

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DIKELAS IV
SD NEGERI 03 PIOBANG KEC. PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

YOSANTI VEBRIANA
NPM. 1910013411184



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Yosanti Vebriana
NPM : 1910013411184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika
Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media
Audio Visual Dikelas IV SD N 03 Piobang Kec.
Payakumbuh.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si.

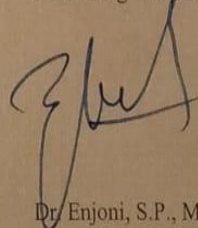
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dra. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

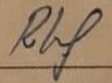
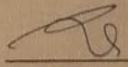
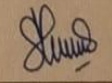


Dr. Enjoni, S.P., M.P.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

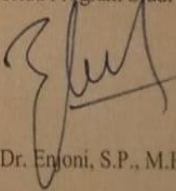
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Tiga Puluh** bulan **Juli** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama Mahasiswa : Yosanti Vebriana
NPM : 1910013411184
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Dikelas IV SD N 03 Piobang Kec. Payakumbuh.

Nama	Tanda Tangan
1. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	: 
2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd	: 
3. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd.	: 

Mengetahui,


Dekan FKIP
Dra. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S.P., M.P.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yosanti Vebriana

NPM : 1910013411184

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Dikelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Dikelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab.

Padang, Maret 2024
Saya yang menyatakan



Yosanti Vebriana

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS IV
SD NEGERI 03 PIOBANG KEC. PAYAKUMBUH**

Yosanti Vebriana¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: yosantivebriana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas IV SDN 03 Piobang Kec. Payakumbuh, Kab. Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media audio visual. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Piobang Kec. Payakumbuh, Kab. Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru dan lembar tes kemampuan pemecahan masalah. Persentase aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I yaitu 60% berada pada kriteria (Cukup Baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase yang diperoleh 91% berada pada kriteria (Baik). Nilai rata-rata pada lembar tes kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus I rata-rata nilai 58 berada pada kriteria (Cukup) dan siklus II rata-rata nilai 80 berada pada kriteria (Baik). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media audio visual dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika. Peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan model *discovery learning* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: kemampuan pemecahan masalah matematika, model *discovery learning*, media audio visual.

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audio Visual Dikelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh”. Shalawat beserta salam tak lupa pula kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan bimbingan tersebut peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd., selaku dosen penguji 1 dan Ibu Syafni Gustina Sari, M.Pd., selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran kepada peneliti.
3. Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Yeni Herlina, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 03 Piobang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.

6. Ibu Fitria Melandari, S.Pd, selaku guru kelas IV SDN 03 Piobang yang telah membimbing dan membantu pelaksanaan penelitian.
7. Ucapan terimakasih dan hormat yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada Ibunda Laili dan Ayahanda Eman yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan motivasi.
8. Kakakku Restu Patri Yomi, dan abangku Yoga Saputra yang selalu memberikan semangat.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti sehingga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Maret 2024

Penulis



Yosanti Vebriana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. KajianTeori	11
1. Pemecahan Masalah Matematika	11
2. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
3. Media Pembelajaran Audio Visual	22
4. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual	27
B. PenelitianYang Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual.....	33
D. HipotesisTindakan	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Setting Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian	36
D. Indikator Keberhasilan.....	41

E. Instrumen Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Data.....	47
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	48
a. Siklus I.....	48
1) Perencanaan.....	48
2) Pelaksanaan	49
3) Pengamatan	62
4) Refleksi	64
b. Siklus II.....	65
1) Perencanaan.....	65
2) Pelaksanaan	66
3) Pengamatan	78
4) Refleksi	80
B. Pembahasan.....	81
BAB V Penutup	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
DAFTAR RUJUKAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan Ujian Tengah Semester 1	5
2. Rubrik Kemampuan Pemecahan Masalah	42
3. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru.....	44
4. Kriteria penilaian pemecahan masalah.....	46
5. Analisis Data Aktivitas Guru Siklus I	63
6. Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Siklus I	63
7. Analisis Data Aktivitas Guru Siklus II.....	79
8. Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Siklus II	80

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	33
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	40

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ujian Tengah Semester 1 Kelas IV SD N 03 Piobang	92
II. Modul Ajar Siklus I Pertemuan I	93
III. LKPD	97
IV. Modul Ajar Siklus I Pertemuan II	103
V. LKPD	107
VI. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I.....	113
VII. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II	115
VIII. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	117
IX. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Siklus I.....	119
X. Soal Tes Akhir Siklus I	121
XI. Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Akhir Siklus I	129
XII. Modul Ajar Siklus II Pertemuan I	130
XIII. LKPD	134
XIV. Modul Ajar Siklus II Pertemuan II.....	140
XV. LKPD	144
XVI. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I	150
XVII. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II.....	152
XVIII. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	154
XIX. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir Siklus II	156
XX. Soal Tes Akhir Siklus II	159
XXI. Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Akhir Siklus II.....	167
XXII. Surat Izin Penelitian	168
XXIII. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	169

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi penting bagi siswa di semua tingkat pendidikan berbagai jurusan di sekolah dasar (SD) bahkan perguruan tinggi. Ada banyak alasan mengapa matematika mempunyai peran atau fungsi yang penting untuk siswa. Sebagaimana dikemukakan Hasratuddin (2014:30), matematika merupakan salah satu cara untuk menemukan jawaban atas suatu permasalahan bagaimana manusia memproses informasi pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, memanfaatkan pengetahuan dalam perhitungan, yang terpenting adalah pikiran batin seseorang itu sedang dalam proses mengamati dan memanfaatkan hubungan.

Matematika memiliki banyak fungsi dalam kehidupan, termasuk bagi peserta didik MI/ SD dan untuk mencapai semua itu maka berdasarkan salah satu tujuan pembelajaran dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006, yaitu “memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah”, yang menjadi fokus penting dalam pembelajaran matematika di MI/ SD adalah pemecahan masalah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rezeki (2013:18) bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah komponen penting dalam pembelajaran matematika, dalam kemampuan tersebut

peserta didik akan mempunyai kemampuan dasar yang bermakna lebih dari sekedar kemampuan berpikir. Ketidakmampuan siswa dalam memecahkan masalah membuktikan bahwa siswa belum memahami konsep yang dipelajari secara jelas. Sementara itu, pemecahan masalah menurut Slavin (dalam Wahyudi, 2017:15) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan penerapan dari pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan dengan tepat. Polya (dalam Schunk, 2012:421) menyebutkan bahwa terdapat empat tahapan utama dalam memecahkan masalah yaitu: (1) memahami masalah; (2) merancang rencana; (3) menjalankan rencana; dan (4) melihat kembali.

Permasalahan pendidikan saat ini menjadi topik perbincangan utama di kalangan masyarakat umum, guru, orang tua, bahkan di kalangan profesional pendidikan. Masalah matematika yang baik yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa haruslah bersifat menantang dan memerlukan waktu penyelesaian yang relatif lama (tidak rutin). Jika siswa terbiasa dengan permasalahan matematika yang biasa (rutin) dihadapinya tanpa tantangan dan kesulitan, maka sulit untuk mengembangkan permasalahan siswa. Hal ini wajar saja karena setiap orang peduli dan menginginkan pendidikan yang terbaik bagi seluruh lapisan masyarakat. Apalagi prestasi akademik siswa khususnya dalam bidang matematika masih rendah sehingga sekolah selalu fokus pada topik pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14-17 November 2023 di kelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh, terlihat masih banyak siswa yang belum bisa dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa hanya mampu menghafalkan rumus dan menirukan langkah-langkah pengerjaan yang telah diberikan guru sehingga siswa tidak terbiasa menyelesaikan masalah secara mandiri. Kesulitan mereka diawali karena mereka kurang dapat memahami makna dari permasalahan yang dihadapinya sehingga kurang dapat memodelkan masalah tersebut ke dalam matematis. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dalam memberi pelajaran dan juga tidak sedikit siswa yang tidak menyenangi pembelajaran matematika karena menganggap matematika pembelajaran yang sulit, siswa juga kesulitan menyelesaikan soal matematika berupa soal cerita. Guru sudah menjelaskan kepada siswa mengenai soal-soal cerita yang terkait dengan materi pembelajaran matematika, namun siswa masih kesulitan menelaah soal cerita tersebut. Pembelajaran juga kurang menarik karena media yang digunakan guru belum bervariasi dimana guru hanya sesekali menggunakan media gambar atau video sehingga pembelajaran terlihat membosankan bagi siswa. Sekolah sudah memiliki fasilitas yang cukup seperti proyektor dan juga laptop, namun guru belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.

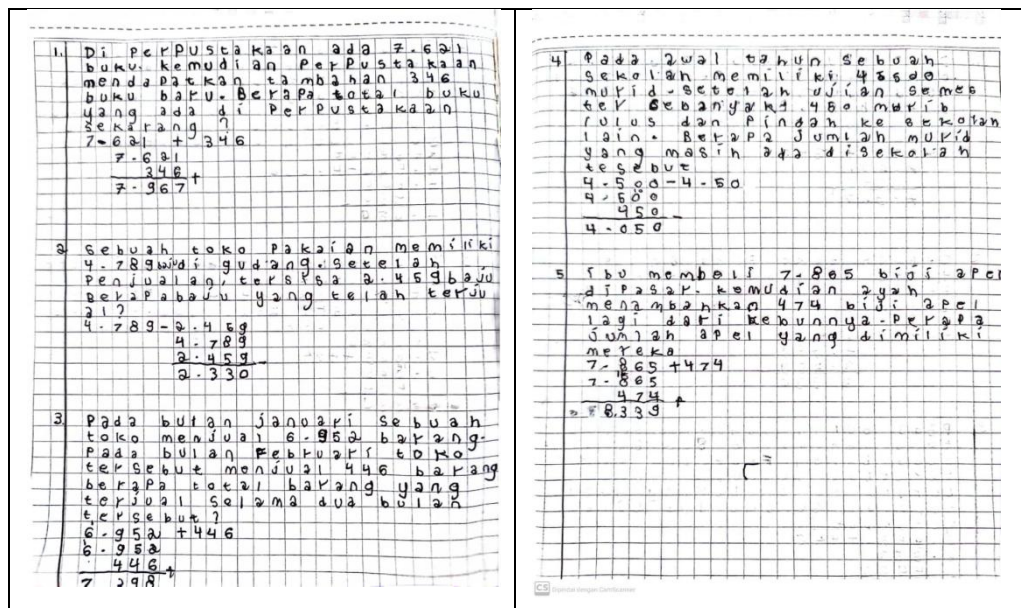
Selain itu, guru juga lebih aktif memberikan rumus kemudian memberikan latihan soal yang dikerjakan bersama siswa, sehingga

beberapa siswa tidak memperhatikan pembelajaran, dan hanya beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Terlihat ketika guru memberikan soal di papan tulis hanya dua sampai lima orang yang berani untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 November 2023 bersama ibu Fitria Melandari S.Pd, selaku guru kelas IV di SD N 03 Piobang Kec. Payakumbuh yang mengatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu melatih keterampilan pemecahan masalah yang dimiliki. Berdasarkan keterangan dari guru, siswa mampu menyelesaikan soal matematika dengan cara dibimbing. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang penyelesaiannya membutuhkan hafalan rumus matematika. Mereka belum mampu mengasah pengetahuan dan keterampilannya untuk menyelesaikan soal matematika dalam bentuk soal cerita.

Upaya guru terhadap hasil kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika yaitu, melatih siswa dengan banyak memberikan soal-soal yang berupa soal cerita. Namun soal yang diberikan kepada siswa adalah soal yang serupa dengan contoh soal yang diberikan sebelum memberikan latihan. Hal tersebut berdampak pada kemampuan dan pemahaman siswa dalam memecahkan masalah tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Guru kelas menyampaikan bahwa hanya 25% siswa yang memenuhi KKTP dan 75% siswa yang belum memenuhi KKTP.

Gambar 1. Buku latihan harian siswa



Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat dari buku latihan harian siswa. Menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 03 Piobang belum terbiasa dengan soal-soal yang belum pernah dikerjakannya dan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal latihan, siswa lebih tertarik menyelesaikan soal seperti yang telah dicontohkan belum bisa memodelkan masalah tersebut ke dalam matematis.

Oleh sebab itu, upaya guru ini masih belum berhasil hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar matematika siswa dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75 yang dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Ujian Tengah Semester 1

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas (≥ 75)	Siswa yang Tidak Tuntas (< 75)
-------	--------------	---------------------------------	------------------------------------

		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV	20	5	25%	15	75%

Sumber : Guru Kelas IV SD N 03 Piobang

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 03 Piobang Kec. Payakumbuh masih rendah, terdapat 5 orang (25%) siswa yang tuntas dan terdapat 15 orang (75%) siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan pembelajaran ini berdasarkan KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan diatas, yang perlu dilakukan oleh guru adalah mampu menciptakan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa agar siswa lebih aktif dan dapat memahami materi dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu dengan menerapkan model *discovery learning*. Menurut Nurgazali (2019:2-3) *discovery learning* adalah suatu proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), akan tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. Menurut Wicaksono (dalam Widiadnyana, 2015:190) *discovery learning* bermanfaat dalam: 1)meningkatkan intelektual siswa; 2)perpindahan dari pemberian reward *ekstrinsik* ke *intrinsik*, 3)pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4)alat untuk melatih memori. Oleh karena itu dengan pembelajaran *discovery learning*

siswa mampu membangun pengetahuan atau menemukan sendiri seperti mengamati, mengolah data, serta menyimpulkan.

Selain menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, peneliti juga menggunakan media audio visual. Karena dengan media audio visual dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa sehingga siswa cenderung lebih terlibat dan termotivasi ketika mereka bisa melihat dan mendengar materi pembelajaran, dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan saja. Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Berdasarkan pernyataan tersebut berarti media merupakan salah satu bagian yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media sangat membantu memudahkan belajar bagi siswa, media dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa untuk belajar, mempermudah dan mempercepat dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan untuk mengerti dan memahaminya. Media yang digunakan yaitu media video yang diambil dari Youtube dan ditampilkan di depan menggunakan infocus.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan media Audio Visual dikelas IV SD N 03 Piobang Kec. Payakumbuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni :

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika
2. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran dan menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.
3. Siswa memiliki kesulitan dalam mengerjakan soal cerita.
4. Guru lebih aktif memberikan rumus kemudian memberikan latihan soal yang dikerjakan bersama siswa.
5. Pembelajaran kurang menarik karena media yang digunakan guru belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka perlu dilakukan pendefinisian masalah pada kasus penelitian yang dilakukan, agar penelitian yang dilakukan tepat sasaran dan terarah. Karena peneliti memiliki keterbatasan baik waktu maupun tenaga, maka peneliti membatasi yang berkaitan dengan aspek afektif, permasalahan dalam penelitian ini adalah sikap siswa dalam pembelajaran dengan bantuan media audiovisual. Lebih lanjut, dari segi kognitif, keterbatasan ini terkait dengan pemberian materi bangun datar yang dipelajarinya dan lebih fokus pada penelitian Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan media Audio

Visual dikelas IV SD N 03 Piobang Kec. Payakumbuh. Media pembelajaran yang digunakan adalah audio visual, dan kelas yang diteliti adalah kelas IV dan mata pelajaran matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dan alternatif pemecahan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model *Discovery Learning* berbantuan media Audio Visual di kelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan alternatif pemecahan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model *Discovery Learning* berbantuan media Audio Visual siswa kelas IV SD N 03 Piobang Kec. Payakumbuh.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penulisan ini dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis.

1. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan kepada peneliti serta diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat bermanfaat sebagai pedoman dan pengalaman dalam penelitian.

b. Bagi Guru

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat sebagai bahan informasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Audio Visual untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika bagi siswa kelas IV.

2. Manfaat Teoritis

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat ditemukan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Audio Visual di kelas IV SD Negeri 03 Piobang Kec. Payakumbuh. Melalui penelitian tindakan kelas ini dapat mengetahui strategi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan sistem pembelajaran serta memberikan manfaat pada perbaikan pihak, baik bagi peneliti maupun pendidik sekolah dasar.