitur-fitur pada *Baamboozle*

Baamboozle memiliki berbagai fitur interaktif menarik yang mendukung proses pembelajaran. Platform ini menyediakan berbagai pilihan bentuk soal yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. *Baamboozle* juga memungkinkan guru dalam membuat, menyimpan dan menggunakan kembali soal-soal yang telah mereka susun sesuai kebutuhan pembelajaran. Berikut ini fitur-fitur pada media *Baamboozle*:

1. Pembuatan kuis, guru dapat membuat kuis dengan bermacam jenis pertanyaan, mulai pilihan ganda, benar atau salah serta soal isian.
2. Model permainan, media ini menawarkan model permainan secara tim maupun individu yang memungkinkan fleksibilitas saat penerapannya di kelas.

3. Umpan balik, platform ini memberi tahu langsung kepada peserta didik tentang jawaban yang benar, sehingga mereka mengetahui hasilnya.
4. Elemen gamifikasi, media ini mengintegrasikan elemen-elemen games seperti skor, daftar peringkat dan hadiah virtual sehingga dapat meningkatkan motivasi dan suasana kelas yang lebih aktif (Mufid & Anwar, 2024).

Dengan adanya fitur-fitur interaktif yang ditawarkan pada *Baamboozle*, membuat tugas guru lebih mudah dalam merancang evaluasi, mengakses dan menciptakan suasana baru di kelas saat proses pembelajaran matematika yang biasanya kaku menjadi lebih seru dan kompetitif.

4. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diantari et al., (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbantuan LKS Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil positif dari siswa pada penerapan model ini serta mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Melaya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Febrian et al., (2023) yang berjudul “Pengaruh *Missouri Mathematics Project* Berbantuan *Math City Map*

terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa ada dampak dari penerapan model MMP berbantuan *Math City Map* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Penelitian dari (Rachma et al., 2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas II MI Miftahul Huda”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar di kelas II MI Miftahul Huda.
4. Penelitian dari (Maharani et al., 2026) dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Game *Baamboozle* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Nilai Tempat Bilangan Cacah Kelas IV SDN 46 Banda Aceh” penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media game *Baamboozle* dalam pembelajaran nilai tempat bilangan cacah di kelas IV SDN 46 Banda Aceh efektif terhadap minat dan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor minat dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan *Baamboozle* dibandingkan saat mereka belum menggunakan media tersebut.
5. Penelitian dari (Rahmania et al., 2025) yang berjudul “Pengaruh Media Games *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang”, dalam penelitian tersebut

ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang.

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam kemajuan keterampilan berpikir peserta didik. Akibatnya, kemampuan pemecahan masalah harus menjadi prioritas selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk membangun kemampuan berpikir secara sistematis serta keterampilan hitung dasar. Namun, pemecahan masalah matematikaa masih menjadi tantangan bagi banyak peserta didik karena proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif serta kurang terlibat aktif. Hal inilah menjadi penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah matematika.

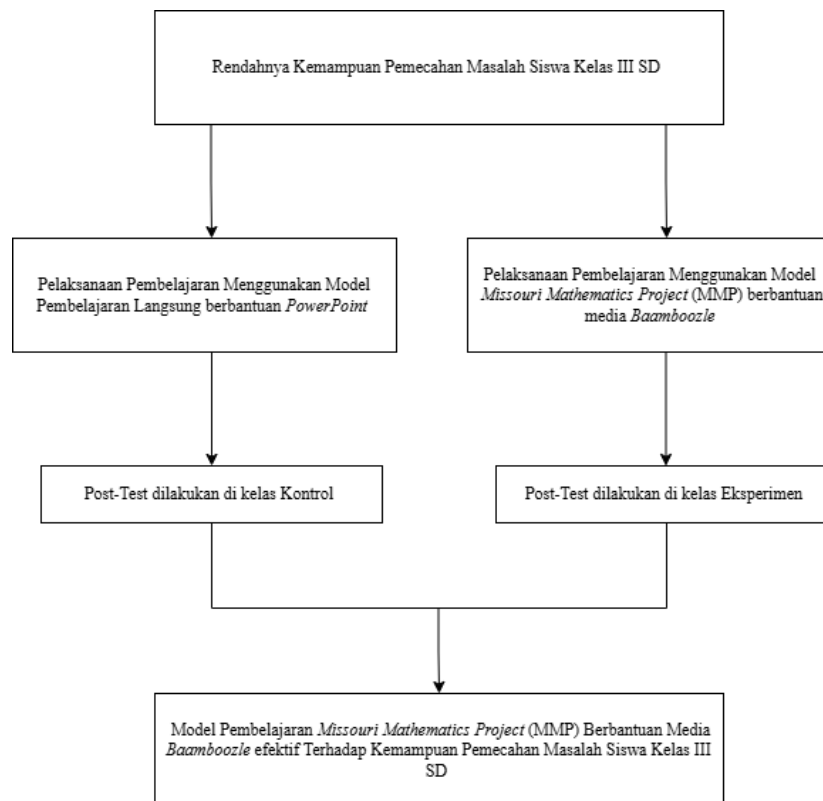
Materi penyajian data tergolong materi pada pelajaran matematika yang membutuhkan pemahaman konsep yang tinggi dari peserta didik. Melalui kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang rendah maka mereka akan kesulitan dalam menyelesaikan persoalan pada materi tersebut. Model dan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Model dan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran MMP adalah solusi yang dapat dijadikan alternatif oleh guru untuk mendukung pembelajaran dikelas. Model

pembelajaran MMP menekankan peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui latihan terbimbing secara kelompok maupun secara individu. Untuk memahami materi yang diberikan, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil guna mampu bertanggung jawab atas kelompok dan saat latihan individu mampu tanggung jawab atas dirinya sendiri. Model ini berkolaborasi dengan media *Baamboozle* yang digunakan sebagai pendukung proses belajar dengan tampilan yang menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara lebih efektif.

Model pembelajaran MMP berbantuan media *Baamboozle* dapat menjadi solusi pembelajaran yang efektif karena mengaitkan konsep matematika dengan aktivitas latihan berkolaborasi, latihan mandiri sampai penugasan sehingga membuat peserta didik berlatih dalam memahami serta mencari solusi dari masalah yang disajikan. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan hasil belajar peserta didik serta mampu menyelesaikan masalah dalam materi menyajikan data sederhana.

Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah :

H_0 : model *Missouri Mathematics Project* (MMP) berbantuan media *Baamboozle* tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III sekolah dasar.

H_a : model *Missouri Mathematics Project* (MMP) berbantuan media *Baamboozle* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III sekolah dasar.